

Poursuites Acharnées

Troisième volet de la Campagne de l'Assemblée des Ténèbres

Par Alfred Nuñez Jr.

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

Toutes les cartes ont été faites par Alfred Nuñez Jr.

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

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

Traduit par 'Captain Bug'

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

Déclaration légale relative au Copyright :

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

AdT reconnaît totalement la propriété de ces *copyrights* et *trademarks* à GW. Quand cela a été possible, **AdT** s'est conformée à la nature 'officielle' du Monde de Warhammer, et l'a fait en parfaite reconnaissance de la propriété intellectuelle et légale de ce matériel. Les illustrations contenues ici sont supposées être dans le domaine public, ou soumise à l'accord de libre utilisation.

SOMMAIRE

POURSUITES ACHARNEES	3
<i>NOTES AU MJ.</i>	<i>3</i>
<i>Résumé de l'intrigue :.....</i>	<i>3</i>
<i>Prologue :.....</i>	<i>3</i>
ACTE 1 - MAUVAIS KARMA.....	5
<i>Rejoindre la fête :.....</i>	<i>5</i>
<i>Levé de rideau :.....</i>	<i>6</i>
<i>Vision :.....</i>	<i>8</i>
<i>Est-ce que je reste ou est-ce que je pars ?.....</i>	<i>9</i>
<i>Problèmes à Hörbranz :.....</i>	<i>9</i>
<i>Femme Magie Noire / Reine Bohémienne :.....</i>	<i>11</i>
<i>Cavaliers de Mórr :.....</i>	<i>15</i>
<i>Chasse d'ombres :.....</i>	<i>17</i>
<i>Après le combat :.....</i>	<i>24</i>
ACTE 2 - LA ROUTE DE KARAK HIRN.....	25
<i>Seuls dans la nature :.....</i>	<i>25</i>
<i>De retour à Pfeildorf.....</i>	<i>27</i>
<i>La longue route à venir :.....</i>	<i>28</i>
<i>Attention aux trafiquants d'esclaves :.....</i>	<i>30</i>
<i>Piétinés :.....</i>	<i>31</i>
<i>Le temps dans une bouteille :.....</i>	<i>35</i>
<i>Confrontation à Hornfurt :.....</i>	<i>38</i>
<i>Dans l'ombre des montagnes :.....</i>	<i>40</i>
<i>Randonné dans les montagnes :.....</i>	<i>46</i>
ACTE 3 - VOIR LE HORNBERG.....	50
<i>Le Pont des Quatre Cent Mètres :.....</i>	<i>50</i>
<i>Vieille connaissance :.....</i>	<i>50</i>
<i>A la recherche de frère Barthelm :.....</i>	<i>54</i>
<i>La bibliothèque secrète :.....</i>	<i>57</i>
<i>Un interlude mortel :.....</i>	<i>61</i>
<i>Visite sur le terrain :.....</i>	<i>66</i>
<i>Sanctuaire oublié :.....</i>	<i>70</i>
EPILOGUE.....	78
POINTS D'EXPERIENCES.....	78
APPENDICES	81
APPENDICE 1 - LA TROUPE GATTI.....	81
APPENDICE 2 - NOUVEAUX CULTES.....	86
<i>Écate - Déesse de la Lune Blanche, de la Nuit, et de la Sorcellerie :.....</i>	<i>86</i>
<i>Kháine - Dieu du Meurtre et des Morts-Vivants :.....</i>	<i>88</i>
<i>Solkan - Dieu Loyal de la Vengeance et du Châtiment :.....</i>	<i>89</i>
APPENDICE 3 - VISITE DU SUDENLAND.....	92
<i>Le long du Reik Supérieur :.....</i>	<i>92</i>
<i>Route Finning :.....</i>	<i>97</i>
<i>Chemin des Colporteurs :.....</i>	<i>97</i>
<i>Région des Hautes Terres :.....</i>	<i>98</i>
<i>Vallée de la rivière Hornberg :.....</i>	<i>100</i>
<i>Rumeurs :.....</i>	<i>101</i>
<i>Pratiques religieuses :.....</i>	<i>103</i>
APPENDICE 4 - PNJ TYPIQUES.....	105
APPENDICE 5 - CARTES.....	109
APPENDICE 6 - DOCUMENTS.....	112

Introduction

Poursuites Acharnées est le troisième épisode de la **Campagne de l'Assemblée des Ténèbres**. Ce volume est construit à peu près de façon similaire à **Sombre Désespoir**, en ce qu'il contient principalement des éléments de scénario, avec des informations de background sur les communautés et auberges relais par lesquelles les joueurs sont susceptibles de passer. L'aide de jeu sur **Karak Hirn** est utile pour cet épisode, même si le MJ n'aura pas forcément besoin de celle-ci pour faire jouer ce scénario, il est recommandé au MJ d'avoir **Karak Hirn : Cœur du Hornberg** facilement disponible.

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

Poursuites Acharnées

Notes au MJ.

Poursuites Acharnées commence là où l'intrigue de **Sombre Désespoir** s'est arrêtée. Les PJ ont quittés Pfeildorf au cœur de la nuit, et se dirigent via un itinéraire assez détourné vers la forteresse naine de Karak Hirn. Leurs adversaires sur leurs traces, les PJ essayent de comprendre ce qui leur est arrivé depuis qu'ils ont accepté d'enquêter sur la disparition du regretté professeur Lessing.

Résumé de l'intrigue :

Dans l'**Acte un – Mauvais Karma**, les PJ sont cachés à la vue de tous parmi une troupe de bohémiens originaires de Tilée, qui voyage vers le sud de l'Empire en animant une fête foraine lors de certains de leurs arrêts. Les PJ savent que qui que soient ceux qui sont derrière les meurtres d'Aldebrand et du père Humfried, ils sont probablement toujours à leur poursuite. Ils ne sont pas contre pas conscients qu'il y a une menace tapie au sein même de la troupe de bohémiens, qui pourrait bien tous les prendre au piège de son mal.

Dans l'**Acte deux – la Route de Karak Hirn**, les PJ voyagent à l'intérieur du Sudenland, vers Karak Hirn, où ils espèrent trouver des réponses au sujet de l'inconnu Huitième Théogone, et de l'ordre secret du Marteau Sacré. Il y a de nombreux chemins que les PJ peuvent emprunter pour atteindre la forteresse naine, selon le moment auquel ils quittent la troupe de bohémiens, et la route qu'ils choisissent de prendre. Les gens des environs de Pfeildorf qui cherchent les PJ ont réalisés que leurs proies n'ont pas pris les voies attendues pour sortir de la ville. Les poursuivants étendent finalement leurs recherches à la campagne.

Dans l'**Acte Trois – Voir le Hornberg**, les PJ arrivent enfin à la porte de derrière de Karak Hirn. Ils ont l'occasion d'en apprendre plus sur le terrible secret de l'ordre du Marteau Sacré et leurs croyances apocalyptiques dans le Huitième Théogone. Cependant, il y en a certains qui, plutôt que de faire le travail des PJ, meurent de façon épouvantable. Une vieille connaissance réapparaît dans la Salle des Marchands de Karak Hirn, et révèle un secret.

Prologue :

Les PJ sont en fuite. Ils sont arrivés à Pfeildorf d'Eppiswald il y a quelques jours pour transmettre les informations qu'ils avaient obtenues au cours de leur enquête sur la disparition du professeur Lessing à leur employeur, Aldebrand Mössbauer. Avant qu'ils ne puissent le faire, Aldebrand a été assassiné. Les PJ se sont retrouvés eux-mêmes l'objet d'une attention indésirable tandis qu'ils essayaient de compléter la tâche qui leur avait été confiée. Après les morts de deux prêtres impliqués dans l'affaire Lessing, les PJ ont du faire face à des agresseurs inconnus, dont l'un d'entre eux a invoqué un démon pour diriger l'attaque. Après ce conflit mortel, les PJ ont quittés la ville.

La façon dont les PJ ont quitté Pfeildorf n'était pas très rassurante. Selon la façon dont la confrontation nocturne s'est terminée, les PJ devraient clairement comprendre que quelqu'un d'influent souhaite leur mort. Les raisons et les adversaires peuvent toujours être flous, mais les PJ devraient comprendre que quelqu'un les soupçonne d'en savoir plus sur le Huitième Théogone, et l'ordre toujours existant et secret du Marteau Sacré, que ce qu'ils n'en ont dit. Maintenant que leurs contacts sont morts, les PJ n'ont pas d'autres choix que de faire confiance à Johannes Krönert, un ancien associé du regretté professeur Lessing, et un homme ayant ses propres raisons pour aider les PJ.

Etant l'un des dirigeants de l'ordre secret du Marteau Sacré, Gerhardt Haider est allé se coucher en pensant que le problème des PJ serait résolu le lendemain matin. Selon la façon dont les PJ se sont débrouillés dans la confrontation finale de **Sombre Désespoir**, Herr Haider se réveille pour apprendre qu'ils se sont échappés, et le coût de l'altercation (en termes de dommages matériel, et de la mort de quelques-uns ou de tous les agresseurs, etc.).

Soucieux de garder les mains propres, Haider utilise prudemment ses ressources – qu'elles soient légales ou illégales – pour apprendre si les PJ sont toujours en ville, ou s'ils ont réussi d'une façon ou d'une autre à partir par l'une des portes de Pfeildorf. Vers midi, Haider conclut que les PJ se sont échappés, et qu'ils fuient probablement vers là d'où ils viennent (Eppiswald), ou qu'ils sont partis vers Nuln pour demander une audience auprès de l'Architecteur afin de raconter ce qu'ils ont appris.

Sachant que se dévoiler maintenant pourrait contrarier les plans visant à créer les conditions du retour longtemps attendu du Huitième Théogone de la droite de Sigmar, Haider envoie une équipe de la Tour Hess en bateau à Nuln, et l'autre vers le sud sur la Söllweg pour éliminer les PJ. Haider transmet aussi la nouvelle à la Grande Eglise de Sigmar qu'il est entré en possession de preuves indiquant que les PJ ont assassinés le père Feodor en utilisant de la répugnante magie démonique. Il s'attend à ce que l'Eglise agisse précipitamment et n'engage un répurateur pour traquer et exécuter les PJ et tous leurs alliés, quels qu'ils soient.

Il faut du temps avant que Herr Haider n'entende parler des charriots étant passé par la Porte Schwarzwache aux heures précédant l'aube, alors que la porte était supposée être fermée.

Pendant ce temps, Karelia Meitner demeure à Pfeildorf pour essayer d'assembler toutes les preuves qu'elle a accumulées. En tant que membre de l'Officium Arbitrorum, Karelia agit en supposant qu'un crime sérieux a été commis au sein de l'Eglise de Sigmar. Bien qu'elle l'ignore, le départ des PJ lui permet de continuer son travail sans risque d'être découverte.

Acte 1 - Mauvais Karma.

Où les PJ en fuite doivent faire face à la menace de poursuite par ceux qui leur souhaitent du mal, et affronte un mal enclin à des actes indicibles.

Rejoindre la fête :

Les PJ en train de récupérer se retrouvent en train de voyager avec une troupe de bohémiens originaires de Tilée. Si les PJ ont été gravement blessés au cours de la confrontation finale de **Sombre Désespoir**, ils étaient probablement assoupis (ou hébétés par les médicaments) depuis quelques jours, le temps de se remettre de leurs blessures.

Johannes Krönert connaît le chef des bohémiens, Salvatore Gatti, depuis des années, et il a déjà conclu des arrangements similaires dans le passé, afin d'échapper à des situations difficiles. Il suggère aux PJ qu'ils devraient envisager de rester parmi les bohémiens jusqu'à ce qu'ils atteignent le croisement des routes au sud de la Forêt Marschwald, entre les villages de Ballenhof et Erbhausen. Johannes leur dit que les bohémiens s'arrêteront de temps à autres pendant plusieurs jours, mais leur rythme tranquille devrait les débarrasser de toute poursuite venant de Pfeildorf.

En plus de la sécurité liée au voyage en groupe plus important, les PJ ont l'occasion d'apprendre de nouvelles compétences, et potentiellement de s'engager dans une nouvelle carrière. Après tout, Salvatore s'attend à ce que les PJ mettent la main à la patte, et aident à la gestion du festival itinérant, de façon à rembourser aux bohémiens l'aide qu'ils leur procurent.

[*Note au MJ* : Il est supposé ici que les PJ aient accumulé suffisamment de points d'expérience à ce moment pour changer de carrière, ou qu'ils en sont proche.]

Les bohémiens sont des Striganes, un peuple errant provenant d'une ancienne cité perdue dans les terres désolées maintenant appelées Badlands. Cette région entre les Principautés Frontalières et les limites orientales de l'Arabie (craintivement nommée 'la Terre des Morts') est actuellement infestée par les orcs et les gobelins. Les nomades striganes ont parcourus le Vieux Monde depuis des millénaires, suscitant la crainte et la méfiance des populations locales, dont quelques-uns trouvent tout de même les troupes de bohémiens exotiques et séduisants.

Cette troupe de bohémien est normalement composées de huit roulottes. La description des membres ordinaires du groupe a été incluse dans l'appendice 1, car le MJ est susceptible de s'y référer régulièrement.

Quand les PJ rejoignent les bohémiens, la troupe est accompagnée par une neuvième roulotte. Le conducteur de cette roulotte et son occupant n'interagissent avec personne de la troupe de Gatti, préférant rester entre eux pendant cette partie du voyage. Si on lui pose la question, Salvatore informe les PJ que la dernière roulotte transporte une vieille femme mourante, qui avait besoin d'être escortée jusqu'à Steingart pour y être enterrée avec ses ancêtres. Si les PJ persistent à vouloir en apprendre plus à ce stade, Salvatore leur fait poliment remarqué qu'ils devraient comprendre le besoin d'intimité étant donné leur propre situation.

A l'insu de Salvatore, la vieille bohémienne est en fait alliée à un nécromant, et voyage avec la troupe de bohémien pour s'assurer une couverture et une relative sécurité.

Carrières disponibles :

Voici une liste de carrières dont au moins un membre de la troupe des bohémiens de Salvatore a les compétences. Comme toujours, le MJ devrait déterminer lesquels, parmi les bohémiens, acceptent de former les PJ, et les termes de tels accords.

Basiques :

Apprenti Artisan (Tailleur)

Garde du Corps

Bateleur (acrobate, dresseur, artiste de l'évasion, contorsionniste, mangeur de feu, diseur de bonne aventure, jongleur, lanceur de couteau, homme fort, équilibriste, troubadour).

Garde Chasse

Herboriste

Chasseur

Initié (Ecate)

Manouvrier

Milicien

Ménestrel

Voleur (pickpocket, cambrioleur)

Commerçant

Apprenti Sorcier

Avancées :

Artisan (Tailleur)
 Charlatan
 Illusionniste
 Marchand
 Franc Archer

Certaines des carrières ci-dessus - comme Initié (Ecate), Illusionniste, ou Marchand - ne sont pas totalement adaptées pour être apprises en cours de route, car elles impliquent de passer plus de temps que ce que la campagne ne peut autoriser.

Le MJ peut utiliser Johann comme professeur pour enseigner la sorcellerie à un aspirant apprenti, ou l'histoire à un personnage souhaitant poursuivre une carrière plus académique. Si les PJ n'ont pas d'apprenti sorcier dans leur groupe, et que quelqu'un souhaite s'engager dans cette carrière, le MJ pourrait faire en sorte que Johannes 'découvre' sa capacité latente dans ce domaine, et lui propose de la développer.

Religion Strigane :

Les croyances religieuses des Striganes ou bohémiens varient énormément. Beaucoup vénèrent la Déesse Mère, ou sa fille divine, Ecate, la Déesse de la Lune Blanche et de la Nuit. Certains préfèrent placer leur foi dans les anciens esprits de la terre. Il y a même quelques rares clans qui entreprennent un dessein encore plus sombre en devenant volontairement des serviteurs de vampires, ou qui vénèrent d'affreuses divinités, comme Kháine.

Levé de rideau :

La première escale pour les neufs roulottes est un champ vide entre les villages de Wilhams et Mauchen. Le voyage prend quasiment trois jours depuis Pfeildorf, car la troupe de Gatti n'est pas particulièrement pressée. Les bohémiens entretiennent un calendrier assez régulier d'escales pendant la saison des fêtes foraines de printemps, jusqu'à ce qu'ils atteignent leur camp d'été à côté de Steingart, sur l'Oggel.

Quand ils arrivent sur le site, les bohémiens placent leurs roulottes en cercle pour définir leur camp, qu'ils maintiennent séparé du terrain de la fête foraine. La neuvième roulotte sur ce voyage se gare à quelque distance de la troupe de Gatti.

La fête foraine :

Comme ce lieu est assez petit, la Fête Foraine de Gatti reste sur place pendant seulement deux jours, et dure de 9h du matin jusqu'au couché du soleil. Les bohémiens installent des kiosques pour servir de la nourriture et des boissons (en général obtenues le long du chemin) et une grande tente pour leurs spectacles. Ceux-ci comprennent de la danse d'ours, du chant de chiens, du jonglage, des acrobaties, du lancé de couteaux, de la musique, des mangeurs de feu, etc. Une tente séparée est dressée pour la voyance, qui est toujours quelque chose de populaire dans les fêtes foraines. La magie n'est sortie que quand beaucoup de public est attendu, comme lors du prochain arrêt à Hörbranz. Les bohémiens attachent aussi leurs chevaux à un grand mat, afin que les gens puissent profiter d'un carrousel (un succès auprès des enfants de paysans).

A la fin de chaque représentation de la journée, les bohémiens se rassemblent tous ensemble à l'intérieur du cercle de roulotte pour souper et leur propre divertissement. Les PJ sont invités à participer à ces festivités, car ce sont des invités de la troupe. Les PJ devraient tout de même se souvenir que ce sont des étrangers. S'ils l'oublient, Johannes leur rappelle leur situation avant la première célébration à laquelle ils participent. Il est particulièrement inquiet à l'idée que des PJ masculins soient séduits par une jeune bohémienne célibataire. Les bohémiens sont tous parents, et Johannes craint que le comportement d'un PJ charmé ne puisse provoquer des offenses ou des malentendus.

En accord avec ses propres buts, Johannes préfère maintenir les PJ avec les bohémiens pendant quelques temps avant qu'ils ne partent (espère-t-il) pour Karak Hirn. La dernière chose qu'il souhaite est une querelle entre les bohémiens et les PJ, pouvant entraîner un bain de sang et l'expulsion des PJ. Johannes sait que ce n'est qu'une affaire de temps avant que les agents et les chasseurs de primes de Pfeildorf ne se lancent à la poursuite des PJ, et il veut qu'ils soient assez forts pour résister. Il a besoin que les PJ survivent afin que ce soit ceux qui sont derrière les meurtres d'Aldebrand et du père Humfried, ils continuent à les chercher, ce qui permettra à l'érudit de retourner à ses propres enquêtes en toute liberté.

La neuvième roulotte :

Chaque soir pendant les festivités, en général autour de 21h, Maria Gatti apporte de la nourriture aux occupants de la neuvième roulotte - Maria Luisa et son énorme garde du corps muet, Benito. Personne d'autre n'est autorisé à l'accompagner dans sa tâche, et surtout pas les PJ ou Johannes. Si les PJ demandent à l'accompagner, ou lui apportent leur aide, Maria répond sèchement qu'il s'agit d'une affaire privée pour les Striganes. Si cela est nécessaire, Maria s'assure que les PJ sachent qu'elle ne tolérera aucune désobéissance à ses souhaits.

Si les PJ souhaitent surveiller la neuvième roulotte, ils devront le faire au cœur de la nuit, pour ne pas offenser Salvatore et sa troupe. Tout PJ souhaitant se promener devra réussir un test de **Furtivité** (*Déplacement Silencieux Rural* +10, *Camouflage Rural* +10, *Sixième Sens* +10) pour le faire sans être repéré. Si le test est raté, le PJ devra alors réussir un test

de **Dissimulation** (*Camouflage Rural* +10, *Réflexes Eclairs* +10, *Sixième Sens* +10) pour éviter d'être repéré par l'un des bohémiens.

Si les PJ parviennent à se placer de façon à surveiller sans attirer l'attention, ils sont en mesure de voir que rien d'inhabituel ne se passe du côté de la neuvième roulotte. Benito reste de garde jusqu'à environ 23h chaque soir, puis il s'allonge devant la porte de la roulotte et dort jusqu'à 5h du matin. Ce schéma se répète chaque nuit sans exception. Qui plus est, Benito a le sommeil léger, et s'éveillera si les PJ manquent leur test de **Furtivité** de plus de 30. S'il repère les PJ, Benito saisit son épée, qu'il garde à proximité en permanence, et menace tout ceux qu'il voit. L'agitation qui s'ensuit est assez bruyante pour réveiller le reste du camp.

Les choses tournent mal pour les PJ s'ils se font attraper en train d'espionner la neuvième roulotte. Leur imprudence force Johannes à faire tout ce qu'il peut pour réparer cette rupture de confiance. Au final, les PJ subiront un modificateur de -10 en **Soc** à chaque fois qu'ils auront besoin de la bonne volonté des bohémiens (ou de Johannes d'ailleurs) au cours des 1d3 jours suivants.

Premier jour de la foire :

Le baron Rudolf Brecht apparaît généralement le premier jour de la fête foraine sur son domaine (Hörbranz est l'autre partie de son domaine) pour en profiter. Le baron pense que de tels amusements sont un bon divertissement pour le peuple de la baronnie. Cette année les choses sont différentes. Le baron a appris la nouvelle du meurtre récent d'un prêtre sigmarite, le père Feodor, quelques jours auparavant. Pire encore, il a reçu des rapports mentionnant du banditisme dans le voisinage de Wolfurt.

Alors que les bohémiens se préparent à ouvrir la fête foraine, un homme d'arme monté arborant une livrée bleue avec le dessin d'une cigogne blanche approche de l'un des PJ. Leonhard lui demande s'il peut le conduire au maître de la fête, car il a un message à transmettre de la part du baron. Etant du genre suspicieux, les PJ pourraient demander quel est le message, prétendant que le maître est assez occupé et qu'ils pourront lui transmettre eux-mêmes. Leonhard répond que ses ordres sont clairs, et il doit voir le maître, même s'il doit attendre son bon plaisir.

Les PJ peuvent accéder à la requête de Leonhard, et le conduire à Salvatore. S'ils restent à portée d'oreille, ils peuvent faire un test d'**Ecoute** pour des bruits normaux (*Acuité Auditive* +10, *Lecture sur les Lèvres* +10) pour entendre Leonhard retransmettre les regrets du baron de manquer la fête cette année. L'homme d'arme mentionne la nouvelle du meurtre d'un prêtre comme l'une des raisons. Le baron doit rester en alerte au cas où les assassins ne seraient pas capturés sur le chemin prévu le long de la Söll, ou en train de descendre le Reik Supérieur vers Nuln. Salvatore demande s'il y a des descriptions des meurtriers, afin qu'il puisse rester vigilant lui aussi. Leonhard répond qu'on ne lui a pas fourni d'information de ce type à transmettre, mais il suppose que le groupe voyage probablement de nuit pour échapper aux regards. Une fois que le message est livré, Leonhard repart.

Les PJ pourraient être exagérément prudents la première fois qu'ils rencontrent Leonhard. Au lieu de l'amener à Salvatore, un des PJ pourrait décider de se faire passer, lui ou un de ses compagnons, pour le maître de la fête. Le PJ jouant ce rôle devra réussir un test de **Soc** (*Charisme* +10) pour convaincre Leonhard de sa fausse identité. Si le test est réussi, Leonhard transmet le message du baron. S'il échoue de 30 ou moins, Leonhard n'est pas convaincu, et averti les PJ de ce qu'ils risquent s'ils n'accèdent pas à sa requête. Un échec de plus de 30 appelle lui-même le maître de la fête car le PJ a fait la preuve de lui-même de son manque d'honnêteté.

Même si les PJ réussissent, Salvatore fait un tour pendant que Leonhard leur explique le message du baron. Salvatore n'est pas content que les PJ fassent croire qu'ils sont responsables. Il interrompt la discussion avec Leonhard, et rétablit la vérité. Quand l'incident est clôt, Salvatore assigne le(s) PJ coupable au nettoyage des chevaux.

Second jour de la foire :

Au second jour de la fête à cet endroit, Leonhard revient alors qu'il n'est plus en service, pour profiter des divertissements. Il cherche aussi un peu de compagnie, ayant entendu parler de la réputation ardente des bohémiennes par les autres serviteurs du baron Brecht. Leonhard va au stand à bière assez tôt, car il doit déterminer laquelle des femmes – Lucretia Gatti, Isabella Gatti, ou Talia Prodi – il a vu au loin la veille, et a attiré son attention. L'homme d'arme boit pour rassembler son courage, afin de prendre ce qu'il veut.

Les intentions de l'avidé Leonhard fournissent aux PJ une occasion de se faire bien voir de la troupe de bohémiens. Le MJ devra décider vers laquelle des bohémiennes Leonhard s'avance. L'homme d'arme du baron cherche l'une des femmes se promenant toute seule – peut-être en tenant compte de l'appel de la nature – afin de pouvoir lui imposer sa volonté si nécessaire.

Alors qu'ils sont en train de travailler hors de vue de ceux qui s'occupent de la fête, l'un des PJ remarque un Leonhard aviné en train d'errer dans la zone. L'homme d'arme du baron ne porte pas la tunique avec ses couleurs (bleue avec une cigogne blanche), mais une tunique brune. A ce stade, Leonhard est trop concentré sur sa quête pour accorder la moindre attention au PJ.

Le PJ dispose de plusieurs options à ce moment. La première est de s'assurer que Leonhard sache qu'il est surveillé, et de suivre ouvertement les relents (d'alcool) de l'homme d'arme jusqu'à ce qu'il quitte la fête. Cet effort empêche l'arrivée d'un incident déplaisant, mais il y a une chance qu'un Leonhard ivre et rejeté ne tente de passer sa frustration sur le PJ.

Une autre option consiste à trouver un ou deux autres PJ, afin de suivre Leonhard en nombre, et de le détourner de son but sans risquer d'attaque contre eux. Les autres PJ devront être à proximité pour que cette option soit viable. Si cela prend trop longtemps, les PJ peuvent revenir pour découvrir que Leonhard a déjà attaqué la bohémienne sans défense.

La troisième option est de suivre Leonhard discrètement, pour s'assurer qu'il n'y ait aucun doute sur ses intentions, puis soit de crier un avertissement quand l'homme d'arme ivre se prépare à bondir, ou se jeter sur lui avant qu'il ne puisse aller trop loin. Dans ce cas, Leonhard peut détecter qu'il est suivi, à moins que les PJ ne le suivant ne possèdent les compétences *Camouflage Rural* ou *Filature*.

Si les PJ peuvent interrompre Leonhard avant qu'il atteigne la personne visée, la bohémienne remarquera que les PJ ont agi en sa faveur, et le rapportera à Salvatore, ce qui leur gagnera ainsi les faveurs du chef de la troupe de bohémiens.

Pris sur le fait, Leonhard se retourne pour attaquer les PJ qui l'interrompent. Les PJ peuvent le maîtriser et vouloir l'amener aux anciens des bohémiens pour qu'il soit puni. Etant donné la précarité de leur propre situation vis-à-vis des impériaux, Salvatore opte pour l'indulgence, exigeant que Leonhard remette tout son argent et ses autres biens matériels avec un avertissement grave de ne jamais revenir à leur camp.

Si Leonhard a réussi à attaquer la bohémienne avant que les PJ ne parviennent à la sauver, Salvatore hochera légèrement la tête tandis que l'homme d'arme se tient devant lui. L'un des bohémien – Alessio ou Angelo Gatti – sort une corde et la noue autour du cou de Leonhard. Les PJ observent l'homme d'arme se débattre, tandis que sa vie s'échappe aussi lentement qu'il est étranglé. Il faut quelques minutes avant que l'esprit de Leonhard ne parte pour le royaume de Mórr. Salvatore donne l'ordre à ses fils, Guido et Vito, de lester le corps (sa chemise de maille aidera pas mal) afin qu'ils puissent le jeter dans le fleuve en partant vers leur prochaine destination. Les PJ devraient partir de cette dernière scène avec le sentiment que les bohémiens ont une certaine expérience de la façon de se débarrasser des cadavres.

Satisfait que les PJ aient été capables de sauver la bohémienne de l'agression, Salvatore les embrasse pour leur geste. A ce moment, les PJ peuvent se sentir comme s'ils étaient des ajouts bienvenus à la troupe de bohémiens.

Leonhard Malher, Mercenaire.

Leonhard est un vétéran des guerres du nord, ayant combattu avec les troupes régulières stirlandaises contre les talabeclandais. Il a récemment été engagé par le baron Brecht pour accroître sa petite troupe d'hommes d'armes, afin de patrouiller sur les routes et chemins de ses terres, à la recherche de bandits en maraude et d'autres criminels.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	41	4	4	8	44	2	31	41	32	41	34	32

Compétences : Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret : jargon des batailles.

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

Vision :

Inquiets au sujet de chasseurs de primes ou d'hommes du Marteau Sacré les traquant au cœur de la nuit, un ou plusieurs des PJ pourraient demander les services de la diseuse de bonne aventure de la troupe de bohémiens, Patrizia Prodi (profil dans l'appendice 1).

Patrizia a des compétences de divination, et utilise diverses techniques, comme le lancé de dés, l'examen des paumes, l'interprétation des cartes, ou la lecture des feuilles de thé. Même si les PJ voyagent avec les bohémiens, Patrizia attend tout de même un paiement pour ses services. Elle leur dira qu'il y a toujours un risque quand on essaye de lire le futur.

Peu importe quel PJ décide de tenter sa chance, ou les questions qu'il pourra poser à Patrizia. La méthode de divination utilisée fournit des informations sur ce que les PJ veulent réellement savoir, qu'ils soient conscients ou pas de la question (ou du moins c'est ce que leur dit la voyante).

Afin d'établir la crédibilité de Patrizia, le MJ devra lui faire examiner le moyen qu'elle aura étalé devant elle pendant un certain temps, avant de faire un commentaire sur quelque chose dans le passé du PJ, ou sur un de ses désirs secrets. Les augures comme Patrizia ne parlent pas de façon claire, avec des termes compréhensibles, mais ils présentent ce qu'ils peuvent 'voir' de façon indirecte. Elle devrait alors expliquer au PJ que les quelques informations qu'elle vient de révéler ne sont qu'une mise en bouche. Elle fixe les outils de sa divination et tombe dans un état semblable à une transe avant de continuer :

« Je vois que vous fuyez ceux qui souhaiteraient vous faire du mal. Vous avez été accusé d'un crime que vous n'avez pas commis, mais qui en poussera bien d'autres à vous poursuivre pour les richesses que vous représentez. Vous pouvez courir dans la direction que vous souhaitez, mais le marteau écarlate vous trouvera et vous abattra. Il y a cependant une chance pour vous. Le chemin vers la ville sombre, où la corne beugle son importance, est lourd de dangers, mais il vous conduira à la connaissance du mystère du huitième homme qui reviendra dans le sang et le feu. »

Quand elle a terminé, Patrizia tombe dans un profond sommeil. Si elle est réveillée, elle regardera autour d'elle d'un air désorienté. Elle se souvient avoir lu le passé du PJ, mais elle ne se souvient pas ce qui s'est passé après qu'elle soit entrée en transe. Si on lui demande, Patrizia informe les PJ que rien de tel ne lui était jamais arrivé auparavant.

Est-ce que je reste ou est-ce que je pars ?

Etant donné leur expérience à Pfeildorf, les PJ pourraient décider qu'ils en ont assez d'être la cible de tous les assassins qui pourraient être impliqués (d'une façon ou d'une autre) dans, ou engagés, par l'ordre secret du Marteau Sacré.

Partir comporte des risques, en particulier si les PJ ont commencé à se former à de nouvelles carrières chez les bohémiens. Ils devraient passer au moins deux semaines à travailler à leurs nouvelles carrières avec quelqu'un d'expert, pour devenir compétent. Le MJ ne doit pas hésiter à le faire savoir.

Il y a toujours la possibilité que les PJ puissent vouloir quitter totalement la scène, ou suivre leur propre route vers Karak Hirn.

Le village d'Hörbranz offre un moyen pour les PJ de quitter la campagne. Le chef du village, Kurt Waldmann, serait plus qu'heureux de faire traverser les PJ jusqu'à la ville averlandaise de Wuppertal. Si les PJ veulent traverser sous la couverture des ténèbres, Kurt leur fera payer deux à trois fois le prix normal (qui est d'une pistole par personne, ou de quatre pour un cheval). Il citera les dangers d'une traversée nocturne pour expliquer l'augmentation de tarif, mais Kurt sent que les PJ sont assez désespérés, du fait de leur désir de traverser de nuit.

Les PJ de cette partie du Sudenland et de l'Averland savent que Wuppertal est une ville fortement sigmarite. La nouvelle du meurtre du père Feodor a déjà atteint la population, donc les PJ doivent être très prudents quand ils passent par Wuppertal. Quand ils seront hors de la ville, ils pourront se rendre dans d'autres régions de l'Empire, et au-delà.

Peu importe où les PJ fuiront dans l'Empire, les agents de la Tour Hess finiront par les retrouver et les assassiner. La seule chance qu'ils ont d'éviter l'attaque est de rester en fuite jusqu'à l'apogée de cette campagne qui aura lieu à côté de la ville d'Übersreik.

Des PJ qui décident de voyager à travers champs vers Karak Hirn n'avanceront pas vite. Le paysage est accidenté, et le devient de plus en plus en s'approchant des montagnes. S'ils doivent passer près d'endroit où des moutons sont gardés aux pâturages, les PJ pourraient être pris pour des voleurs de bétail. Ils pourraient alors se retrouver pourchassés par les hommes d'armes d'un seigneur local et se retrouver au mauvais bout d'une corde s'ils sont attrapés. Les PJ peuvent aussi se retrouvés être la cible de bandes itinérantes de bandits et de gobelins.

Un certain nombre de situations sont décrites dans la partie "**La Route de Karak Hirn**" plus bas. Pour aider un peu plus le MJ, l'appendice 3 contient les descriptions de certaines des communautés à l'écart des routes sur lesquelles les PJ devraient voyager.

Problèmes à Hörbranz :

L'étape suivante pour la fête foraine est sur le terrain communal à côté du petit village d'Hörbranz, de l'autre côté du Reik Supérieur par rapport à la ville averlandaise de Wuppertal. Le voyage prend deux jours.

Beaucoup de gens d'Hörbranz, Wuppertal, et des villages voisins de l'autre côté du fleuve, viennent pour profiter de la fête foraine de Gatti. Tout comme lors des autres étapes majeures en cours de route, un certain nombre d'artisans locaux montent des kiosques à côté de la fête pour vendre leurs marchandises. La fête dure 4 jours à Hörbranz.

Les PJ devraient perdre un peu de leur crainte d'être suivis d'ici la fin du séjour de la fête foraine à Hörbranz. Peu après midi, trois voyageurs apparaissent à la fête. Ce sont des chasseurs de prime locaux ayant entendu dire que l'Eglise de Sigmar recherche des fugitifs impliqués dans le meurtre récent d'un prêtre à Pfeildorf. Les hommes connaissent le nombre et les descriptions des individus recherchés, mais ils sont partis bien avant que les noms ne soient transmis, afin de prendre de l'avance sur la concurrence. Les chasseurs de prime n'ont pas encore trouvés de traces des PJ, mais ils sont assez sûrs qu'ils sont passés par ce chemin. Ils ne savent absolument pas que les PJ ont rejoint la troupe, et ne s'arrêtent que pour interroger les habitants.

Le trio ignore les bohémiens, ne souhaitant pas perdre leur temps. Les chasseurs de prime acceptent la croyance populaire qui veut que ces gens soient secrets, revêches, peu coopératifs, et indignes de confiance ; à la différence des gens qui vivent d'une activité honnête. En retour, les bohémiens ne font rien pour changer cette vision des choses, car ils trouvent les chasseurs de prime et les gens de leur espèce pompeux, grossiers, et intolérants.

Si les PJ ont déjà rencontrés d'autres chasseurs de prime auparavant, ils reconnaîtront le trio comme étant du même type : des hommes à l'apparence violente, qui observent constamment et volontairement les visages de ceux qui les entourent, dans l'espoir de reconnaître quelqu'un recherché pour un crime. Tant que les PJ font profil bas et restent hors de vue, les chasseurs de primes finiront par partir. Si les PJ ont annoncés leur présence d'une façon irréfléchie (comme en étant pris en train de commettre un crime, ou en train de faire de l'animation dans la fête), ils devront faire face aux conséquences.

La stratégie des chasseurs de prime :

Dans le cas où les chasseurs de prime ont découvert la présence des PJ, le trio garde son calme et part de la fête sans dévoiler son jeu. Ils vont tranquillement à Hörbranz, près du quai du bac, où ils exaltent les habitants en leur racontant l'histoire du meurtre du prêtre sigmarite à Pfeildorf. Les chasseurs de prime ne connaissent pas vraiment les détails, mais cela ne les empêchera pas d'être créatif concernant la description du crime odieux. Leur objectif est d'inciter la foule à les aider à prendre d'assaut la fête, afin d'intimider la troupe de bohémiens et de faire prisonnier les PJ. La récompense pour la capture des PJ est de 100 Co par personne, bien que les chasseurs de prime ne paient la foule que 1 Co chacun s'ils contribuent à une issue réussie de la mission.

Si l'émeute ne parvient pas à capturer les PJ, les chasseurs de prime persévérants fileront la caravane de bohémiens en attendant le bon moment pour capturer deux ou plus des PJ discrètement, avant de retourner à Pfeildorf pour récupérer la récompense. Les hommes comptent sur le fait que les autres PJ les suivront pour tenter de libérer leurs compagnons.

Chasser les chasseurs :

Si les PJ se sont avérés être des membres de la troupe de bohémiens travailleurs et dignes (même si c'est temporaire), le reste des bohémiens viendra prendre leur défense, ainsi que Johannes Krönert. La foule d'Hörbranz se dispersera si elle affronte une forte résistance, ce qui forcera les trois chasseurs de prime à battre en retraite et à reconsidérer leur stratégie. Les PJ peuvent préconiser d'apporter un terme définitif au conflit, mais les bohémiens n'ont pas vraiment envie de s'aliéner la population locale en passant d'une attitude défensive à une attitude offensive.

Les PJ peuvent décider de frapper de façon définitive les chasseurs de prime à l'écart du camp de bohémiens, afin de mettre un terme à la menace avant qu'elle ne leur revienne dessus. A moins que cette attaque ne soit menée avec les précautions nécessaires, les PJ pourraient s'avérer être une menace pour le mode de vie de la troupe de bohémiens.

Eusebius Hollweg, Joerg Khevenhüller, et Viktor Stuppach, Chasseurs de Prime.

Bien qu'ils préfèrent opérer seuls, ces trois chasseurs de prime de la région du Reik Supérieur se regroupent quand ils pourchassent une bande plus importante de criminels. Les hommes sont assez expérimentés et ont déjà affronté toutes sorte de situation, et ils ne tomberont pas facilement dans les pièges et les embuscades. En fait leur stratégie consistant à recruter et diriger des foules indisciplinées pour abattre les criminels leur a permis de survivre aux divers dangers qu'affrontent les hommes exerçant leur profession.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	42	5	4	9	42	1	32	33	35	42	34	30

Compétences : Arme de Spécialisation : Filet, Lasso ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Filature ; Pistage.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Arc (24/48/250, FE3) et flèches, Corde, Filet, 3 paires de menottes, et Bourse (2 Co, 24 pistoles, 10 sous).

Foule, 2d10+5 villageois et fermiers.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	42	5	4	9	42	1	32	33	35	42	34	30

Compétences : Violence Forcenée (pour la foule en tant qu'ensemble).

Possessions : Lance ou fourche, Torches.

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

Bien que les PJ l'ignorent, Johannes est un membre de l'Ordre secret de l'Aube Nouvelle depuis 15 ans, et un membre actif de l'érudite Societas Antiquarii (Confrérie des Antiquaires) depuis plus de 20. C'était un collègue du défunt professeur Lessing, et il s'est retrouvé impliqué avec les PJ à la suite des événements de Pfeildorf (Voir l'**Assemblée des Ténèbres : Sombre Désespoir** pour en savoir plus sur le background de Johannes). Les PJ sont actuellement sous sa protection.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	42	4	5	10	63	1	42	45	68	44	66	44

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

Points de Magie : 21

Sorts : [Mineure] Tâche, Trouver, Don de langues, Luminescence, Flammerole, Ouverture, Soins mineurs, Sommeil, Affaiblissement du poison.

[Niveau 1] Aura de résistance, Soins des blessures légères, Détection de la magie, Immunité au poison, Sol glissant, Stupidité, Flétrissement de l'arme.

[Niveau 2] Aura de protection, Arme brisée, Eclair, Brouillard mystique, Ecrasement, Zone de sanctuaire.

Possessions : Epée, Dague (I+10, D-2, Prd-20), Médaille d'argent représentant une Chouette avec des yeux d'améthyste, matériel d'écriture, Journal, Sachet de composants, Livre sur l'histoire impériale (dont Johannes est l'auteur), et bourse (14 Co, 24/10).

Femme Magie Noire / Reine Bohémienne :

Après l'étape d'Hörbranz, la fête bohémienne voyage pendant trois jours jusqu'à leur prochaine étape à Staig, où ils s'installent pour une autre fête de deux jours.

Entretemps, les PJ peuvent ressentir le besoin d'enquêter sur le mystère de la neuvième roulotte. Bien qu'ils puissent être considérés comme des membres de la troupe de bohémiens (selon l'issue des rencontres mentionnées précédemment avec Leonhard Mahler et les chasseurs de prime), les PJ doivent rester prudents et ne pas trahir trop vite cette confiance. Les bohémiens ne sont pas disposés à recevoir la moindre accusation dirigée contre l'un des leurs, même n'étant pas membre de leur troupe. A ce stade, la découverte de leurs bouffonneries conduira les PJ à être chassés de la troupe et à ne plus pouvoir les accompagner.

Staig est la seule étape sur les terres appartenant à l'abbaye d'Ælaric le Voyageur, un monastère sigmarite situé juste à côté du village. C'est autour de ce monastère qu'en 1707 C.1., l'infortuné Grand Baron Edouard von Durbheim a dirigé l'armée du Sölland dans une bataille désastreuse contre le Seigneur de Guerre orc Gorbad Griffefer et son armée d'invasion orc. Le massacre qui s'ensuivit, ainsi que le festin sur les morts, permit aux moines de fuir dans les collines, où un certain nombre échappèrent aux patrouilles de chevaucheurs de loups.

Une fois l'armée d'orc passée, les moines revinrent et enterrèrent tous ceux qu'ils purent trouver dans une fosse commune à côté des murs d'enceinte du monastère en ruine, qui était alors situé à la limite sud du village. Le cimetière est marqué par des pierres blanches disposées sur son périmètre avec des plaques de bronze commémorant les morts.

Le village fut rebâti quand les vieilles ruines furent démolies, et le sol sanctifié par les Eglises de Sigmar et de Mórr. Le monastère subit aussi d'importants dommages, forçant à rebâtir l'abbaye à environ 200 mètres après le village en remontant la Klarwasser.

La fête foraine s'installe du côté est de Staig, entre la route et le fleuve. Les roulettes sont à nouveau placées en cercle à côté de la route, alors que la neuvième se trouve à nouveau à distance, plus près des rives du Reik Supérieur.

Rêve dérangeant :

Que ce soit par égard pour Salvatore ou par crainte de ce qui pourrait se passer si on les trouvait en train de violer l'hospitalité des bohémiens, les PJ pourraient avoir résisté à la tentation d'espionner la neuvième roulotte. Il est aussi possible que les PJ aient tout simplement perdu leur intérêt pour cette piste car d'autres menaces (c'est-à-dire les chasseurs de prime à Hörbranz) peuvent avoir attiré à nouveau leur attention ailleurs.

Peu après minuit, la nuit suivant la première journée bien remplie de la fête, l'un des PJ est dérangé par un rêve. Inconscient d'être dans un état de rêve, le PJ ouvre les yeux tandis qu'un son étrange et inquiétant, presque comme un chant lointain l'obligeant à trouver sa source. Quelque chose d'invisible repose sur le plafond solide du lieu de repos du PJ, son poids le maintient en place. Avec un puissant effort, le PJ perfore les planches de bois et enlève la matière friable au-dessus de lui avec ses mains. Le PJ œuvre pendant un moment, montant petit à petit jusqu'à ce qu'il atteigne la surface au-dessus.

Le PJ jette un coup d'œil sur la zone entourant le terrain, et remarque que ses compagnons se sont aussi frayé un chemin vers la surface. En y regardant de plus près, le PJ remarque que les visages de ses compagnons sont décharnés, et que leurs orbites sont vides. Peu importe, c'est le chant – ou est-ce simplement une psalmodie – qui concentre l'attention du PJ. Une vieille bohémienne et un homme chauve avec un nez aquilin et des traits très fins se tiennent dans la clairière d'une forêt devant une roulotte. Ils appellent le PJ et ses compagnons morts aux armes.

Le PJ se réveille en sursaut, transpirant et terrifié. Le PJ doit immédiatement faire un test de **CI**. S'il échoue de 30 ou moins, il sera alors perturbé pendant le reste de la soirée, et subira une pénalité de -10 en **CI** et **FM** pendant le reste de la nuit. Un échec de plus de 30 indique qu'il gagne un **Point de Folie** en plus des pénalités indiquées.

Tout PJ de garde voyant son camarade en train de lutter pendant son cauchemar (ou sa vision divine) sera incapable de le réveiller jusqu'à ce que tout le rêve se soit déroulé. Le temps que le PJ vigilant envisage une approche plus extrême – comme jeter un seau d'eau sur le PJ endormi – le rêve est terminé.

Le PJ réveillé sent d'une façon ou d'une autre que quelque chose d'épouvantable va avoir lieu dans les prochaines heures.

S'occuper de ses affaires :

Vers environ 3 heures du matin, il y a de l'activité dans la neuvième roulotte. La porte de la roulotte s'ouvre, et un chuchotement réveille Benito. Le garde du corps est rapidement sur pied pour aider Maria Luisa à quitter sa roulotte. Alors que la vieille femme marche vers le fleuve, Benito observe les environs avec méfiance, pour s'assurer qu'aucun œil indiscret ne les observe. Quand il est satisfait sur le fait que tout est calme, Benito suit sa maîtresse à une certaine distance.

Maria Luisa cherche les petits cimetières de bord de fleuve, courant le long des principaux cours d'eau de l'Empire. On les appelle les cimetières Namenlosen (« anonymes »), car les cadavres découverts de victimes noyées sont enterrés dans ces zones funéraires. En général, un prêtre itinérant de Mórr accomplira un rituel de Funérailles Anonymes sur les tombes nouvellement creusées, afin de les protéger contre toute tentative de la part des nécromants d'atteindre les cadavres, ou leurs morceaux, pour leur utilisation perverse. Malheureusement, ces prêtres itinérants ne sont pas toujours aussi minutieux qu'ils devraient l'être quand ils récitent les rituels d'inhumation.

Maria Luisa est bien consciente des risques qu'elle prend en sortant de sa roulotte, mais les chances d'être repérées devraient être minimisées par l'heure tardive et l'obscurité. Les PJ surveillant la roulotte à cette heure ont le choix de soit suivre la vieille bohémienne, soit de fouiller la roulotte laissée sans surveillance.

Dans le cimetière :

Un petit muret de pierre entoure le cimetière des anonymes à Staig. Maria Luisa entre dans les lieux en murmurant une prière à Ecate. Tout PJ dans les 20m peut faire un test d'**Ecoute** de son léger (*Acuité Auditive* +10) pour entendre la vieille bohémienne. Si le PJ parle Strigane, il reconnaît son murmure comme étant un appel à la déesse pour solliciter sa protection.

Benito s'arrête à l'entée et se retourne vers la roulotte, en se plaçant de façon à garder Maria Luisa tout en évitant de voir ce qu'elle fait. Benito cri (de forts grognements) pour avertir la vieille femme s'il remarque quelqu'un la filant ou l'espionnant. Il combat en arrière garde pour protéger sa maîtresse, afin qu'elle puisse échapper à toute tentative pour la capturer. Quand l'occasion se présente, Benito rompt le combat pour suivre Maria Luisa jusqu'au sanctuaire de sa roulotte. Au cas où il n'aurait pas d'autre choix, Benito combat jusqu'à la mort pour protéger (ou venger) Maria Luisa.

Après s'être placé au centre d'un emplacement de 5m sur 3m Maria Luisa incante un sort de *Détection des Tombes sans Marques*. Elle jette un coup d'œil jusqu'à ce qu'elle localise une tombe quelques mètres plus près de la rivière. Satisfaite de son choix, la vieille bohémienne s'agenouille sur la tombe, sort un objet de ses jupes, saisi une poignée de terre, puis incante un autre sort. Quand elle le termine, une brume s'élève doucement de la tombe, et prend la forme de la silhouette boursoufflée de jeune fille s'étant noyée dans la rivière. Les PJ observant cette scène doivent réussir un test de **Peur** pour garder leur calme.

Maria Luisa demande au fantôme de la fille morte si Adolf Seyss-Inquart a maintenant été reçu par le Dieu des Sombres Royaumes des Sans-Repos (cette appellation fait référence à Kháine). Le fantôme répond que non, puis demande si Maria Luisa apporte les cadeaux qu'elle a promis à Nuln. Maria Luisa répond que ces offrandes l'accompagnent dans son voyage. La vieille femme demande alors si Seyss-Inquart a pu s'échapper sans problème de Nuln. Le fantôme répond que oui. Maria Luisa libère l'esprit avec les mots d'adieux, « *Va, car je te laisse entre les mains du Seigneur de l'Effroi pour son plaisir.* » L'esprit hurle d'horreur tandis que sa forme est déchirée par des griffes invisibles. Toute personne observant la scène finale doit réussir un autre test de **Peur**.

Sa tâche terminée, Maria Luisa retourne à sa roulotte gardée par Benito.

Fouiller la roulotte :

Au lieu de suivre Maria Luisa vers le cimetière, les PJ pourraient choisir de fouiller sa roulotte à la recherche de preuves compromettantes. Pour cela, ils devront passer le sort de *Verrou Magique* qu'elle a placé sur sa porte quand elle est partie.

Une fois à l'intérieur, les PJ voient l'agencement de la roulotte. Un petit lit se trouve au fond, accompagné de deux coffres fermés. Les coffres contiennent les vêtements de Maria Luisa et ses composants pour divers sorts. Ils sont en plus de ce que la vieille femme transporte normalement sur elle. Sur le lit se trouve un chat noir. Les PJ pourraient s'inquiéter que le chat soit une sorte de familier, et qu'il agisse dans ce sens. Mais le chat est simplement un animal de compagnie, bien qu'il soit du genre à ne pas avoir confiance dans les étrangers. Si on l'approche, le chat fait le dos rond et souffle. Si les PJ persistent, le chat noir court entre leurs jambes et autour d'eaux pour parvenir à s'enfuir.

Il y a aussi une petite table verrouillée au sol de la roulotte près du lit. Maria Luisa utilise la table pour prendre ses repas.

Les deux coffres ont un double fond, qu'on ne peut trouver qu'en les vidant de leurs vêtements. Un mécanisme de fermeture (Diff. 10%) peut être ouvert avec une petite clé que Maria Luisa porte autour du cou.

Un vieux livre – intitulé "*De Immortalité, Morte, et Arcanis Diversis Nehekaræ*" – se trouve dans le premier coffre. Le livre est fermé par un fermoir, et il lui manque de toute évidence quelques pages. Si les PJ ouvrent le livre et le feuilletent, ils trouvent que le vélin sur lequel le texte est écrit semble plus fin que ce qu'on pourrait s'y attendre. Les PJ possédant les compétences *Traumatologie*, *Chirurgie*, ou *Torture*, peuvent faire un test d'**Int** pour comprendre que les pages sont faites de peau humaine. Tout PJ qui réussit ce test doit ensuite faire un test de **CI**. Ceux qui l'échouent subiront un modificateur de -10 à leurs caractéristiques de **CI** et **FM** pendant le reste de la soirée. Tous ceux qui échouent de plus de 30 gagnent aussi un **Point de Folie**.

L'autre coffre contient un sac dans son compartiment secret. Le sac est rempli de sel, qui permet de préserver 6 mains coupées à l'intérieur. Les personnages ayant eu une carrière de nécromant, ou de prêtre de Mór reconnaissent instantanément les mains comme étant des composants pour le sort nécromantique de *Main de Poussière*. Maria Luisa transporte ces objets pour son allié nécromantique, qu'elle prévoit de rencontrer dans la Marschwald, à encore quelques jours de voyage le long du Reik Supérieur.

Si les PJ fouillent sous le lit, ils trouvent une trappe avec un verrou. Le verrou peut être ouvert de ce côté, bien que l'absence de charnière indique que la trappe s'ouvre vers le dessous de la roulotte.



Nouveaux sorts nécromantiques :**Détection des Tombes sans Marques :**

Niveau : Premier - Nécromancie

Points de Magie : 3

Portée : 50m

Durée : 1h

Composant : Une pincée de racine de tombe.

Avec ce sort, un nécromant peut localiser une tombe non marquée n'étant pas protégée par les rituels divins de Mórr 'Rite Funéraires' ou 'Funérailles Anonymes' (*Aprocrypha 2: Chants of Darkness*, p26-27). Le nécromant doit être très prudent quand il invoque ce sort, car tout prêtre de Mórr dans les 100m doit faire un test de Contre magie pour sentir que le sort est lancé, ainsi que sa direction générale.

Invoquer un Messenger de Kháine :

Niveau : Deuxième - Nécromancie

Points de Magie : 6

Portée : 10m

Durée : 1d6+2 rounds

Composant : Une poignée de terre d'une tombe non protégée par Mórr, et un morceau de mâchoire d'un être pensant.

Ce sort ne peut être utilisé qu'en conjonction avec le sort de Détection des Tombes sans Marques. En s'agenouillant sur la tombe sans protection, un nécromant peut invoquer un esprit lié à Kháine pour recevoir ou envoyer des messages à des nécromants ou d'autres serviteurs lanceurs de sorts du Dieu du Meurtre et des Morts-Vivants. Afin d'obtenir une réponse de l'esprit à chaque question, le nécromant doit réussir un test de **FM** modifié par la différence de caractéristique entre l'invocateur et l'esprit (possédant normalement un **FM** de 18). Ainsi, si la **FM** de l'invocateur excède celle de l'esprit de 8, le test se fait avec un bonus de +8. Le nécromant doit aussi faire un test de **CI**+30. S'il échoue, il gagne un **Point de Folie** du fait de l'utilisation de ce sort.

"De Immortalitate, Morte, et Arcanis Diversis Nehekaræ" :

"De Immortalitate, Morte, et Arcanis Diversis Nehekaræ" (De l'Immortalité, la Mort, et Divers Mystère Nehekariens) est un livre dangereux. Le livre original en arabe a été perdu depuis longtemps dans les déserts de ce pays, mais on sait qu'il existe cinq copies incomplètes traduites en *Classique*. Le livre original a été écrit par Assad al-Nasrallah, l'un des puissants nécromants du XIIème siècle C.I. en Arabe, et traduit par Lorenzo Rizzio.

Cette copie en particulier décrit avec des détails épouvantables la façon dont Nagash, le Grand Nécromant, gagnait son pouvoir et détruisait ses ennemis. Les descriptions des diverses méthodes de torture conçues par Nagash (comme arracher la peau d'un être encore vivant et un rituel semblable à la vivisection) sont très visuelles. Le texte fait allusion à des rituels qui permettraient aux mortels obsédés d'atteindre l'immortalité à grand coût.

Ce livre ne contient que trois sorts : *La Danse Macabre de Vanhel*, *Fabriquer un Serviteur d'Os*, et *Relever les Morts*. Seules les personnes disposants de la compétence *Langue Hermétique - Nécromantique* peuvent lire les sorts, mais le reste du texte malsain peut être lu avec la compétence *Langage Secret - Classique*.

Toute personne lisant des parties de ce livre doivent réussir un test de **FM** pour éviter de devenir dérangées. Ceux qui échouent à ce test seront affligés de cauchemars pendant 1d3 nuits, et devront faire un test de **FM** quand ils utiliseront leur compétence *Méditation*. Toute personne échouant de plus de 30 souffrira en plus d'un malus de -10 en **CI** et **FM** les jours où ils subiront des cauchemars.

Si un individu étudie réellement le texte en *Classique*, le personnage reçoit un malus de -10 à son test de **FM**. Un échec indique qu'il subit des cauchemars pendant 1d6 nuits, avec un malus supplémentaires de -10 en **CI** et **FM** pendant les jours où il a fait des cauchemars, et il doit réussir un test de **FM** pour utiliser sa compétence de *Méditation*. Tous ceux qui échouent de plus de 30 gagnent aussi 1d2 **Points de Folie**.

La simple possession de ce livre peut conduire son possesseur à être déclaré coupable de crime de nécromancie.

Les PJ ont une occasion de frapper un coup contre les plans, quels qu'ils soient, que Maria Luisa a concoctée avec Adolf Seyss-Inquart, en détruisant le livre et les mains tranchées. Le problème pour les PJ est que même si les choses vont dans leur sens, Maria Luisa et Benito ne sont pas éloignés de la roulotte pour plus de 10 à 15 minutes. A moins que les PJ n'aient pris les précautions adéquates, ils pourraient bien être découverts à l'intérieur de la roulotte de Maria Luisa.

Si les PJ ne sont pas au courant que la vieille bohémienne et son garde du corps sont revenus, Benito enfermera rapidement les PJ à l'intérieur. Il montera la garde pendant que Maria Luisa ira vers le camp de bohémien pour se plaindre de l'intrusion à Maria Gatti et son fils, Salvatore. Le résultat d'un tel manque de précaution de la part des PJ sera une confrontation indésirable avec les bohémiens. La troupe de Salvatore pense qu'offrir l'hospitalité aux leurs est plus important que toute promesse faite à des étrangers.

Les PJ devront plaider leur cause, et réussir un test de **Soc** (*Charisme +10, Etiquette +10, Séduction +10*, cette dernière seulement si le PJ est une femme essayant d'arracher de la compassion de la part de Salvatore, -10 pour toute autre transgression alors qu'ils voyageaient avec les bohémiens) pour éviter d'être instantanément chassés de la troupe. Johannes pourrait se porter garant pour les PJ s'il n'a pas déjà pris leur défense lors d'une occasion précédente. Un échec au test de **Soc** indique que les PJ se verront demander d'offrir une sorte de compensation (monétaire, ou faire la promesse de rester à 100m d'elle) à Maria Luisa afin de continuer à voyager avec la troupe. Les PJ qui souhaitent rester avec la troupe n'auront plus le droit de prendre part aux festivités des bohémiens, et devront monter leur propre camp à l'écart des autres. Un échec de plus de 30 signifie que les bohémiens bannissent les PJ et ne veulent plus voyager avec eux, les menaçant de mort s'ils devaient les croiser à nouveau. La situation fera aussi que Salvatore coupera les ponts avec Johannes, car c'est lui qui s'est porté garant du bon comportement des PJ.

Les PJ pourraient opter pour une solution plus radicale s'ils risquent d'être pris par la vieille bohémienne et son garde du corps, en les attaquant et/ou en mettant le feu à leur roulotte. Le bruit d'une action aussi audacieuse pourrait alerter les bohémiens de garde dans le camp principal (qu'il s'agisse de Guido ou de Vito Gatti). Là encore, les PJ pourraient bien risquer d'être découverts. Selon la gravité de leurs actes, les PJ pourraient subir un malus allant de -10 à -30 à leur test de **Soc** quand ils plaideront leur cause. Si les PJ ont assassiné Maria Luisa ou Benito, la troupe de bohémiens tentera de les capturer et de les exécuter.

Afin de minimiser les conséquences d'une capture, les PJ pourraient limiter leurs activités, et se contenter de garder un œil sur Benito et la neuvième roulotte. Les PJ pourraient penser que ce n'est qu'une affaire de temps avant que Maria Luisa n'agisse, et il serait mieux pour eux que la situation se dévoile d'abord. Si les PJ décident de se confier à l'érudit, Johannes leur suggère que l'approche patiente sera la meilleure. Elle permet aux PJ d'éviter d'offenser leurs hôtes (les bohémiens ont tendance à protéger les leurs contre les étrangers – même si l'individu peut être un danger pour le groupe).

Si Maria Luisa prend conscience que les PJ sont sur ses traces, elle attend le bon moment pour trouver une occasion de répliquer.

Maria Luisa, Sorcière des Taillis (ex-Voleur, ex-Apprenti Sorcière des Taillis).

En tant que fidèle d'Ecate, Maria Luisa a recherché les vérités sombres et cachées pendant les dix dernières années. Ses au cours de sa quête de ces connaissances secrètes qu'elle a rencontré le nécromant Adolf Seyss-Inquart. La première fois qu'ils se sont rencontrés, Maria Luisa était une beauté brune, récemment chassée de sa troupe de bohémiens, à la suite d'une altercation avec son premier mentor, sa grand-mère. Adolf venait de commencer son ignoble éducation quand les deux devinrent amants. Les années de vie et de travail ensemble ont prélevé leur tribut sur Maria. Elle n'a que 26 ans, bien qu'elle semble approcher de la soixantaine.

Les autorités prenant conscience de la présence de Seyss-Inquart, Maria Luisa fut forcée de partir de son côté. Les deux communiquent toujours à distance, et récemment, se sont retrouvés à côté de Nuln. Le culte de Mórr est sur la piste de Seyss-Inquart, par conséquent le nécromant a besoin que Maria Luisa utilise ses compétences pour récupérer quelques objets pour lui.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	38	39	4	4	9	54	1	42	36	48	46	45	38

Compétences : Baratin ; Camouflage Rural & Urbain ; Chimie ; Connaissance des Plantes ; Chiromancie ; Conscience de la Magie ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Divination ; Escamotage ; Evaluation ; Fermentation ; Fuite ; Identification des Plantes ; Incantation : mineure, tous 1 & 2 ; Langage Secret : Jargon des voleurs ; Méditation ; Pictographie : Voleurs ; Radiesthésie ; Sens de la Magie ; Soins des Animaux ; Traumatologie.

Points de Magie : 22

Sorts : [Mineure] Main habile, Malédiction, Sens du danger, Sombre vision, Flammerole, Verrou magique, Exorcisme, Sommeil, Discretion.
 [Niveau 1] [Bataille] Détection de la magie, Immunité au poison, Stupidité ; [Nécromancie] Détection des Tombes sans Marques, Invocation d'ombre.
 [Niveau 2] [Bataille] Brouillard mystique ; [Nécromancie] Contrôle des mort-vivant, Invocation d'un messager de Kháine.

Possessions : Vieux vêtements dépenaillés, bâton, anneau d'argent de Protection contre les Morts-Vivants (Cl+10 pour le porteur, CC-10 pour les adversaires morts-vivants).

Handicaps : Vie nocturne (niveau 1), âge prématuré.

Benito, Garde du Corps (ex-Mercenaire, ex-Sergent Mercenaire).

Benito est le frère de Maria Luisa, et il a passé de nombreuses années comme mercenaires en Tilée. C'est au cours de cette période qu'il a été capturé par une autre troupe de mercenaire employé par une cité-état rivale. Benito a été torturé pour révéler les plans militaires de son employeur. Quand il a refusé de parler, ses geôliers lui ont coupé la langue.

Avec le temps, Benito s'est frayé un chemin vers l'Empire, où il a finit par retrouver sa sœur, qui entretenait toujours son apparence de jeunesse. Il accompagna Maria Luisa dans son exil après sa dispute avec son mentor, et est resté avec elle quand elle s'est mise avec Adolf Seyss-Inquart. Benito a gardé son calme en voyant sa sœur vieillir trop tôt. Eternellement fidèle à sa sœur, Benito protégera Maria Luisa au prix de sa propre vie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	51	6*	5	11	52	2	41	43	42	43	42	40

Compétences : Acuité Auditive ; Arme de Spécialisation : poing ; Bagarre ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Endurance à l'Alcool ; Esquive ; Force Accrue* ; Jeu ; Langage Secret : Jargon des Batailles ; Pistage ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Arbalète et carreaux (32/64/300, FE4), Chemise de maille (1PA corps), Casque (1PA Tête).

Cavaliers de Môrr :

Après Staig, la troupe se dirige vers le village fluvial de Dessau, à environ deux jours de voyage. Dessau se trouve sur l'autre rive du Reik Supérieur par rapport à une autre ville conséquente de l'Averland, Loningbrück. La fête foraine s'installe pour à nouveau 4 jours sur le terrain communal au sud du village.

Plus si bienvenus :

Au cas où Maria Luisa ait pris conscience que les PJ l'espionnent, elle convoque Salvatore et sa mère, Maria, pour les rencontrer le jour où la troupe arrive à Dessau. Maria Luisa exprime son inquiétude au sujet du fait que les PJ souhaitent lui faire du mal, et exige que leurs errances nocturnes cessent. Salvatore est contraint de donner à la vieille femme l'assurance qu'il confinera les PJ au camp tant qu'ils voyageront avec la troupe de bohémiens. Mais il lui fait cependant remarquer que si les PJ quittaient la compagnie de la troupe, il n'aurait plus aucune autorité pour limiter leurs activités, quelles qu'elles soient.

Après la rencontre, Salvatore prend Johannes à part pour lui résumer son entrevu avec Maria Luisa. Le chef des bohémiens demande à Johannes d'intervenir pour reprendre le contrôle des PJ. Même si les PJ ne se sont pas confiés à lui à ce moment, Johannes a développé ses propres soupçons au sujet des occupants de la neuvième roulotte. Il sent qu'il pourrait y avoir une raison – peut-être malfaisante – derrière le fait que la vieille bohémienne et son serviteur gardent leurs distances vis-à-vis du reste du groupe. Ce n'est tout simplement pas dans la façon de faire habituelle des bohémiens que d'être distant ainsi vis-à-vis des leurs. Si les PJ transmettent ce qu'ils ont découvert, Johannes acquière la certitude que Maria Luisa ne prépare rien de bon.

En entendant les nouvelles de Salvatore transmises par Johannes, les PJ pourraient décider qu'il est temps de se séparer des bohémiens. Certains PJ pourraient ne pas encore avoir terminé les formations qu'ils ont commencés, et qu'il serait donc mieux de se calmer jusqu'à la fin de la fête foraine à Dessau.

Arrivée des corbeaux :

La fête foraine à Dessau draine une foule conséquente sur les quatre jours, à peu près le même nombre de participants qu'à Hörbranz. A la fin du troisième jour, trois hommes solennels portant des tuniques rouges avec le symbole d'un corbeau sur leurs armures arrivent à cheval dans le village de la direction de la route de Staig-Ballenhof. Tout PJ travaillant comme manouvrier à la périphérie de la fête voit les trois cavaliers passer solennellement, étudiant tout le long les activités en cours. A moins que les PJ qui observent n'aient pris des précautions particulières pour ne pas être vus, le dernier des trois hommes fait un signe de tête pour montrer qu'il a repéré la présence des PJ.



Konrad von Mackensen et ses hommes sont sur la piste d'un allié du célèbre nécromant, Adolf Seyss-Inquart, depuis quelque temps. Après avoir perdu la piste du nécromant, les répurgateurs de Môrr ont découvert le lien entre Maria Luisa et lui, peu après le départ de la sorcière bohémienne de Nuln. Konrad s'est adjoint les services de deux Chevaliers Corbeaux avant de reprendre la piste de Maria Luisa. A Pfeildorf, Konrad a découvert que la sorcière bohémienne s'est joint à une fête foraine itinérante ; geste qu'il a trouvé intéressant, car sa proie a échangé la vitesse contre la sécurité.

Konrad et ses hommes n'ont aucune intention de tenter d'arrêter Maria Luisa tant qu'elle est sous la protection de la troupe de bohémien. Le répurgateur préfère la suivre et attendre que sa proie se mette dans une situation de désavantage. Les trois hommes prévoient de loger à l'auberge du *Marchand Navigateur* à Dessau jusqu'au départ de la fête.

Les PJ pourraient se trouver eux-mêmes confrontés à un dilemme. S'ils ont agi suite à leurs soupçons au sujet de Maria Luisa, ils peuvent avoir reçu la consigne de rester à distance. Ils peuvent essayer de se faire à nouveau bien voir par Salvatore et sa famille en avertissant le chef de la famille Gatti de l'arrivée des trois membres du culte de Mórr. Si les PJ s'inquiètent de la relation entre Johannes et les bohémiens (qui n'est pas au mieux si les PJ ne se sont pas bien comportés), ils devraient informer l'érudit avant que ce soit d'autre. Bien qu'ils soient prudents, ni Salvatore, ni Johannes ne soupçonnent les trois cavaliers de s'intéresser aux bohémiens.

Jeux d'espions :

Les PJ peuvent aussi décider d'espionner les trois hommes nouvellement arrivés, que ce soit avec ou sans la connivence de Salvatore ou Johannes. S'ils choisissent d'agir de la sorte, les PJ peuvent soit observer passivement les trois hommes, soit interagir plus activement avec eux, avec l'objectif de divulguer ce qu'ils ont appris aux bohémiens. Dans les deux cas, ils courent le risque d'être découverts par les hommes du culte de Mórr.

Toute tentative de la part des PJ de mettre leur nez dans les affaires des hommes du culte de Mórr est vouée à l'échec. Ceux qui sont au service de Mórr apprennent très tôt lors de leur entraînement que le secret est un élément essentiel au succès d'une opération. Même le simple fait que les trois hommes sont passés par Pfeildorf à la poursuite de Maria Luisa est considéré comme un secret.

[*Note au MJ :* Bien que Konrad et ses hommes aient entendu parler du meurtre du prêtre sigmarite, les trois cavaliers ne connaissent pas le lien entre les PJ et la mort du père Feodor.]

Des PJ attrapés en train d'espionner le répurateur de Mórr risquent quelques problèmes. Les répurateurs sont par nature très suspicieux, et Konrad ne fait pas exception à la règle. Il sait que les PJ voyagent avec les bohémiens étant donné qu'ils travaillent à la fête (ainsi que par leurs costumes, si les PJ sont toujours vêtus comme des bohémiens). Il est donc facile de conclure que les PJ sont de mèche avec les bohémiens s'ils sont attrapés en train d'espionner Konrad et ses hommes.

Des PJ capturés peuvent s'attendre à être soumis à un interrogatoire. Bien qu'aucun des trois hommes de Mórr ne soit expert en torture, les prisonniers ne devraient pas supposer que Konrad ne s'en remettra pas à de tels moyens. Il veut savoir quels sont les alliés de la vieille sorcière bohémienne. Des PJ prisonniers pourraient rapidement proposer d'être des espions pour le compte du répurateur afin de sauver leur peau.

Changement de camp :

En fait, les PJ pourraient bien voir l'arrivée des trois cavaliers comme un moyen de créer des problèmes à la vieille bohémienne tout en gardant les mains propres. Si les PJ approchent un ou plusieurs des hommes au *Marchand Navigateur*, Konrad sera alors plus qu'heureux de récupérer les informations des PJ, allant même jusqu'à les récompenser avec une bourse d'argent (jusqu'à 15 pistoles) pour les informations qu'ils transmettent.

Konrad irait même jusqu'à embaucher les PJ afin qu'ils espionnent pour lui, leur promettant un prix honnête pour toutes les informations qu'ils pourront fournir. Il est plus qu'honnête dans les compensations qu'il offre pour de bons renseignements, mais il ne souhaite pas s'engager sur un prix particulier, car il sait que certains agents (peut-être que c'est le cas des PJ) sont susceptibles de demander trop en échange d'informations sans intérêt. En aucun cas Konrad ne laissera qui que ce soit le forcer, lui et ses hommes, à agir avant qu'il ne pense que l'action est prudente.

Ni Salvatore, ni Johannes ne seront content si les PJ les informent qu'ils travaillent avec le culte de Mórr. Salvatore considère qu'il ne s'agit de rien de moins que d'une trahison de son hospitalité, tandis que Johannes craint que les PJ ne se soient inutilement mis dans une situation intenable. L'érudit conseille les PJ de mettre un peu de distance entre eux et les bohémiens avant de s'aliéner la troupe de Salvatore.

Nouveaux sorts pour le culte de Mórr :

Châtiment :

Niveau : 2

Points de Magie : 6

Portée : 24m

Durée : Instantané

Composant : Symbole de Mórr (réutilisable), eau bénite par un prêtre.

Ce sort peut être lancé par un prêtre contre n'importe quel groupe de squelettes, zombies, ou mort-vivant éthéré dans les 24m, et il affectera 1d10+6 membres du groupe. Ceux qui sont affectés tomberont en poussière, ou dans le cas des morts-vivants éthérés, disparaîtront simplement. La puissance de ce sort est telle que ces créatures ne peuvent pas éviter ses effets.

Un prêtre peut décider de diriger ce sort sur un nécromant à portée. L'individu ciblé doit réussir un test de **FM-20** pour résister à ses effets. Un échec signifie que la cible encaisse 1d3 Points de Blessure (sans tenir compte de l'Endurance) et perd 1d10 Points de Magie.

Reinhardt Schurz et Frank Starhemberg, Templiers – Chevaliers Corbeaux (ex-Soldat, ex-Ecuyer, ex-Chevalier Errant).

Reinhardt et Frank sont tous deux grand, en bonne santé, et ont une attitude sombre. Les deux apprécient l'humour noir en privé, simplement pour soulager le stress de la traque de leur proie. Les deux templiers sont des vétérans endurcis par le combat, qui sont au service de Konrad depuis près de trois ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	61	7	6	15	63	3	51	64	54	63	55	51

Compétences : Alphabétisation ; Arme de Spécialisation : articulé, lance, parade, deux mains ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Dressage ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Héraldique ; Langage Secret : Jargon des Batailles ; Pictographie : templier ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Hache de cavalier, Armure complète de maille et plastron de cuirasse (2PA corps, 1PA bras/jambes), Cagoule de maille (1PA Tête), Tunique rouge avec symbole de corbeau, Bouclier avec symbole de corbeau (1PA partout), Symbole de corbeau, Destrier avec selle et harnais, et Bourse (8 Co, 24 pistoles).

Konrad von Mackensen, Répurgateur – Chevalier Corbeau (ex-Chasseur de Prime, ex-Initié, ex-Prêtre).

Mesurant 1,90m, de carrure moyenne avec des cheveux et des yeux bruns, Konrad est un chasseur enthousiaste de nécromants et des morts-vivants enragés, avec un certain nombre de tués ou détruits à son actif. Normalement, il est assigné à rôder autour des frontières de la Sylvanie, mais a été réassigné au temple de Môrr de Nuln au cours de l'année passée. Konrad est sur la piste d'Adolf Seyss-Inquart depuis son arrivée à Nuln, ayant manqué de peu le nécromant. Il a appris l'existence de Maria Luisa, et l'a laissée 's'échapper' dans l'espoir qu'elle le conduise au nécromant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	63	5	5	13	64	3	51	54	44	43	75	45

Compétences : Adresse au Tir ; Alphabétisation ; Arme de Spécialisation : Arbalète pistolet, Lasso, Filet, Lancé ; Connaissance : Morts-Vivants, Parchemins ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Eloquence ; Filature ; Identification des Morts-Vivants ; Incantation : Cléricale 1&2 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane, Nécromantique ; Méditation ; Pistage ; Sens de la Magie ; Sixième Sens ; Théologie.

Points de Magie : 18

Sorts : [Niveau 1] Aura de résistance, Soins des blessures légères, Destruction de morts-vivants, Rite Funéraires, Zone de vie.
[Niveau 2] Aura de protection, Bâton dévoué, Invisibilité pour les morts-vivants, Funérailles anonymes, Châtiment, Zone de sanctuaire.

Possessions : Epée, Arbalète pistolet et carreaux (16/32/50, FE1), 4 couteaux de lancer (4/8/20, FE Lanceur), Côte de maille et plastron de cuirasse (2PA corps, 1PA bras/jambes), Tunique rouge avec symbole de corbeau, et Bourse (12 Co, 20 pistoles).

Tous seuls :

S'ils travaillent seuls, Konrad et ses hommes prévoient de garder un œil sur la roulotte de Maria Luisa à distance respectueuse. Ils n'essayeront pas d'être subtils, car ils veulent que leur proie sache qu'ils sont arrivés et la surveillent. Chacun d'eux prend un tour de garde de 4 heures, n'arrêtant que quand il est relevé par un autre. Aucun des trois ne se risquera à un conflit direct à ce niveau. S'ils sont provoqués par la troupe de bohémiens, ils se retireront pour éviter l'affrontement.

Chasse d'ombres :

Même si le répurgateur et ses deux hommes suivent les bohémiens pendant le voyage de trois jours entre Dessau et Arget, ils ne s'approchent pas assez pour une rencontre. Leur but est simplement de garder la roulotte de Maria Luisa en vue.

Ni Maria Luisa, ni Benito ne sont très inquiets par les templiers de Môrr, car ils savent ce qui va arriver. Leur destination finale est la forêt marécageuse de Marschwald, qui recouvre une grande zone à l'ouest de l'Oggel, près de l'endroit où elle se jette dans le Reik Supérieur. La forêt est assez difficile, particulièrement pour ceux qui n'en connaissent pas les chemins cachés. Les deux bohémiens la connaissent bien, et ils ne sont pas encombrés par des armures.

Les PJ pourraient bien voyager avec les bohémiens, et avoir presque terminer les formations qu'ils ont entreprises. Cela pourrait aussi créer de la tension entre eux et les bohémiens, selon la façon dont ils se sont comportés pendant le voyage. Si les PJ ne sont pas conscients que leur chevauchée tranquille arrive à son terme, Johannes leur rappelle alors qu'ils approchent d'Arget.

Il y a aussi la possibilité que les PJ aient déjà quitté la compagnie des bohémiens en faveur d'un emploi (temporaire) auprès du culte de Môrr). Dans cette situation, Konrad réquisitionne un chariot avec un cheval afin que les PJ puissent voyager avec eux. Konrad attend d'eux qu'ils aident à traquer Maria Luisa si elle quitte la troupe de bohémiens à un moment.

Fête foraine à Arget :

Arget est au bord du fleuve, en face de la ville averlandaise d'Agbeiten, et suffisamment proche de Ballenhof pour attirer des participants des deux villes. La troupe de Salvatore installe leur fête sur le terrain communal près de l'auberge fluviale *Le Colvert*. La fête d'Arget va encore durer 4 jours.

Rompant avec son habitude, Benito installe la roulotte de Maria Luisa dans le même cercle que les autres roulottes. La neuvième roulotte parvient tout de même à se placer à l'emplacement le plus proche de la forêt Marschwald, à environ 20m de sa lisière. Bien que tout le monde dans la troupe soit supposé monter les tentes et les autres structures, le muet reste à garder la roulotte depuis son siège.

Si les PJ voyagent toujours avec la troupe, on attend d'eux qu'ils continuent à remplir les tâches qu'on leur a confiées. S'ils sont livrés partis de leur côté, mais qu'ils suivent les bohémiens, ils peuvent les voir préparer énergiquement le terrain de la fête foraine, comme ils l'ont fait aux autres étapes.

Les cavaliers de Mórr arrivent comme prévu, observant les activités des bohémiens. Bien que la troupe de Salvatore les regardent passer, Konrad et ses hommes guident lentement leurs chevaux vers l'auberge. Les trois notent aussi qu'un certain nombre d'habitants du coin ont amenés des matériaux pour installer des stands destinés à vendre leurs propres marchandises.

Surveillance :

Avec toute l'agitation autour du site de la fête foraine à la tombée de la nuit, Maria Luisa sort alors que Benito reste assis dans sa position calme, mais attentive, typique. Le garde du corps muet connaît cette partie du plan de sa sœur, mais son rôle est de distraire un éventuel observateur en donnant l'impression que rien ne cloche.

Que ce soit de leur propre initiative, ou suite à l'injonction du répurgateur et de ses hommes, les PJ peuvent décider de surveiller la roulotte de Maria Luisa peu après l'installation du camp. Cette partie suppose que les PJ ont trouvé un endroit d'où observer la sorcière.

S'ils ne connaissent pas l'existence de la trappe sous le lit, les PJ observant la roulotte de Maria Luisa devront réussir un test d'**Observation** -10 (*Acuité Visuelle* +10) ou d'**Ecoute** d'un bruit léger (*Acuité Auditive* +10) pour la voir ou l'entendre s'ouvrir. Au cas où les PJ ratent ce test, ils peuvent tenter un autre test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) pour voir la vieille bohémienne ramper à travers une trappe sous la roulotte, en serrant un sac à dos et en portant un sac en bandoulière autour d'elle (ce dernier contenant les composants de sort de la sorcière et quelques provisions). Elle regarde autour d'elle avant de partir en courant dans la forêt, et de disparaître.

Si les PJ ne prennent pas de précautions pour éviter d'être vus, Benito les observe en train d'observer la roulotte. Il ne fait rien pour avertir Maria Luisa, car cela pourrait attirer l'attention des PJ. De plus, la vieille bohémienne a déjà repéré les PJ après avoir quitté la roulotte, et elle suppose qu'ils sont soit sur sa piste, soit partis en courant pour avertir les membres du culte de Mórr de son départ.

Ce qui va se passer ensuite dépend largement de ce que font les PJ. Il y a plusieurs possibilités, et leurs conséquences associées :

Action des PJ	Réponse de Benito
Restent cachés sur place, invisibles de Benito.	Il attend à peu près 10 minutes après que Maria Luisa soit entrée dans les bois, puis la suit avec une torche éteinte et un fagot de bois à la main.
En évidence dans leur observation de la vieille bohémienne.	Benito continue à surveiller les PJ une fois que Maria Luisa est partie, attendant de voir ce qu'ils vont faire.
Partent pour arrêter Maria Luisa dans la forêt.	Intercepte les PJ pour les empêcher de capturer la vieille bohémienne. S'il vainc les PJ, il suivra la sorcière dans la forêt.
Se séparent en deux groupes, un pour affronter Benito tandis que l'autre pourchasse Maria Luisa.	Essaye d'abattre ses assaillants pour pouvoir poursuivre les PJ qui pourchassent sa sœur.

Après s'être enfoncée dans la forêt pendant à peu près 10 minutes, Maria Luisa arrive à un lieu de rendez-vous prédéfini, trouve un endroit où se dissimuler, et attend une dizaine de minutes que son frère apparaisse. La sorcière sait que Benito ne se présentera pas que s'il a été abordé. Quand il s'est passé suffisamment de temps, et que la voie est libre, Maria Luisa incante une flammerole dans sa main, et s'enfonce plus profondément dans la forêt, avec ou sans son frère.

Si les PJ ont été retardés dans la poursuite de Maria Luisa, ils peuvent facilement retrouver sa piste avec la compétence *Pistage*. La sorcière bohémienne ne tente pas de cacher ses traces jusqu'à ce qu'elle se trouve à une cinquantaine de

mètres du lieu de rendez-vous. A ce niveau, Maria Luisa balaye le sol derrière elle avec un bout de bois pour brouiller sa piste. Des PJ disposant de la compétence *Pistage* devront réussir un test d'**Int**-10 pour retrouver la piste. La cachette de la sorcière lui permet d'observer la piste sans se montrer. Si elle voit les PJ repérer ses traces, Maria Luisa éteint la flammerole et quitte silencieusement sa cachette, pour s'éloigner de ses poursuivants. Cela devrait lui donner une longueur d'avance sur les PJ.

Quand l'occasion ne se présente pas :

Si personne ne veille sur la roulotte de Maria Luisa avant le crépuscule, son frère et elle s'éclipsent sans être vus. Les PJ arrivant sur place remarquent l'absence de Benito. La porte de la roulotte reste verrouillée, et la trappe dessous est ouverte. Si les PJ n'ont pas découvert auparavant l'existence de la trappe, ils devront réussir un test d'**Observation** -10 pour remarquer qu'elle est ouverte.

Entrer dans la roulotte est facile par la trappe, bien que cela place le personnage dans une situation désavantageuse quand un chat furieux décide d'attaquer (**CC** 41, **F** 1, **E** 1, **B** 2, **I** 30, et **A** 3 (5), deux par *griffes*, une par *morsure*, et deux autres par *griffes* au cours du premier round quand il *bondit* sur son adversaire). Pendant son round d'attaque, quand le PJ est pris dans la trappe, le chat reçoit un bonus de +10 en **CC**, annule la compétence *Esquive*, et touche la cible à la tête et au visage.

La porte de la roulotte est barricadée de l'intérieur, donc les PJ doivent se tailler un chemin à la hache à travers la porte pour y entrer par là. Le bruit occasionné par cette méthode alertera les autres dans le camp, ce qui entrainera de nouvelles difficultés potentielles avec leur hôte et Johannes.

Une fois à l'intérieur, faites au PJ la même description que celle présentée plus haut, dans la partie '**Fouiller la roulotte**'. La seule différence est que les vêtements des deux coffres ont été éparpillés, et leurs compartiments secrets vidés. Les PJ trouvent aussi du sel répandu un peu partout au hasard. [Note au MJ : Maria Luisa a jeté la majeure partie du sel hors du sac contenant les mains coupées, afin d'alléger sa charge pour le voyage]. Il n'y a rien de valeur à l'intérieur de la roulotte.

Une nuit en forêt :

Si les PJ décident de continuer de suivre Maria Luisa et Benito (en supposant que ce dernier survive à toute rencontre précédente avec les PJ), ils auront besoin d'une source de lumière. Le feuillage de la Marschwald est assez dense, et la forêt s'assombrit rapidement au fur et à mesure que le soleil se couche. Se faire une torche improvisée présente quelques difficultés, car le sol de la forêt devient de plus en plus humide à mesure que les PJ marchent vers l'est.

Des plans d'eau sont aussi de plus en plus fréquents, tandis que le sol de la forêt laisse place à un marais. Des nappes de brume sont aussi assez fréquentes, dissimulant les obstacles (comme les racines) et rendant la progression difficile. Si les PJ se déplacent plus rapidement qu'à une allure **Prudente**, le MJ pourrait vouloir leur imposer un test d'**I** ou de **Risque** pour bien leur faire comprendre les difficultés de leur trajet. Tout trajet à cheval – comme pour les membres du culte de Mórr – s'avère difficile, et le cavalier doit s'assurer que sa monture ne dépasse pas l'allure **Prudente** la plupart du temps.

Camper dans la forêt est un défi difficile. L'humidité des lieux signifie qu'on ne peut trouver que très peu de bois sec pour le feu. Les voyageurs dans la forêt doivent emporter leur propre bois pour le feu, ou beaucoup s'éloigner du lieu de camp pour trouver quelque chose à brûler. Les chances de base de trouver du bois assez sec pour brûler sont de 10% sur un test d'**Int**, avec les modificateurs que le MJ trouve adéquats.

Il y a aussi d'indiscibles horreurs qui sortent la nuit à la recherche de proies. La plus dangereuse est l'*Araignée Trappeur de la Marschwald*, une espèce d'araignée géante qui se tient en embuscade haut dans les feuillages. L'araignée a tissé de nombreux fils de soie qui fonctionnent comme des alarmes indiquant qu'une proie est proche. Quand une victime apparaît dans les environs, l'araignée se déplace silencieusement pour se mettre en position à peu près 3 mètres au-dessus d'elle. Quand elle est positionnée, l'araignée tisse une toile pour en faire quasiment un filet tenu par 4 de ses pattes. Elle utilise la toile pour accrocher sa victime (test de **CC** réussi), mord la proie pour la paralyser, puis la transporte dans les hauteurs de la forêt, où elle peut festoyer sur l'intérieur de sa proie qui se liquéfie (provoqué par une seconde morsure).

Une autre menace pour ceux qui voyage dans la Marschwald est le *Scarabée d'Ombre Géant*, un insecte carnivore gigantesque qui prend ses proies en embuscade en se dissimulant partiellement sous l'eau dans certains des plans d'eau les plus grands de la forêt. La brume trainant au sol lui fournit aussi un certain camouflage en permettant au scarabée patient d'apparaître comme s'il était un gros caillou, ou un monticule de boue. Le scarabée est plus actif la nuit, car sa carapace sombre le rend moins visible, tandis que durant la journée, il préfère attendre le long d'un sentier qu'une proie ne commette l'erreur de s'approcher suffisamment (dans les 6m) pour être attaquée.

Malgré les dangers de la Marschwald, il y a quelques trappeurs qui vivent dans cette forêt marécageuse. Quand ces hommes n'attrapent pas des rats d'eau géants pour leur nourriture douce, ils vivent dans de petites cabanes bâties sur des élévations de terrain, ou sur pilotis dans les plans d'eau. Même si les fourrures des grands rongeurs n'ont pas autant de valeur que celles des castors, zibelines, ou hermines ; il y a un marché pour ça dans ce coin du Sudenland et la partie voisine de l'Averland. Les rats d'eau géants servent aussi de nourriture pour les araignées géantes et les scarabées qui rôdent dans le marais.

Comme Maria Luisa et Benito connaissent tous deux les chemins dans la Marschwald, le mieux que puissent espérer les PJ au départ, est de ne pas se faire distancer. Le MJ devrait autoriser un PJ avec la compétence *Pistage* à faire régulièrement des tests d'**Int** pour s'assurer qu'ils sont toujours sur la piste. S'il perd la piste, ou si les autres PJ n'ont pas la compétence *Pistage*, des tests d'**Observation** réguliers devraient être autorisés pour voir s'ils remarquent un morceau de tissu, ou une branche brisée dans un buisson.

Les deux bohémiens se rendent à la maison de Siggï Löffler, un vieux trappeur qu'ils connaissaient dans leur jeunesse. Ils en savent assez sur les dangers de la forêt pour chercher un endroit sûr ou passer la nuit. Maria Luisa fait tuer Siggï par Benito après qu'il les ait accueillis chez lui, afin de garder le secret sur leur passage.

Si les PJ parviennent à filer les bohémiens sans se faire repérer, ils verront la façon horrible avec laquelle Siggï est tué. Alors qu'ils observent, les PJ voient Maria Luisa distraire Siggï tandis que Benito manœuvre derrière le trappeur sans méfiance. Benito attrape brutalement Siggï par le cou, et l'étrangle tandis que le trappeur est soulevé du sol. Maria Luisa rentre rapidement dans la hutte, et en sort un grand bol. Siggï perd rapidement conscience, et à ce moment Benito retourne le trappeur à l'envers, et le tient par les chevilles. Maria Luisa lui tranche alors la gorge, afin que son sang s'écoule dans le bol. La bohémienne prévoit de passer la nuit à faire du boudin pour le nécromant Adolf Seyss-Inquart. Une fois que le sang est récupéré, elle tranche les deux mains de Siggï, et les suspend pour les faire sécher. Benito balance enfin le cadavre du trappeur dans le marais à côté, sachant que les créatures feront certainement un festin du corps.

A ce stage, les PJ peuvent ruiner les plans des bohémiens et du nécromant en tuant à la fois Benito et Maria Luisa, ainsi qu'en détruisant le livre nécromantique et la collection de mains que transporte la bohémienne.

Si les PJ perdent la trace des bohémiens, ils peuvent poursuivre leur chemin jusqu'à ce qu'ils tombent sur la demeure d'un autre trappeur, ou qu'ils puissent installer un camp avant qu'il ne soit trop tard. Il n'y a pas d'emplacement facilement défendable où installer un camp dans la forêt, par conséquent, les PJ cherchant un emplacement de ce genre n'auront pas de chance. Qui plus est, leur feu de camp est à peu près certain d'attirer une attention non désirée.

L'Araignée Trappeur Géante de la Marschwald.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	-	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

Physique : La plupart des araignées géantes font au moins 3m de large, avec huit yeux et des pattes puissantes recouvertes d'une épaisse fourrure noire. Leur couleur varie généralement du brun foncé au noir, et parfois des araignées peuvent arborer des marques étranges d'une couleur vive.

Traits psychologiques : Les araignées géantes sont sujettes à la *Peur* du feu, mais sont immunisées à tous les autres effets. Elles provoquent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes de moins de 3m. Les personnages souffrant d'arachnophobie (peur des araignées) sont sujets à la *Terreur*.

Règles spéciales : Les araignées géantes possèdent deux attaques de *Morsure Venimeuse* avec leurs grandes mandibules. Une morsure d'araignée géante peut provoquer la paralysie si la victime échoue à un test de **Contre Poison**. Si la victime paralysée est mordue une seconde fois, la dose de venin supplémentaire entraîne la mort du personnage en 1d6 rounds, à moins qu'il ne réussisse un autre test de **Contre Poison**. L'exosquelette des araignées géantes leur donne l'équivalent d'une armure de plate (2PA partout). Les araignées géantes ont une *Vision Nocturne* portant à 20m.

Scarabée d'Ombre Géant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	-	3	3	11	10	2	-	43	2	24	6	-

Physique : La plupart des scarabées géants mesure moins de 3 mètres de long, bien qu'ils puissent faire n'importe quelle taille ou couleur dans cette limite.

Traits psychologiques : Les scarabées géants sont sujets à la *Peur* du feu, mais sont immunisées à tous les autres effets.

Règles spéciales : Les scarabées géants possèdent deux attaques par *morsure* avec leurs grandes mandibules. Ils volent comme des *voleteurs*, et leur carapace chitineuse leur donne l'équivalent d'une armure de plate (2PA partout). Il y a 40% de chance que la morsure d'un scarabée géant entraîne une *blessure infectée*. Les araignées géantes ont une *Vision Nocturne* portant à 20m.

Rat d'Eau Géant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	25	-	3	3	5	30	1	-	14	14	18	18	-

Physique : Bien que similaire aux rats géants en terme d'apparence extérieure et taille, les rats d'eau géants ont des pattes palmées et une odeur musquée. Ils sont aussi plus carnivores que les rats normaux, chassant les petits poissons, lézards et serpents en plus de manger les feuilles, jeunes pousses, et fruits qui poussent dans les marais.

Règles spéciales : Comme les rats géants, les rats d'eau géants ont 35% de chance de provoquer des *blessures infectées*. Les rats d'eau géants ont une *Vision Nocturne* portant à 20m.

Des aventuriers pas très intrépides :

Etant donnée l'heure tardive et les dangers de la forêt, les PJ pourraient choisir d'attendre qu'il fasse jour le lendemain pour pister Maria Luisa et Benito. Dans ce cas, ils peuvent soit retourner au camp bohémien et partir plus tard le lendemain matin, ou rapporter ce qu'ils ont vu à Konrad.

Si les PJ choisissent l'option d'aller rapporter leurs observations aux répurateur, Konrad en sera mécontent. Il pense que les PJ n'ont pas su faire preuve d'initiative en poursuivant les deux bohémiens et en s'occupant d'eux pendant qu'ils étaient exposés. L'heure tardive convainc Konrad que son groupe ne devra y aller que le lendemain matin. Au cas où les PJ ne soient pas déjà ses employés, Konrad leur offre 8 Co chacun pour aider à attraper la sorcière, la moitié d'avance, et le reste quand le travail sera fait.

Si les PJ vont directement au camp des bohémiens, ils peuvent chercher Johannes pour lui raconter ce qui s'est passé. L'érudit leur conseil de garder leurs activités secrètes vis-à-vis de Salvatore, car il craint que le chef bohémien n'essaye de les empêcher de partir à la poursuite de Maria Luisa. Quel que soit le sérieux avec lequel ils demandent, Johannes ne se joindra pas aux PJ. Il veut rester en bon terme avec les bohémiens, car il continuera à avoir besoin de leur aide quand les PJ seront partis pour Karak Hirn. Les PJ pourraient faire remarquer que s'ils échouent face au nécromant, ils ne seront pas en mesure d'attirer l'attention de leurs ennemis de Pfeildorf afin de la détourner de l'érudit. Johannes ne se joindra à eux que s'il croit que leurs chances de survie sont faibles sans le genre d'aide qu'il peut apporter.

Si les PJ ne sont pas assez malins pour tenir leur langue, la révélation à Salvatore de leur plan consistant à partir à la poursuite de Maria Luisa est la goutte qui fait déborder le vase pour le chef des bohémiens. Il déclare que les PJ sont des ennemis de sa troupe, et fait le serment de les tuer s'ils ne sont pas hors de sa vue dans les 10 minutes. Salvatore ordonne à plusieurs de ses hommes d'escorter les PJ loin de leur camp immédiatement. Toute résistance de leur part entraîne une réaction violente des bohémiens.

Les dangers du voyage dans la forêt de Marschwald – même s'ils sont moindre pendant la journée que la nuit – existent toujours. Le peu de lumière qui filtre à travers renforce les zones d'ombre à cause du contraste. Cela peut entraîner de brefs moments d'éblouissement pour les personnages, car leurs yeux auront besoin d'une ou deux secondes pour s'ajuster. Etant donné la composition du sol de la forêt, le pistage devient difficile. Dans certains endroits, les traces – en particulier celles de Benito – sont faciles à discerner, mais les plans d'eau fréquents, et les étendus de sol dur surélevés peuvent faire perdre la piste. Quand la piste est perdue, le MJ devrait permettre aux PJ de faire un test d'**Int** (*Pistage* +10) pour la retrouver.

Si les PJ sont en compagnie de Konrad, il fait faire le pistage aux PJ (il les paye après tout). Le répurateur n'apporte son expertise que quand les PJ ne sont plus capables de trouver la piste. Si elle est complètement perdue (ce que le MJ peut arranger si le jet de dés ne le fait pas), Konrad et ses hommes continueront dans une direction, en ordonnant aux PJ de prendre un autre chemin.

Se rapprocher :

Une fois qu'ils sont livrés à eux-mêmes, les PJ errent pendant un moment jusqu'à ce qu'ils atteignent la demeure de Gisela Bader, une trappeuse. Bien qu'elle semble beaucoup plus âgée que ce qu'elle est réellement, Gisela vit dans le marais depuis environ 15 ans. Elle connaît très bien les différents chemins et leurs dangers.

Les PJ pourraient ne pas vraiment savoir quoi faire à ce point. Ils savent qu'ils recherchent une sorcière bohémienne et son garde, mais ils n'ont probablement pas une idée très claire de la raison pour laquelle le duo a disparu dans un endroit aussi lugubre. Si les PJ lui racontent leur sombre histoire, Gisela les écoute attentivement, avant de suggérer que leur proie recherche probablement un endroit particulier avec un repère, pour un rendez-vous avec quelqu'un. Gisela connaît un endroit de ce genre, où beaucoup de trappeurs se rassemblent à certaines périodes de l'année, pour honorer Taal avec des sacrifices et des prières.

Les PJ peuvent simplement demander la direction à Gisela, mais la trappeuse leur explique qu'ils vont avoir besoin d'un guide, ce qu'elle accepte de faire contre une rémunération. Gisela ne s'intéresse pas à l'argent, parce qu'il ne signifie pas grand-chose pour elle dans le marais. La trappeuse préfère une partie des rations des PJ, à peu près l'équivalent de trois jours, et demande leur protection (la trappeuse sait qu'un grand groupe va attirer l'attention de chasseurs qu'elle peut normalement éviter). L'échange de leurs provisions pourrait laisser les PJ un peu à court, mais ce n'est pas le problème de Gisela.

Si les PJ se renseignent sur la durée du voyage, Gisela répond que cela devrait seulement prendre à peu près une heure. Ils pourraient, de façon tout à fait légitime, se méfier des objectifs secrets de Gisela, mais il se trouve qu'elle est honnête dans sa proposition d'aider les PJ, et ne leur veut aucun mal.

La destination de Gisela est un îlot un peu surélevée, où une grande pierre de 6 mètres (un menhir) a été dressée dans le passé. Les trappeurs et autres habitants des confins de la forêt connaissent les chemins les plus sûrs pour atteindre la pierre bénie symbolisant le pouvoir de Taal dans la nature. Si on lui demande, Gisela mentionne que l'endroit sert aussi de cimetière pour les habitants des bois décédés.

Confrontation avec un nécromant :

Les PJ devront faire un test d'**Ecoute** pour un bruit normal (*Acuité Auditive +10*) tandis que le groupe s'approche dans les 50 mètres de la limite de la mare entourant l'îlot. S'ils réussissent, les PJ entendent le bruit de deux individus – Maria Luisa et Benito – barbotant dans l'eau devant eux. Si les PJ ratent le premier test, autorisez-les à en faire un second pour un bruit normal (*Acuité Auditive +10*) pour entendre la voix froide accueillant Maria Luisa en l'appelant par son nom.

[*Note au MJ* : Réussir le premier test permet aux PJ d'entendre automatiquement la bienvenue. S'ils ont besoin d'aide, le MJ peut aussi décider que Gisela a entendu la voix annonçant la bienvenue, et fait signe aux PJ de se taire s'ils discutent. Après tout, si elle peut entendre Maria Luisa et le nécromant, il est probable que les PJ puissent être entendus].

Si les PJ ont des armes de tir, ils pourraient doucement demander à Gisela de les conduire à un endroit où ils peuvent voir l'îlot en restant à couvert. Les PJ doivent réussir un test d'**I** (*Déplacement Silencieux Rural +10*) pour trouver un endroit où se cacher et se protéger. Si un des PJ rate de 30 ou moins, il y a 54% de chance (la caractéristique d'**I** de Maria Luisa) que la bohémienne, Benito, ou Adolf puisse les avoir entendu. Au cas où seulement l'un des PJ rate son test et est entendu, le trio s'arrête un moment et écoute très attentivement tout en observant la forêt, avant de continuer.

Si plus d'un PJ fait du bruit et est entendu, Benito prend une position défensive, avec 40% de chance de faire face à la position des PJ. Si Benito rate ce jet, il a des chances égales de faire face à la droite, la gauche ou au côté opposé des PJ. En réponse à l'énorme garde du corps, Maria Luisa et Adolf se déplacent vers le côté de la pierre dressée opposé à l'endroit où il pense avoir entendu les bruits.

Au cas où l'un des PJ a échoué de plus de 30, les deux bohémiens et le nécromant savent exactement où les PJ sont, et entreprennent des actions contre eux. Benito se met en position comme décrit ci-dessus, attendant que les PJ sortent de leur cachette. S'ils tirent avec des armes de distance, Benito se met à couvert derrière la pierre dressée. Pendant ce temps, Adolf invoque 1d6 zombies du marais à côté, en utilisant *Invocation de Zombies* (qui est le même sort qu'*Invocation de Squelettes*). Adolf a un autre crâne enchanté à utiliser si le premier sort n'invoque qu'un ou deux zombies. L'acide tannique de l'eau épaissie par la mousse a ralenti le processus de décomposition, et les morts-vivants apparaissent donc avec une peau brune sombre et durcie comme du cuir, puant l'eau marécageuse. Les zombies trainent les pieds en direction des PJ, tandis que Maria Luisa prépare ses sorts offensifs (par exemple *Stupidité*, ou *Brouillard Mystique*).

Si les PJ parviennent à atteindre un endroit duquel observer la rencontre entre les deux bohémiens et le nécromant, ils voient Maria Luisa étreindre Adolf, tandis que Benito jette un coup d'œil sur les environs, à l'affût de surprises. En reculant de son embrassade, la sorcière bohémienne ouvre son sac à dos et en retire l'un des six mains tranchées pour la montrer au nécromant. Les PJ qui sont soit des initiés, soit des prêtres de Mórre reconnaissent la main tranchée comme un composant de sort nécromantique (un test d'**Int** réussi avec +10 par niveau de prêtrise permet au personnage d'identifier le sort *Main de Poussière*).

Une fois que la main est mise de côté, Maria Luisa sort le vieux livre de son sac. Si les PJ sont attentifs à l'expression d'Adolf, il est clairement content du cadeau. Le livre est remis dans le sac à dos, et Maria Luisa donne le sac au nécromant. Si les PJ observent toujours, les bohémiens commencent à faire leurs adieux au nécromant.

Au cas où les PJ ne fassent rien d'autre qu'observer l'échange d'objets, Konrad et ses hommes jaillissent sur les lieux après l'échange, venant d'une direction différente de celle où se trouvent les PJ.

[*Note au MJ* : Même si les PJ ne travaillent pas pour Konrad, les Chevaliers Corbeaux ont suivis la piste des PJ jusqu'ici].

De même, le répurateur et les templiers apparaissent tout à coup si les PJ se trouvent dans une situation désespérée (en train de perdre le combat) alors qu'ils affrontent les deux bohémiens, le nécromant, et les zombies. Si les PJ se sortent bien de la bataille, Konrad et ses hommes n'arrivent que quelques instants après la victoire des PJ (mais suffisamment rapidement après pour empêcher les PJ de prendre possession du livre et des mains).



Quand Konrad et ses hommes se joignent au combat, les bohémiens et le nécromant tentent de fuir en s'éparpillant dans les bois. Le répurateur est particulièrement motivé à l'idée de se débarrasser du nécromant, et les trois fidèles de Mórre plonge dans les bois à sa poursuite. Le MJ devrait décider si Adolf est capable de s'échapper.

Quand le combat est terminé, Konrad et ses hommes rassemblent leurs adversaires morts (y compris les restes des zombies), et les empilent avec tous les composants de sorts (morceaux de corps, comme les mains tranchées) et le "De Immortalité, Morte, et Diversis Arcanis Nehekaræ". Les templiers déballent le bois qu'ils transportent pour de telles occasions, et Konrad supervise la crémation de l'ensemble.

Gisela Bader, Trappeur.

Bien qu'elle n'ait que la trentaine, cette femme de 1,60m à la carrure moyenne semble être quadragénaire. La vie dans la Marschwald est dure, et les cheveux grisonnant, le visage ridé, et les dents manquantes de Gisela sont des illustrations flagrantes de la dîme prélevée par l'environnement marécageux sur ses habitants humains. Cependant, Gisela est généralement une personne amicale, qui accepte sa vie telle qu'elle est. Elle est aussi assez courageuse, mais pas au point d'être stupide.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	43	4	4	9	44	1	41	32	33	34	34	31

Compétences : Camouflage Rural ; Canotage ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret : Jargon des Forestiers ; Orientation ; Pictographie : Bûcherons ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions : Long couteau (I+5, F-1), Gilet de cuir (0/1PA corps), Arc et flèches (24/48/250 FE3), Chapeau de fourrure et peaux d'animaux, 4 pièges à animaux, et 10m de corde.

Adolf Seyss-Inquart, Nécromant (ex-Apprenti Sorcier).

Autrefois un étudiant en magie prometteur de Wurtbad, Adolf chuta tôt dans ses études, quand il trouva par hasard un grimoire interdit de nécromancie de son maître. Il vit qu'une telle connaissance prolongerait sa vie et, peut-être, lui fournirait la clé pour obtenir un pouvoir temporel. Il fuit au milieu de la nuit quand des agents de Mórr firent un raid sur la demeure de son maître, et traînèrent de force le vieux sorcier en train de protester pour le brûler sur un bûcher. Depuis cette époque, Adolf recherche d'autres grimoires de ce type, même s'il fuit les autorités.

Adolf rencontra Maria Luisa avant de commencer son ignoble éducation, et les deux devinrent amants. Il resta en contact avec elle tout en continuant à se déplacer de place en place, en suivant les rumeurs mentionnant d'anciens grimoires, et en évitant d'être capturé. A Nuln, Adolf revit Maria Luisa, lui transmit une liste de provisions dont il avait besoin, et arrangea le prochain lieu de rendez-vous avant de s'enfuir à nouveau. Adolf prit une route indirecte pour rejoindre la Marschwald.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	40	4	4	9	52	1	42	36	49	46	45	28

Compétences : Alphabétisation ; Connaissances : Démons, Parchemins ; Identification des morts-vivants ; Incantation : Mineure, Bataille 1, Nécromantique 1-2 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane, Nécromantique ; Méditation.

Points de Magie : 22

Sorts : [Mineure] Malédiction, Sens du danger, Sombre vue, Flammerole, Verrou Magique, Renforcement de porte, Exorcisme, Sommeil, Discrétion.
 [Niveau 1] [Bataille] Détection de la magie ; [Nécromantique] Détection des Tombes Sans Marques, Invocation de squelettes.
 [Niveau 2] [Bataille] Aura de protection ; [Nécromancie] Contrôle des morts-vivants, Main de poussière, Invocation d'un messager de Kháine, Invocation d'un Héro squelette mineur.

Possessions : Epée, bâton.

Handicaps : Apparence cadavérique (niveau 2), Morbidité, Odeur déplaisante (niveau 1).

Zombie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	3	5	10	1	10	10	14	14	14	-

Traits psychologiques : Les zombies provoquent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes qu'ils attaquent. Par opposition, ils sont immunisés à tous les effets psychologiques.

Règles spéciales : Quand ils perdent un round de combat, les zombies doivent réussir un test de **Cd** (basé sur l'attribut de celui qui les contrôle) afin de continuer à combattre. Les zombies sont sujets à l'*Instabilité*, et doivent être contrôlés pour combattre efficacement. Les zombies non contrôlés sont sujets à la *Stupidité*. Les coups des zombies ont 20% de chance de provoquer la *Putréfaction*, et celles qui ne provoquent pas cette maladie ont 50% de chance de provoquer des *blessures infectées*.



Après le combat :

Idéalement, le combat autours de la pierre dressée devrait entrainer la mort des deux bohémiens et du nécromant. Si l'un d'entre eux s'échappe, les PJ auront un ennemi implacable qui pourrait apparaître n'importe où sans être attendu pour assouvir sa vengeance (quelque chose que le MJ pourrait vouloir développer hors de cette campagne).

Si les PJ travaillaient pour Konrad, le répurgateur leur paye le solde de ce sur quoi ils s'étaient mis d'accord auparavant, avant de les libérer de son service. Si les PJ n'ont pas conclu d'accord, Konrad les remercie pour leur collaboration dans la lutte contre le nécromant. Les Chevaliers Corbeaux partent ensuite, ayant accompli les désirs de Mórr.

De nouveau livrés à eux-mêmes (Gisela étant partie dès qu'elle a pu quand le combat a commencé), les PJ peuvent s'attendre à avoir des problèmes avec les bohémiens, même si on ne les a pas vus suivre Maria Luisa. Les bohémiens savent par observation ou déduction que les PJ se sont absentes pendant une durée assez longue, et la troupe a noté que Maria Luisa et Benito ont abandonnés leur roulotte.

Si les PJ retournent tous seuls au camp de bohémiens, ils sont convoqués devant Salvatore pour s'expliquer ; de même s'ils reviennent avec les Chevaliers Corbeaux. Quelle que soit l'histoire que les PJ racontent, on leur conseillera de quitter le camp immédiatement. S'ils admettent avec tué la sorcière, ou simplement l'avoir pourchassée, Salvatore les dénonce avec colère comme des traîtres à l'hospitalité que les bohémiens leur ont fournis, en particulier à la suite des événements de Pfeildorf. Il les maudit et réprimande, tout en les déclarants importuns parmi toutes les troupes de bohémiens du Sudenland. Salvatore compte faire passer le mot du comportement déshonorant des PJ.

Les PJ ne peuvent s'attendre à aucune aide de la part de Johannes Krönert. L'érudit a reconnu qu'il est temps pour les PJ d'aller de leur côté, tout comme lui. Peu après que les PJ aient quitté le camp des bohémiens, Johannes vient à eux et les remercie pour tout ce qu'ils ont fait. Les PJ pourraient en être perplexes. Johannes explique qu'il n'a pas beaucoup de doute sur le fait que les gens à Pfeildorf les recherchent toujours. Si les PJ sont à court d'argent, Johannes leur donne à chacun 5 Co par gratitude. Johannes admettra, si on lui demande, que tant que les efforts des ennemis seront orientés vers la recherche des PJ, il aura alors tout loisir de continuer ses propres investigations. Johannes part ensuite en direction de Pfeildorf.

Les PJ pourraient choisir de ne même pas retourner au camp de bohémiens, sachant qu'un tel acte provoquerait une situation étrange qu'ils préféreraient éviter. La route s'étend devant eux, même s'ils pourraient ne pas vraiment savoir quelle direction les conduira à Karak Hirn, la Citadelle Naine où les PJ espèrent trouver des réponses à la question pénible du Huitième Théogone et de l'ordre mystérieux du Marteau Sacré.

Acte 2 - La Route de Karak Hirn.

Où les PJ doivent voyager sur les routes du Sudenland vers Karak Hirn, inconscients du fait que leurs ennemis commencent à se rapprocher d'eux.

Seuls dans la nature :

Bien que le mouvement principal de l'Acte 2 suppose que les PJ ont accompagné la troupe de bohémiens jusqu'à Arget, avant que l'incident avec Maria Luisa et le nécromant ne les force à prendre un autre chemin, cette partie fournit un certain nombre de rencontres sans lien entre elles, que le MJ pourrait vouloir utiliser si les PJ décident de suivre leur propre chemin vers Karak Hirn.

Contourner les Collines Sauvages :

Si les PJ décident de quitter les bohémiens peu après s'être remis de leurs blessures, ils peuvent décider de marcher directement vers le sud, en longeant les limites est puis sud des Collines Sauvages, tout en se frayant un chemin vers Söllweg. Ce peut être parce que les PJ souhaitent retourner à Eppiswald, ou se rendre plus au sud, malgré le fait qu'ils aient été avertis du danger. Couper à travers la campagne de cette manière est plus lent, et les PJ ne pourront avancer – au mieux – que de 25 Km par jours.

Les Collines Sauvage sont le principal pâturage des troupeaux de moutons de la région. Beaucoup de ceux qui tirent profit du travail des autres en son bien conscients. Des bandes de bandits et de voleurs de bétail ont établi des cachettes dans les vallées de cette région accidentée. De petites bandes de mercenaires ont été engagées pour patrouiller dans ces zones, et s'occuper des voleurs comme ils l'entendent.

A moins qu'ils ne ressemblent à des citoyens perdus dans la nature, les PJ pourraient être pris pour des mercenaires, des bandits, ou des voleurs de bétail. Les PJ disposant de la compétence Sixième Sens sentiront régulièrement qu'ils sont observés. S'ils ressemblent à des proies faciles, les voleurs de bétail ou les bandits monteront des embuscades pour les voler. Au contraire, les mercenaires pourraient les suivre à une distance respectable, dans l'espoir de les utiliser comme appât, pour attirer les hors-la-loi ou les voleurs de bétail. Si l'occasion se présente, les mercenaires pourraient décider que dépouiller les PJ est plus rentable que prendre eux-mêmes le risque de s'occuper des bandits et voleurs de bétail.

Si les PJ ont l'air compétent, la plupart des voleurs de bétail et hors-la-loi resteront hors de leur chemin. Il n'y a pas beaucoup de bénéfice à en tirer, et beaucoup trop de risques à attaquer un groupe d'étranger prêt au combat.

D'un autre côté, ils peuvent utiliser la fourberie pour créer chez les PJ un faux sentiment de sécurité. Avec un peu de bétail en leur possession, des groupes de voleurs de bétail pourraient facilement jouer le rôle de pâtres ayant récemment été victime de bandits. Ils pourraient même engager les PJ pour qu'ils les aident à leur insu à attaquer un groupe rival de voleurs de bétail, de bandits locaux, ou même des mercenaires en patrouille (ce sont des bandits, après tout).

Par essence, des PJ voyageant dans ces contrées ne pourront pas distinguer les adversaires des alliés potentiels. Le MJ devra tirer profit de cela en créant des rencontres qui entretiennent le doute chez les PJ sur qui croire, et qui combattre.

alentours de Finnwald :

Dans cette région du Sudenland, il y a deux dangers dont les PJ doivent être conscients : les Bandits de Finnwald, et les Gobelins de l'Oreille Sanglante.

Les bandits ont un camp dans la forêt de Finnwald, pas très loin de Pforzen, et sur la portion de route que les patrouilleurs ruraux ont tendance à éviter. Les bandits sont connus pour agir à l'ouest de Pforzen, où le trafic marchand et les voyageurs sont plus fréquents. Les bandits préfèrent monter des embuscades qui leur permettent de soigneusement sélectionner leurs proies, et d'éviter les combats inutiles. La bande de bandit est généralement composée de 6 à 8 membres, mais l'arrivée récente de mercenaires sans emplois ont gonflé leur nombre jusqu'à 12. En leur absence, le camp des bandits est protégé par leurs familles.

On raconte que les gobelins de l'Oreille Sanglante ont un camp quelque part dans les collines au nord et à l'est de la Finnwald. C'est une bande nomade, errant à travers la région sur leurs loups. La bande de gobelins est grosse d'à peu près 40 membres (sans compter les morveux), dont la moitié est des guerriers. Comme c'est typique dans leur espèce, les gobelins ne s'intéressent pas autant aux trésors qu'au fait de faire des raids sur les fermes locales, et les voyageurs, pour collecter de la nourriture (du bétail et des humains).

Les PJ voyageant dans la région apparaîtront probablement comme des victimes potentielles, ou des proies, de l'un de ces groupes. Les PJ peuvent même tomber par hasard sur le camp des bandits quand les familles s'y trouvent seules, et attaquées par les gobelins. A leur retour, les bandits seraient reconnaissants vis-à-vis des PJ pour leur aide à sauver le camp, mais ils voudront toujours dérober leurs objets de valeurs et leur argent avant de les laisser repartir avec leurs vêtements sur le dos (ce qui n'est pas une petite concession).

Si les PJ se trouvent sur la route reliant Pforzen à la Söll, il est probable qu'ils tombent sur de petites équipes de chasseurs de prime cherchant à les ramener – morts ou vifs – à Pfeildorf pour qu'ils soient jugés pour le meurtre du père Feodor. Ces équipes pourraient même être dans une féroce compétition les unes avec les autres pour la récompense offerte par l'Eglise, de 100 Co chacun. Les PJ coincés entre deux ou plus de ces groupes pourraient arriver à les monter les uns contre les autres pour survivre à la rencontre.

Chef Gobelin.

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

Compétences : Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Esquive.

Possessions : Epée ou Hache, Lance, Gilet de cuir (0/1PA corps), Arc court et flèches (16/32/250 FE3).

Effets Psychologiques : Les gobelins sont sujets à l'*Animosité* vis-à-vis des autres gobelinoïdes et tribus. Ils *Haïssent* aussi les nains, et ont *Peur* des elfes quand ils ne sont pas en surnombre d'autre moins deux contre un.

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

Champion Gobelin.

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

Compétences : Bagarre ; Coups Puissants ; Esquive.

Possessions : Epée ou Hache, Lance, Gilet de cuir (0/1PA corps), Arc court et flèches (16/32/250 FE3).

Effets Psychologiques : Les gobelins sont sujets à l'*Animosité* vis-à-vis des autres gobelinoïdes et tribus. Ils *Haïssent* aussi les nains, et ont *Peur* des elfes quand ils ne sont pas en surnombre d'autre moins deux contre un.

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

Shaman Gobelin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	35	4	4	10	40	1	28	28	38	28	28	18

Compétences : Connaissance des Plantes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Identification des Plantes ; Incantation : Mineure, Bataille 1, Waaargh 1-2 ; Méditation ; Préparation de Poison (fongiques) ; Sens de la Magie.

Points de Magie : de base 3 (ne peut absorber plus de 19 points de magie Waaargh en toute sécurité)

Sorts :
 [Mineure] Doigts de beurre, Malédiction, Sens du danger, Guérison mineure, Discrétion.
 [Niveau 1] [Bataille] Aura de résistance, Soins des blessures légères, Boule de feu, Rafale de vent ;
 [Waaargh] Coup d'boule, Mork t'veut !
 [Niveau 2] Nous v'là, Regard de Mork.

Possessions : Bâton avec divers colifichets et fétiches, Arc court (16/32/250, FE3) et munitions, Sac de composants.

Effets Psychologiques : Les gobelins sont sujets à l'*Animosité* vis-à-vis des autres gobelinoïdes et tribus. Ils *Haïssent* aussi les nains, et ont *Peur* des elfes quand ils ne sont pas en surnombre d'autre moins deux contre un.

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

Guerriers Gobelin.

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, Gilet de cuir (0/1PA corps), Arc court et flèches (16/32/250 FE3).

Effets Psychologiques : Les gobelins sont sujets à l'*Animosité* vis-à-vis des autres gobelinoïdes et tribus. Ils *Haïssent* aussi les nains, et ont *Peur* des elfes quand ils ne sont pas en surnombre d'autre moins deux contre un.

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

Grand Loups.

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	-

Morveux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Effets Psychologiques : Les morveux sont trop bêtes pour souffrir de l'*animosité* inter-gobelinoïdes, mais ils ont une sorte de malice animale qui leur permet d'éviter d'être sujets à la *Stupidité*. Ils sont sujets à la *Peur* quand ils ne sont pas en surnombre vis-à-vis de leurs adversaires d'au moins dix contre un. Un morveux seul est sujet à la *Terreur*.

Règles Spéciales : Les morveux sont immunisés aux effets de toutes les moisissures, et utilisent un assortiment d'armes spores qu'ils peuvent lancer jusqu'à 15m. Ils sont aussi connus pour lancer leurs déjections. Ils ont une *Vision Nocturne* portant à 10m.

Epais comme une brique :

Les PJ qui se rendent directement à la Söll, afin de poursuivre leur route vers le sud, risquent d'avoir un choc. Des affiches ont été placardées sur les panneaux de la route et les arbres, le long de la Söllweg, avec les noms et description (ressemblance approximative) des PJ qui se trouvaient à Pfeildorf quand le frère Feodor a été tué. Les phrases « *Recherchés pour le meurtre d'un prêtre de Sigmar* » et « *Récompense de 100 Co chacun vivant, ou 50 Co mort* » résument assez bien les problèmes auxquels vont faire face les PJ s'ils décident de voyager le long de cette route.

Les patrouilleurs ruraux, chasseurs de prime, mercenaires, et autres traine-savates parcourent les routes, villes et villages, et la campagne, à la recherche d'une occasion de se faire de l'argent respectablement. Même les bandits espèrent avoir la chance de récupérer la récompense. Dans les plus grandes villes, comme Meissen et Geschburg, les autorités ont déployé leurs garnisons et leurs milices pour maintenir l'ordre. Toute personne présentant une vague ressemblance avec l'un des PJ peu se retrouver dans une mauvaise passe si les autres croient qu'ils ont attrapé l'un de ceux qui sont recherchés par l'Eglise de Sigmar.

Le MJ devrait rappeler aux joueurs que la justice dans l'Empire n'a pas de présomption d'innocence. La plupart des opprimés – paysans, roturier sans le sous, voyageurs (comme les PJ), bateleurs, et bohémiens – sont généralement considérés coupable de n'importe quel crime commit (même s'il ne s'agit que d'une rumeur) et la preuve du contraire incombe à l'accusé. Les personnalités d'importance, ou ceux qui sont protégés par de puissants mécènes ou familles, échappent plus facilement à un verdict de culpabilité, en particulier si la victime est d'un statut social inférieur.

Le MJ devrait confronter les PJ dès que possible avec cette réalité s'ils ont fait le mauvais choix de retourner vers la Söll. Les chasseurs de prime et leur engeance seront croisés en groupe de trois ou plus, car ils savent qu'ils risquent d'affronter un certain nombre d'hérétiques capable de tuer de sang-froid.

De retour à Pfeildorf..

Si les PJ s'en tiennent à l'intrigue principale de ce scénario, ils voyageront avec les bohémiens pendant environ 26 jours. Quelques-uns d'entre eux se seront déroulés dans un état comateux au départ. Cela signifie que les PJ se retrouvent à voyager à nouveau seul à partir du 13 sigmarzeit, plus ou moins quelques jours.

Karelia Meitner :

Pendant que les PJ ont visité le nord de la campagne sudenlandaise, allant à la foire, et apprenant de nouvelles compétences, ceux qui sont resté en arrière à Pfeildorf ne sont pas restés inactifs. Karelia Meitner a entendu parler du meurtre du père Feodor par des rumeurs dans la rue, et a utilisé sa position dans l'Eglise de Sigmar pour être autorisé à voir en privé le corps du prêtre défunt, malgré le décret de l'Eglise disant que le cadavre ne devait pas être vu en dehors des plus hauts échelons de la Guilde des Pleureurs. Le culte de Mórr a accepté de ne pas divulguer la présence de Karelia aux membres de l'Eglise à Pfeildorf.

Bien qu'incertaine sur la nature de la magie utilisée, Karelia en a facilement conclu que le père Feodor a été tué par de la magie corrompue. Elle a aussi réalisé que les PJ étaient incapables de tuer le prêtre de cette façon, malgré les affiches placardées partout portant leurs noms. Sans compter le reste, cette décision rapide d'accuser les PJ a confirmé les soupçons de l'Arbitrator sur le fait qu'il y avait quelque chose de plus sinistre en cours. Karelia a envoyé un communiqué codé à ses supérieurs de l'Officium Arbitrorum.

Karelia a continué à mener sa propre enquête pendant deux semaines après le départ des PJ, et est tombé sur un certain nombre de fausses pistes. Elle en a conclu que quels qu'aient été les liens entre ce groupe secret et l'Eglise de Pfeildorf, ils ont été tranchés. Karelia est parti pour Karak Hirn en supposant que les PJ suivraient la piste du défunt professeur Lessing vers la Forteresse Naine. Karelia a pris grand soin de s'assurer qu'elle n'était pas suivie, revenant parfois sur ses pas pour contrecarrer toute tentative de la pister.

Gerhardt Haider :

Gerhardt Haider aussi a été occupé. Avec la mort du père Feodor, Herr Haider n'a plus à se soucier qu'un maillon faible dans l'Eglise de Sigmar ne révèle ses activités peu ragoutantes. Le reste de l'Eglise à Pfeildorf n'a aucun soupçon sur l'existence d'un ordre du Marteau Sacré, ou sur le fait que cet ordre est en grande partie basé à la Tour Hess, dans les Collines Sauvages.

Gerhardt a envoyé son serviteur de confiance, Erich Honecker – ou son remplaçant si les PJ ont éliminé l'homme qui a organisé le meurtre d'Aldebrand Mössbauer – à la Tour Hess pour organiser le calendrier du déplacement de l'ensemble de l'ordre du Marteau Sacré dans le voisinage d'Übersreik, dans le Reikland. Les déplacements devront se faire par petits groupes, sur une durée assez longue, afin de ne pas éveiller les soupçons.

Quand Honecker est revenu, Herr Haider a donné des lettres codées à son assistant pour qu'il les livre à son frère jumeau, le Lecteur Quintus, à Übersreik, ainsi qu'aux autres membres importants de l'ordre ailleurs. Les lettres indiquaient l'heure de la venue du Huitième Théogone approchait rapidement, et que tous devaient se préparer à l'accueillir.

Une fois ces tâches accomplies, Herr Haider a déplacé sa maisonnée à Wissenburg, le centre de son empire marchand. Il s'est dit que si les PJ revenaient à Pfeildorf avec des alliés, ils ne trouveraient aucun lien avec lui ou l'un de ses serviteurs. Cela suppose, évidemment, que les PJ survivent à ceux qui les pourchassent.

La longue route à venir :

Ayant été chassé du camp de bohémiens, les PJ reviendront probablement sur leurs pas vers l'auberge relais du Lièvre des Marais, à Ballenhof, pour discuter de leurs plans et réfléchir à la façon de se rendre à Karak Hirn. L'auberge est aussi le siège d'un groupe de patrouilleurs ruraux. Comme les bohémiens sont toujours à Arget, le groupe de patrouilleurs ruraux se rend à la fête foraine, en croisant les PJ sur la route. Normalement, les patrouilleurs ruraux arpentent la route d'Ellenwangen jusqu'à un gué de la Sim, au village de Gestratz.

Si les PJ sont toujours vêtus comme des bohémiens, ils sont pris pour tels. Edmund Sturm – aubergiste et ancien propriétaire – leur fait clairement comprendre qu'ils devront partir quand ils auront finis leurs repas et/ou leurs boissons, parce que 'ceux de leur espère' ne sont pas les bienvenus dans cet établissement. Les PJ peuvent essayer de convaincre Sturm qu'ils ne sont pas des bohémiens, ce qui nécessite un pot-de-vin de 1Co et la réussite d'un test de **Soc** (*Charisme* +10, *Séduction* +10) de la part du PJ plaidant leur cause. Si les PJ échouent et refusent de partir, Edmund enverra sa fille demander l'aide du freiherr Wieland, intendand du baron Domagk, actuellement absent, pour qu'il fasse évacuer les PJ.

Les PJ vêtus correctement ne seront pas traités comme des parias, bien que les étrangers ou les elfes du groupe puissent tout de même s'attendre à être mal traités (à peine mieux que les bohémiens).

Pendant que les PJ cogitent à ce que sera la suite de leurs actions, ils voient un homme portant un bandeau bleu sur le bras gauche, avec une sorte d'insigne dessus, qui entre dans l'auberge. Les PJ réussissant un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) remarque que le symbole est un chariot noir avec des pistoles d'argent en guise de roues. Les PJ ayant une expérience de colporteur ou commerçant reconnaissent le dessin comme celui de la guilde des colporteurs du Sudenland.

L'homme commande à boire et se plaint auprès de l'aubergiste du fait qu'il n'a pas vu son escorte depuis que la fête des bohémiens a commencée à Arget. Le colporteur jette un coup d'œil à la salle commune, se présentant sous le nom d'Alban Handler, et annonce qu'il cherche à remplacer ceux qui ont l'ont abandonné au milieu de son voyage vers le village de Waldbach, sur le Chemin des Colporteurs. Il prend ensuite un siège à une table à côté de l'âtre pour voir si quelqu'un veut prendre le boulot.

Si les PJ s'arrêtent à la table pour indiquer leur intérêt, Alban les informe que le boulot consiste à l'escorter pendant les deux jours qu'il lui faut pour se rendre à destination. La solde est de 5 pistoles pour chaque PJ qui accepte, en plus du logement pour la nuit et dans la salle commune des endroits où ils s'arrêteront, et du repas. Les PJ halfings devront se satisfaire des portions de 'grands' qu'Alban est d'accord pour payer pour leur remplir le ventre. Alban explique aussi que les bandits sont devenus un gros problème ce printemps, mais qu'il ne s'attend pas à des problèmes particuliers en se rendant à Waldbach.



Les PJ pourraient vouloir marchander pour obtenir un meilleur prix, mais l'inclusion du repas et du logement pour la nuit est plus que raisonnable, et Alban ne peut pas offrir plus. Qui plus est, Alban ne sera pas d'accord pour tout payer aux PJ d'avance. Il préfère les payer une fois qu'ils auront atteint Waldbach, mais il est possible de négocier pour qu'ils soient payés à la fin de chaque journée. Si les PJ déclinent la proposition d'Alban, il engagera quelqu'un d'autre dans les heures suivantes.

Au cas où les PJ acceptent ses termes, Alban sourit et leur dit qu'il part à l'aube, et qu'il espère qu'ils seront à l'heure. L'affaire conclue, Alban souhaite une bonne nuit aux PJ, avant de se rendre au bar. Les PJ peuvent l'entendre commander deux miches de pain, deux blocs de fromage, et une cruche de bière légère. Avec sa nourriture et sa boisson en main, Alban se dirige vers son chariot en appelant les trois enfants à se rassembler pour le dîner.

En plus de son travail comme commerçant itinérant, Alban est employé par le monastère shallyen de Waldbach pour ramener les orphelins et autres enfants abandonnés au sanctuaire. Le monastère lui fournit un hébergement et de la nourriture en échange d'une chance d'aider ces jeunes à devenir des membres précieux de la société. Alban engage des gardes quand il transporte des enfants, afin d'aider à les protéger des dangers de la route.

Alban ne fournit pas de chevaux aux PJ. Comme les trois enfants voyagent dans le chariot parmi ses marchandises, il y a seulement de la place pour qu'un seul PJ ne s'asseye à ses côtés. Les PJ devront déterminer lequel d'entre eux chevauchera, ou s'ils changeront quand Alban s'arrêtera pour faire une pause (approximativement toutes les deux heures, pour donner aux chevaux le temps de se reposer et de manger). Les PJ à pied devraient faire attention à ne pas marcher directement derrière le chariot, pour éviter de marcher dans un piège de la route fraîchement déposé...

Le premier jour de voyage est le plus court des deux, avec un arrêt à la mi-journée sur la route Ballenhof-Steingart, sur la rive en face du village de Gestratz. Alban sait que le village est assez peu amical vis-à-vis des visiteurs, et il demande aux PJ de rester du côté est de la rivière, avec les enfants, pendant qu'il traverse le gué pour mener ses affaires. Si un des PJ souhaite accompagner le colporteur, Alban refuse toute offre en disant qu'il préférerait que les PJ surveillent les enfants, afin qu'ils puissent se dégourdir les jambes un moment.

Même si Alban ne part qu'une demi-heure, les PJ ont l'occasion d'apprendre à connaître les enfants. Erika sourira de façon charmante au PJ masculine avec le plus haut score de **Soc**, et lui posera des questions amicales sur son histoire. Selon si le personnage répond de façon gentille, Erika pourrait commencer à poser des questions d'une nature plus personnelles et directe, ce qui pourrait mettre le PJ assez mal à l'aise.

Par opposition, Robert fait les cents pas pour évacuer son trop plein d'énergie, de temps en temps en sautillant. Il n'est pas très réceptif aux questions qui lui sont adressées, à moins qu'elles ne proviennent d'un PJ le cajolant gentiment en s'asseyant un moment ou en restant assez proche du reste du groupe.

Lise trouve un caillou sur lequel s'asseoir, et observe les nuages dans le ciel, ou le vent faisant onduler l'herbe. Si on lui demande ce qu'elle fait, Lise répond simplement qu'elle aime observer. Lise aime le calme de l'environnement, et l'air pur. Si personne ne s'intéresse à elle, Lise fredonne un air joyeux.

En fin d'après-midi, le groupe arrive à l'auberge relais de la Biche Pavanante. Ehrmann et Hunni Schmidt dirigent un établissement propre, mais peuplé. Une diligence de la ligne des Diligences de Sigmar leur a rendu une visite aujourd'hui, sur la route de Pfeildorf, et un certain nombre d'autochtones et autres voyageurs se sont arrêtés pour échanger des nouvelles et des rumeurs. La plupart des conversations tournent autour de l'abdication de la Grande Baronne de son statut d'Electeur, et de l'absorption du Sudenland par la province du Wissenland. La conversation est animée – et parfois chaude – car les opinions semblent équitablement partagées entre les pour et les contres.

Alban dit aux PJ qu'avec autant de gens dans le coin, il va réserver une chambre privée pour les enfants. Il a besoin que les PJ restent vigilants, en particulier en gardant un œil sur Erika, et mettent en place des tours de garde devant la porte de la chambre.

L'instinct d'Alban est affûté. Niklaus Bethe, un esclavagiste, est assis à une table du coin, avec ses trois acolytes. Il a remarqué les trois enfants, et est en train de calculer combien ils rapporteraient au marché aux esclaves d'Akendorf et Vidovdan, dans les Principautés Frontalières. En général, Niklaus et ses hommes chevauchent dans les parties les plus pauvres de l'Empire, achetant les enfants rejetés par leurs parents, ou enlevant les jeunes adultes qui sont assez idiot pour errer dehors sans la protection de leurs familles ou de leurs villages. Cette saison, ses hommes et lui ont été victimes de bandits, et ils ont été dépouillés de leurs fonds. Les quatre ont récupéré un peu en se mettant eux aussi au vol. Toujours à court d'argent, Niklaus croit voir une occasion d'obtenir de la marchandise humaine à peu de frais.

Niklaus donne l'ordre à deux de ses hommes d'aller se promener dans la salle commune surpeuplée afin de se rapprocher assez pour entendre Alban ou les PJ dire aux autres ce qu'ils vont faire des enfants.

Avant de se rendre dans l'intimité de leur chambre, Lise s'assit près de l'âtre, fixant les yeux grands ouverts sur les flammes. Les PJ assis proximité d'elle et écoutant attentivement entendent ce qui suit :

*« Ils exploitent les ténèbres,
Pourtant voyagent dans la lumière,
Parlent aimablement aux aînés
Et payent en métal,
Ou enlèvent les dons non désirés de Rhya et s'enfuient.
Afin de récolter un profit
Dans les terres au-delà
Tout en semant la souffrance. »*

Les PJ qui sont proches mais ne prêtent pas attention à la fillette peuvent entendre son commentaire en réussissant un test d'**Ecoute** pour un bruit léger (*Acuité Auditive* +10).

Si les PJ demandent à Lise ce qu'elle a vu quand elle était en transe, elle répond, « *Ils sont ici, observant... attendant... préparant.* » Si les PJ à Lise alors qu'elle est envoûtée ce qu'elle voit les concernant, elle secoue lentement la tête et ne dit rien.

[*Note au MJ* : Au cas où les PJ ne se sont pas fait raconter la bonne aventure par Patrizia Prodi, Lise pourrait leur fournir les mêmes informations que la voyante bohémienne].

Les PJ peuvent décider que ramener Lise à la réalité l'aiderait à se souvenir ce qu'elle a vu. Et ils se trompent lourdement. Si elle est sortie de force de sa transe, Lise ne se souvient de rien de ce qu'elle a vu dans les flammes.

Alban Handler, Colporteur.

Colporteur de métier, Alban Handler est légèrement bedonnant et mesure 1,75m, il a les yeux bleus, des cheveux brun légèrement dégarnis, et une épaisse moustache. L'homme a la quarantaine et est employé par le monastère de Shallya depuis une dizaine d'année. Bien que beaucoup se trompent sur son compte en pensant que c'est un homme bienveillant aidant les moins fortunés, le fait est qu'Alban ne transporterait pas les orphelins et les enfants abandonnés si le monastère ne le payait pas aussi bien pour cela. Le paiement ne se fait pas sous forme d'argent, mais en marchandises et biens qu'il peut vendre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	38	4	4	8	41	1	31	29	32	31	29	43

Compétences : Arme de Spécialisation : Poing ; Baratin ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Evaluation ; Pictographie : Colporteur ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Brassard (avec le blason de la guilde des colporteurs du Sudenland), Chariot et cheval, Lanterne, Matelas et couvertures, Briquet, Casseroles et poêles, Corde, Petits couteaux, Rubans colorés, Aiguilles, autres marchandises.

Erika Bauer, Robert Zimmermann, et Lise Brandt, Enfants abandonnés voyageant avec Alban.

Erika est une petite blonde précoce de 14 ans, mesurant 1,45m, dont la nature franche et séductrice a sapé toutes les tentatives de ses parents pour lui arranger un mariage. Lassés de ses pitreries, les parents d'Erika l'ont échangée contre des outils et des casseroles, dans l'espoir que les shallyens en feraient quelqu'un de respectable. Tout personnage avec une caractéristique de **Soc** de 36 ou plus pourrait se retrouver être l'objet l'engouement d'Erika.

Robert a 12 ans, est brun, et un peu lent d'esprit. Son père a essayé d'apprendre à ce garçon de 1,50m, très fin, le métier de fermier, mais Robert n'arrivait tout simplement pas à rester concentré. Ayant plusieurs autres enfants à nourrir et à s'occuper, les parents de Robert l'ont échangé contre des couvertures et des outils de fermier.

La petite **Lise** de 11 ans donne simplement la chaire de poule. Mesurant 1,42m, avec des cheveux blonds et de grands yeux bleus, Lise a l'habitude étrange de marmonner en fixant les flammes, qu'il s'agisse d'un feu de camp d'un feu de cheminée, ou d'une lanterne. Si quelqu'un écoute attentivement pendant que Lise est en transe, il l'entendra murmurer des phrases énigmatiques ou ambiguës. Si l'auditeur demande plus tard à Lise leur signification, la fillette hausse les épaules et répond qu'elle ne s'en souvient pas, ou qu'elle croit que Mórri parle à travers elle quand elle fixe le feu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	28	3	3	6	31	1	32	28	29	31	29	30

Compétences : Charisme (Erika) ; Divination (Lise).

Attention aux trafiquants d'esclaves :

La route entre l'auberge relais et Waldbach est longue, environ 60 Km, et la majeure partie monte, tandis que le territoire s'élève vers la région moins fréquentée des Piémonts. Il y a des fermes isolées le long de la route, mais très peu d'occasion de faire des ventes dans la plupart d'entre elles. La route désolée donne l'avantage aux trafiquants d'esclaves.

Si ces derniers ont découvert la destination d'Alban de l'un des PJ, ils partent sur le Chemin des Colporteurs juste avant l'aube. Niklaus part dans le chariot couvert, tandis que ses trois complices chevauchent à côté. Au cas où les quatre ne connaissent pas l'objectif d'Alban, ils se mettent en position autour de l'auberge relais avant l'aube, pour observer la direction que prennent Alban et les PJ à leur départ de l'auberge. Les quatre hommes les suivent alors à distance, jusqu'à ce que Niklaus trouve un endroit sûr pour dissimuler son chariot et dételer son cheval. Le groupe d'esclavagiste chevauche alors jusqu'à un site d'embuscade en avant du groupe du colporteur.

Les PJ ayant pris la précaution de trouver un endroit sûr pour observer toute activité précédant le lever du soleil autour de la Biche Pavanante remarquera facilement l'activité de Niklaus et de ses hommes. Qui plus est, des PJ placés de cette façon verront la diligence des Transport de Sigmar partir vers le village de Ballenhof. Au cas où les hommes de Niklaus aient besoin de trouver des endroits sûrs pour observer l'auberge, il y a 40% de chance que les esclavagistes choisissent exactement le même endroit que l'un des PJ. Les PJ auront alors 4 rounds pour réagir avant que les hommes de Niklaus le les voient.

Connaissant assez bien la région, Niklaus choisi une partie du Chemin des Colporteurs qui plonge un peu vers le sud, près des Collines Sulz, pour tendre son embuscade. Le terrain accidenté fourni un couvert, et permet aux quatre de charger leurs proies sur la route exposée et la campagne dégagée du côté opposé. La tactique de Niklaus est simple : tirer des flèches sur tous les gardes pour les tuer ou les faire fuir le combat, puis charger les survivants pour vaincre toute résistance.

Si possible, Niklaus préfère que ses hommes assomment les adversaires. Après tout, un trafiquant d'esclave vit grâce à la marchandise vivante, pas morte. Niklaus n'est pas un imbécile, et il mettra impitoyablement à mort tout captif qu'il considère apporter plus d'ennuis que ce qu'il pourrait rapporter sur les marchés aux esclaves.

Il est possible que les PJ organisent eux-mêmes une telle attaque, et n'inverse les rôles. Dans une telle situation, Niklaus renonce à son attaque et fuit vers l'est, vers son chariot. Si les PJ font autant (voir plus) de dégâts que ce qu'ils subissent au bout de 4 ou 5 rounds de combat, Niklaus en conclu que les risques pour faire des captifs sont trop grands, et quitte les lieux avec ses hommes. Au cas où l'attaque initiale par projectiles entraîne un certain nombre de blessures, Niklaus et ses hommes revêtent leurs masques et chargent dans la mêlée avec l'espoir d'éparpiller les PJ.

Si Alban pense que les PJ ont des chances raisonnables de le défendre, lui et ses protégés, il fait ce qu'il peut pour défendre le chariot et les enfants. Si les PJ fuient ou sont capturés, le colporteur n'a pas d'autre choix que de céder aux exigences des trafiquants d'esclaves d'obtenir les trois jeunes et tout PJ qu'ils auront choisis, pour les emmener à travers le Col du Feu Noir jusqu'aux Principautés Frontalières. En aucun cas Alban ne risquera sa vie s'il est clair que le combat est perdu.

Si les PJ capturent vivant l'un des membres du groupe d'esclavagiste, Alban leur dit en privé qu'il vaudrait mieux l'exécuter sur place. Il ne croit pas que les shallyens s'assureront que justice sera faite à de telles ordures, craignant que l'ordre ne libère les esclavagistes à la suite d'une fausse promesse de repentir vis-à-vis de leur ancien mode de vie. Alban assure les PJ, s'ils hésitent, que les patrouilleurs ruraux feraient de même. Si les PJ répliquent que c'est à Alban de le faire, le colporteur admet rapidement qu'il n'a pas le sang froid pour s'en charger.

Le combat ne devrait pas durer assez longtemps pour empêcher les PJ d'arriver à l'abbaye de shallyenne de la Source de la Guérison à la tombée de la nuit. Le long voyage est assez épuisant, car la route est principalement ascendante au fur et à mesure de l'avancée des PJ.

La façon dont les PJ sont reçus par les moines dépend de l'issue du combat avec les trafiquants d'esclaves. Si les PJ ont repoussés les attaquant sans n'en tuer aucun, alors l'abbesse Dagmar Brüning accueille le groupe avec plaisir, et s'assure que ses moines soignent les blessures des PJ et leur fournissent un repas, ainsi qu'un endroit où loger pour la nuit. Si les PJ ont tué l'un des esclavagistes pour protéger les enfants d'un terrible destin d'esclave, l'abbesse manifeste son mécontentement en laissant seulement ses moines bander les blessures des PJ (aucun soin magique) avant de les escorter hors du monastère. Au cas où les PJ arrivent blessés, et sans les enfants, l'abbesse Dagmar prend Alban à part pour une conversation privée sur ce qui s'est passé avant de rendre sa décision. L'abbesse pourrait refuser l'entrée et les premiers soins aux PJ, ou elle pourrait s'assurer que leurs blessures soient bandées avant de les renvoyer dehors.

Si les PJ sont vraiment en mauvais état, ils trouveront du secours dans le village de Waldbach. A la différence des shallyens, Ritter Herbert von Krafft-Ebing, un chevalier de l'ordre sigmarite du Cœur Sacré, ne pense pas que les guerriers blessés – en particulier ceux qui ont affronté des créatures aussi méprisables que des trafiquants d'esclaves – doivent se voir refuser les soins dont ils ont besoin. Si les shallyens refusent leur aide du fait de leurs croyances, von Krafft-Ebing s'arrange pour que les PJ passent une nuit ou deux à l'auberge locale de la Dame Blanche. Carina Bunsen, la femme de l'aubergiste, est une herboriste douée (**Int 36**) qui possède les connaissances et les compétences pour aider les PJ à guérir de leurs blessures.

Von Krafft-Ebing organise tout cela à ses propres frais, en gratitude pour avoir combattu les esclavagistes.

Niklaus Bethe, Colporteur (ex-Soldat, ex-Chasseur de Prime).

Niklaus est un homme de carrure moyenne, mesurant 1,72m, qui a parcouru le sud de l'Empire et une partie des Principautés Frontalières, capturant les voyageurs solitaires et pourchassant les indésirables pour les vendre sur les marchés aux esclaves des Principautés Frontalières. Ce trafiquant d'esclave blond aux yeux bleus est typique de son espèce ; inhumain vis-à-vis de ceux qui tombent entre ses griffes, et indifférent aux souffrances humaines.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	52	5	4	11	52	2	31	44	35	54	45	28

Compétences : Arme de Spécialisation : lasso, filet ; Bagarre ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Equitation (cheval) ; Esquive ; Filature ; Langage Secret ; Jargon des batailles ; Langue Etrangère : Tiléen ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Dague (D-2, I+10, Prd-20), Arc (24/48/250, FE3) et munitions, Chariot, Cheval avec selle et harnais, 4 paires de menottes, Corde, Masque.

Fritz Cohn, Hals Gluck, et Bernd Spemann, Voyous (Brigands).

Ces trois sont les derniers des hommes cruels que Niklaus a recrutés pour accomplir son œuvre. Fritz, Hals, et Bernd sont de taille et constitution moyenne, avec des cheveux et yeux bruns. Les trois sont impitoyables vis-à-vis des plus faibles qu'eux, et prennent un plaisir sadique à toute douleur qu'ils infligent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	41	4	4	8	41	1	32	30	30	31	30	28

Compétences : Coups Assommants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain.

Possessions : Gourdin, Gilet de cuir (0/1PA corps), Dague (D-2, I+10, Prd-20), Arc (24/48/250, FE3) et munitions, Cheval avec selle et harnais, Masque.

Piétinés :

Il y a une chance que les PJ ne récupèrent des chevaux s'ils sortent victorieux du combat contre les esclavagistes. Cela pourrait rendre plus facile le reste du voyage vers Karak Hirn s'ils peuvent chevaucher (certains pourraient monter à deux sur les chevaux). La voie la plus rapide vers la forteresse naine, à ce stade, serait de prendre la Route Centrale, avant de descendre la Vieille Route Pavée. D'un autre côté, les PJ pourraient choisir de continuer sur la Route Centrale jusqu'à ce qu'ils atteignent le village de Rohrhof, puis de là remonter la Söll vers Eppiswald.

Le retour du répurateur :

Comme si le destin l'avait décidé, Klaus Werner – le répurateur – et ses hommes, chevauchent vers l'est sur la Route Centrale, à la recherche des PJ. Klaus se souvient avoir vu – et peut-être même avoir interagit avec – les PJ au cours de son bref séjour à Eppiswald, autours de Mitterfrühl [**Sombre Désespoir**, pages 15-18].

Des semaines auparavant, Klaus se préparait à partir pour Nuln, quand il a appris la nouvelle de la mort du père Feodor. Bien que cela n'ait pas été dévoilé au public, Klaus a été informé des détails de la scène de crime, et a obtenu les noms et descriptions des auteurs.

Klaus a la mémoire des visages et des noms, et elle est améliorée par les registres conservés par Rolf, son assistant. Klaus savait que fuir vers Eppiswald ne serait pas très malin, mais il pense que les PJ pourraient bien le faire. Ainsi, le répurateur et ses hommes ont d'abord chevauchés vers Pfeildorf pour interroger les officiels à la Grande Eglise puis, en suivant une piste récupérée auprès du culte de Mórr, ont rendu une visite au temple de Verena. Klaus et ses hommes ont appris tout ce qu'ils pouvaient de leur enquête, et ont poursuivi jusqu'à Eppiswald, se renseignant tout le long pour avoir des nouvelles sur un éventuel passage des PJ.

A son arrivée à Eppiswald, Klaus a rendu visite à l'abbé de St. Ewald pour savoir si les PJ étaient revenus lui rendre visite. N'apprenant rien de la piste de l'abbaye, Klaus a entrepris d'interroger chaque moine (à part frère Gustavus, qui est mort dans les deux semaines suivant le départ des PJ) ainsi que le Capitaine Weill et ses hommes, pour apprendre tout ce qu'il pouvait sur les PJ. Klaus n'a pas révélé la raison de ses interrogatoires, mais les répurateurs de Sigmar n'ont pas besoin de rendre compte de leurs actes à qui que ce soit d'autres que le répurateur général.

Klaus a appris que les PJ n'ont pas fait preuve de compétences ou capacités particulières qui auraient pu expliquer la façon dont le père Feodor a été assassiné. Malgré tout, ils ont agi de façon suspecte, et il en a appris beaucoup sur ce qui s'est passé dans la Vieille Forêt par le frère Emile et le Capitaine Weill (le tout basé sur ce que les PJ ont racontés aux deux).

Ayant rempli cette partie de la tâche, Klaus est reparti pour trouver les PJ. Comme aucune nouvelle d'eux n'a atteint ses oreilles, Klaus en a déduit qu'ils devaient avoir fui dans une direction que nombre de ceux qui cherchent à obtenir la récompense n'ont pas pris en considération. Le répurateur pense que les PJ pourraient bien se frayer un chemin vers le Col du Feu Noir, dans une tentative pour fuir la juridiction de l'Eglise de Sigmar. Sachant qu'il n'existe pas de telles limitations, Klaus et ses hommes ont pris la route de l'est à partir de Rohrhof, avec l'intention de traverser l'intérieur du Sudenland vers le Reik Supérieur.

Un loup-garou dans le Sudenland :

Etant retourné dans son village natal avec s'être soigné des blessures de l'attaque d'une louve-garou inconnue près de la Söll, Wolmar a recommencé à montrer des signes d'agitation. Il ne voulait pas rester à Aitrang, où son frère Wolfgang était le male dominant. Du coup, Wolmar s'est mis en route vers le sud, où il sait qu'il y a de petits hameaux de lupins, dans des canyons dissimulés dans l'immensité des Montagnes Noires.

Wolmar voyage à travers champs, restant loin des routes et des problèmes. En cours de route, il repère la piste des PJ. Au cas où ceux-ci ne l'ont pas aidé quand ils voyageaient vers Pfeildorf [**Sombre Désespoir**, pages 23-24], Wolmar évite de s'approcher d'eux. Il dévie de sa route pour éviter d'avoir à s'en approcher. Si les PJ ont aidé le trappeur ce jour-là sur la Söll, Wolmar s'arrête pour les observer depuis la sécurité d'une élévation à proximité, indécis sur le fait de les aborder ou d'attendre qu'ils soient passés. Wolmar sent alors la piste du répurateur et de ses hommes. Utilisant ses compétences de *Camouflage Rural*, et de *Déplacement Silencieux Rural*, Wolmar s'approche tranquillement et doucement des PJ.

Confrontation :

Quelque part entre les villages de Navis et Torrach, tout PJ disposant de la compétence *Acuité Visuelle* remarque et reconnaît les trois cavaliers qui s'approchent d'eux avant que le répurateur et ses hommes ne les identifient. Si aucun des PJ n'a cette compétence, c'est alors celui possédant la plus haute caractéristique d'I qui doit faire un jet pour déterminer s'il découvre qui est le trio à cheval avant que Klaus Werner ne puisse en faire de même pour les PJ.

Si les PJ repèrent le répurateur les premiers, ils disposent de 1d6 rounds pour faire quelque chose. Le MJ pourrait vouloir jouer cela en temps réel afin de mettre la pression sur les PJ, pour qu'ils décident de la suite de leurs actions. Les PJ peuvent nonchalamment quitter la route, comme s'ils voulaient couper à travers champs et mettre un peu de distance entre eux et le répurateur. Quitter la route pour trouver un endroit où se cacher semblera certainement suspect aux trois cavaliers, même s'ils n'ont pas reconnus les PJ. Pour un répurateur, toute activité suspecte est considérée comme un indice de culpabilité pour une chose ou une autre.

Dès que Klaus Werner et ses hommes reconnaissent les PJ, ils accélèrent leur rythme pour affronter les PJ. Le répurateur compte arrêter tout le groupe et les ramener à Pfeildorf, enchaînés si nécessaire. Klaus prévoit aussi de mener son propre interrogatoire en cours de route, car il a toujours des doutes sur la culpabilité des PJ.

Si l'un des PJ résiste aux sigmarites en utilisant de la magie, Klaus devient convaincu qu'ils ont les capacités de tuer n'importe qui en utilisant de la répugnante magie. A ce stade, la mission de Werner est claire : il doit capturer les PJ à tous prix.

Les PJ ont plusieurs options, et toutes sont risquées.

S'ils sont à cheval, les PJ peuvent s'enfuir au galop. Klaus et Dieter sont tous deux en armure, il est donc probable que leurs montures se déplacent moins vite et se fatiguent avant celles des PJ en armures légères. Si certains des PJ montent à deux sur un seul cheval, leur monture se fatiguera et ralentira avant celles des sigmarites. S'il devient évident qu'ils n'ont aucune chance de rattraper les PJ en fuite, Klaus et ses hommes descendront de cheval avant de tirer sur les chevaux des PJ (**M8, CC33, F3, E3, B5, I30**) avec des arbalètes. Au cas où les PJ aient aussi des armes de tir, ils peuvent de la même façon tirer sur les montures des sigmarites, afin de ralentir le trio pour réussir à s'échapper dans la nature.

Une autre possibilité pourrait être une tentative des PJ de négocier une trêve. Les PJ pourraient montrer le mandat qu'ils ont reçu de regretté Aldebrand Mössbauer comme preuve qu'ils sont reconnus comme agents travaillant pour le culte de Verena par l'Eglise de Sigmar. Cette tournure des événements fait faire une pause à Klaus, et il autorise les PJ à défendre leur cas, tandis qu'il estime s'il doit les enchaîner, ou simplement les escorter jusqu'à Pfeildorf.

Les PJ peuvent utiliser l'occasion pour raconter ce qu'ils savent et ont appris. Ils pourraient garder quelques informations, mais les PJ devront être prudents. Les trois hommes sont assez doués pour repérer les incohérences dans l'histoire des PJ, et les sigmarites ont aussi l'avantage de leur interrogatoire des moines de St. Ewald pour vérifier la véracité du témoignage des PJ. A moins que les PJ n'aient mentionné l'ordre du Marteau Sacré, ou le retour attendu du Huitième Théogone aux moines de St. Ewald, leur présentation de ces informations à Klaus sera la première fois qu'il entend parler du sujet.

Tandis que Klaus écoute ce que les PJ ont à dire, sans porter de jugement évident, il les considérera instantanément comme des criminels s'ils mentionnent l'Ordo Scriptoris et montrent l'anneau que leur a donné frère Gustavus. Une fois que les PJ sont attachés, Klaus dit à Rolf de noter qu'une nouvelle visite à St. Ewald sera nécessaire une fois que les PJ auront été ramenés pour affronter les accusations qui pèsent sur eux à Pfeildorf.

Si les PJ sont capables de se retenir de mentionner l'Ordo Scriptoris, ils auront alors une chance minuscule d'échapper à une altercation. Les PJ devront être très convaincants, et quand ils auront défendu leur cas, devront réussir un test sous la moitié de la plus haute **Soc** du groupe (pour refléter la difficulté qu'il y a à négocier avec un répurateur sigmarite) arrangée selon tous les modificateurs – positifs ou négatifs – souhaités par le MJ.

Par définition, les PJ devront convaincre Klaus sans preuve matérielle (à part, peut-être, les pages du journal de Herr Lessing, s'ils les ont toujours) qu'il y a un culte secret à l'intérieur de l'Eglise de Sigmar, qui est responsable des morts des pères Humfried et Feodor, ainsi que de tous ceux qui pourraient les avoir découvert (Aldebrand Mössbauer et les PJ, qui se sont échappés de justesse de Pfeildorf). Les PJ n'ont toujours aucune idée de ce que sont les objectifs de ce groupe secret, en dehors du fait qu'ils attendent depuis longtemps l'arrivée du Huitième Théogone.

La direction la plus probable de cette rencontre – en dehors de se rendre dans l'espoir de s'échapper plus tard – est un combat des PJ essayant d'échapper à la capture. A moins qu'ils ne soient plus chanceux que leurs adversaires, il y a une bonne probabilité qu'ils soient vaincus et obligés de se rendre. Si le combat est serré, Wolmar pourrait rejoindre les PJ dans l'espoir de faire pencher le combat en leur faveur. De toute évidence, les PJ peuvent seulement gagner s'ils tuent ou rendent leurs adversaires inconscients. Le répurateur ne se rendra pas à ces tueurs de prêtres, bien que ses suivants puissent le faire si Klaus est tué.

Prisonnier :

S'il est parfaitement clair que les PJ sont surpassés, Wolmar n'interviendra pas. Se souvenant de l'aide que les PJ lui ont apporté quelques semaines auparavant, le trappeur prévoit de les suivre, dans l'espoir qu'une occasion d'aider les PJ se présente d'elle-même. Qui plus est, Wolmar est motivé par son antipathie pour les sigmarites.

Si les PJ sont vaincus, Klaus les dépouille de leurs armes et armures, leurs mains sont liées, et chacun est attaché à ses compagnons par une longe autour du cou. De cette façon, les PJ sont menés par Klaus qui ouvre la voie, et ses deux hommes fermant la marche, sur la route par laquelle sont venus les sigmarites, et menant à la Söll. L'équipement des PJ est rassemblé et placé sur une des montures capturée (ou distribué entre les trois autres chevaux si les PJ n'ont pas de montures).

Si certains des PJ sont capturés tandis que d'autres se sont échappés, le répurateur s'attend à ce que les PJ en liberté tentent de libérer leurs amis. Ils sont rapidement rejoints par Wolmar, qui offre son aide. Le trappeur connaît assez bien la campagne environnante, et il peut guider les PJ là où les sigmarites s'installent pour la nuit.



La première nuit, les sigmarites ramèneront vraisemblablement leurs prisonniers à Torrach, qui est proche. Klaus réquisitionne la salle commune du village pour la nuit, pour s'assurer que lui et ses hommes puissent garder un œil sur leurs prisonniers. Si les PJ ont été blessés en affrontant les sigmarites, Rolf s'occupera de leurs blessures et les soignera, si possible. Les trois hommes savent que le voyage vers Pfeildorf se passera plus tranquillement si les PJ sont suffisamment en bonne santé pour suivre.

Dieter utilise aussi cette occasion pour fouiner dans les possessions des PJ, à la recherche de preuves compromettantes. Aucun des sigmarites ne reconnaît le sceau d'argent représentant une enclume et une plume comme étant le sceau de l'Ordo Scriptoris interdit. Ce qui soulève l'intérêt de Dieter et Klaus, c'est le mandat que les PJ possèdent (en supposant qu'ils l'aient encore), leur octroyant le droit d'agir en tant qu'agents du culte de Verena. Les PJ sont ensuite pris à part l'un après l'autre, et interrogés sur la façon dont ils sont entrés en possession de ce mandat. Klaus espère que les PJ révéleront des preuves incriminantes pour le procès.

Lors de la seconde nuit, les sigmarites installent leur camp sur la route. Avec les prisonniers à pied, et se déplaçant assez lentement, il n'y a aucune chance qu'ils puissent atteindre Leogang, ni des gens amicaux vis-à-vis des étrangers.

Attaque de gobelins :

Pour mettre encore un peu plus de pagaille dans la situation, la marche des sigmarites et de leurs prisonniers a été remarquée. Trois éclaireurs gobelins de la tribu des Mains Griffues ont remarqué le groupe se déplaçant lentement depuis une élévation de terrain au sud de la route. Les PJ dotés de la compétence *Acuité Visuelle* remarquent les chevaucheurs de loup au loin (bien au-delà d'une portée de flèche), s'ils regardent dans cette direction. L'un des chevaucheurs retourne vers le corps principal de la tribu nomade, tandis que les deux autres continuent à suivre le groupe sur la route.

Les PJ remarquant les chevaucheurs de loups peuvent avertir Klaus ou ses hommes de la présence des gobelins. Aucun des trois ne semblera inquiet, car tous croient que les gobelins sont des lâches, et qu'ils ne représentent pas une menace.

Ayant suivi les sigmarites et les PJ jusqu'à leur campement, Wolmar étudie tranquillement la situation. Il prévoit de s'approcher discrètement et de détacher un ou plusieurs des PJ prisonniers un peu après minuit, quand les sigmarites seront les moins susceptibles d'être attentifs. Avec ses sens améliorés, Wolmar sait avant les sigmarites que les gobelins lancent leur attaque nocturne.

En tribu nomade gobeline typique, les Mains Griffues sont en cours de déplacement de leur camp quand l'un de leurs éclaireurs revient pour avertir le Chef Obaden qu'il y a trois humains armés qui conduisent un certain nombre d'autres humains prisonniers. Bien que le nombre de guerriers qu'il commande ait diminué à la suite d'un incident dans la forêt hantée d'Eppiswald, Obaden peut toujours diriger 15 chevaucheurs de loups dans un raid pour éloigner les humains armés de leurs prisonniers.

Les gobelins s'approchent discrètement du camp, sachant bien que les humains ne sont pas capables de voir dans l'obscurité. Leur plan est de cavalier au milieu du camp pour provoquer de la confusion et forcer les hommes armés à abandonner leurs prisonniers. Les gobelins ne se priveront pas d'attaquer les PJ désarmés, en calculant que les hommes armés sont susceptibles de laisser les morts.

L'homme de garde – Dieter – hurle un cri d'alerte pour réveiller Klaus et Rolf. Les deux hommes s'emparent rapidement de leurs armes et combattent les pillards. Klaus n'a aucune intention d'abandonner un combat contre des gobelins. Sachant que les gobelins se préparaient à attaquer, Wolmar utilise les bruits d'alerte comme une distraction pour essayer de libérer les PJ. Tant que les PJ n'attirent pas l'attention sur eux-mêmes, ils sont libérés par Wolmar et peuvent s'échapper.

Le MJ peut jouer cela de différentes façons. Il peut autoriser les PJ à s'échapper dans l'obscurité sans leurs armes et armures, ce qui poussera les sigmarites à les chasser vers Karak Hirn. Cela suppose, bien entendu, que les PJ en fuite et désarmés puissent éviter les gobelins les pourchassant. Si les PJ sont en difficulté, Wolmar prend sa forme de loup-garou pour effrayer les gobelins et leurs loups.

Une autre option consiste à laisser les PJ libérer s'emparer de leurs armes et combattre au côté des sigmarites en difficulté, gagnant ainsi le respect de Klaus et de ses hommes. Si Wolmar ne joue aucun rôle dans le sauvetage des PJ (voir ci-dessus), l'attaque des gobelins sert d'aide pour que les PJ puissent gagner leur liberté, sous certaines conditions cependant. Ils peuvent soit supplier les sigmarites de les libérer afin qu'ils puissent combattre, ou utiliser leur intelligence pour faire chuter un gobelin passant à côté d'eux dans le camp, et utiliser son arme pour se libérer. Dans ce dernier cas, les sigmarites sont trop occupés à combattre pour remarquer ce qui arrive aux PJ.

Si les PJ ont prouvé leur courage (même s'ils ont combattu de façon médiocre, le fait est qu'ils se sont dressés aux côtés des sigmarites), Klaus accepte de les écouter à nouveau quand ils ont repoussé les gobelins. Il pourrait même laisser passer le lien avec l'Ordo Scriptoris tant que les PJ peuvent convaincre les sigmarites que leurs projets immédiats mettront un peu plus en lumière le culte secret. Klaus libère ensuite les PJ, à la condition qu'ils le tiennent au courant de leurs progrès au temple de Meissen, au cours des deux prochains mois.

Si les PJ posent la question, Klaus n'a jamais entendu parler de Karelia Meitner.

Klaus Werner, Répurgateur (ex-Gladiateur, ex-Champion de Justice).

Avec ses 1,90m et ses cheveux noirs, Klaus Werner est un personnage imposant. C'est un chasseur tenace et il a en plusieurs occasions découvert des groupes de sectateurs du Chaos. Malheureusement, Klaus a brûlé quelques personnes en vue avec de l'influence sur des preuves très légères, ce qui a causé plus qu'un léger embarras à ses supérieurs. Au cours de ses tentatives récentes, Klaus a changé sa méthodologie, afin de mieux connaître les capacités de sa proie avant de se lancer dans la traque. Ce changement d'approche est toujours en cours d'élaboration.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	73	62	4	5	13	62	3	53	54	45	46	78	41

Compétences : Adresse au Tir ; Alphabétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : arbalète de poing, escrime, poing, articulée, lasso, filet, parade, lancer, deux mains ; Chance ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Eloquence ; Equitation ; Esquive ; Sixième Sens.

Possessions : Epée, armure de plate complète (2PA corps/bras/jambes), tunique avec le dessin d'un marteau par-dessus une comète à deux queues, manteau capuchonné noir, arbalète de poing (16/32/50, FE1, deux tirs par rounds, magasin de 10 carreaux, 8 round pour recharger), 3 couteaux de lancer (4/8/20, FE du lanceur), 10m de corde.



Dieter Harden, Sergent Mercenaire (ex-Mercenaire).

Dieter chevauche aux côtés de Klaus depuis plus de 10 ans, lui servant à la fois d'aide de camp et de force supplémentaire quand il s'agit de traiter avec des cultistes fanatiques du Chaos. A la différence du sombre répurgateur, et avec ses 1,80m, Dieter aime clairement dans son travail et l'intimidation venant du fait d'accompagner Klaus.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	53	4	5	11	53	2	41	42	43	44	43	41

Compétences : Acuité Auditive ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Endurance à l'Alcool ; Equitation ; Esquive ; Jeu ; Langage Secret : Jargon des Batailles.

Possessions : Epée, Hache, Cagoule de maille (1PA tête), Chemise de maille (1PA corps), Arbalète (32/64/300, FE4) et munitions, Manteau capuchonné gris, et Bourse (21 Co, 14/16).

Rolf Uhland, Bourreau (ex-Garde, ex-Geôlier).

Rolf s'est joint à Klaus et Dieter il y a quatre ans, quand le répurateur a décidé qu'il avait besoin de quelqu'un de plus expérimenté pour l'interrogatoire. Ce n'est pas que Dieter n'avait pas le courage pour ce travail, mais plutôt que sa technique brutale était parfois fatale pour ceux qui ne dénouaient pas leur langue. Mesurant 1,72m, et légèrement enrobé, Rolf apporte un certain professionnalisme à son travail. Lui et Dieter vont assez bien ensemble, au point que l'humour noir des deux entraîne parfois des réprimandes de Klaus.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	41	5	4	11	42	2	45	42	42	46	55	30

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : articulé ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Urbain ; Escamotage ; Immunité aux maladies ; Immunité aux poisons (humanicide, venins de serpents et d'araignées) ; Torture ; Traumatologie.

Possessions : Epée, 8 couteaux, fouet, 4 menottes, arbalète (32/64/300, FE4) et munitions, manteau capuchonné gris, matériel d'écriture, et bourse (3 Co, 32/12).

Wolmar Fried, Trappeur.

Wolmar est un trappeur à l'apparence irritable approchant de la quarantaine, même si la plupart des gens le prennent pour un homme plus vieux d'au moins 10 ans. Il mesure 1,80m et est de carrure moyenne, avec des cheveux gris-bruns et des yeux noisettes. Etant donné sa profession, il y a une odeur assez forte qui entoure Wolmar.

Profil humain :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	43	4	4	9	42	1	34	31	33	35	36	31

Profil Loup-garou :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	44	0	4	4	9	42	1	-	-	33	35	36	-

Compétences : Camouflage Rural ; Canotage ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret : Jargon des Forestier ; Orientation ; Pictographie : Bûcheron ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions : Lance, Veste en cuir (0/1PA bras/corps), Arc (24/48/250, FE3), Chapeau en fourrure et en peau de daim, Corde (10m), et 3 pièges à animaux.

Le temps dans une bouteille :

Si les PJ sont libérés par Klaus, ils peuvent décider de continuer sur la Route Centrale vers Rohrhof, puis remonter la Söll via Eppiswald vers Karak Hirn. Des équipes de chasseurs de primes – ainsi que tous ceux qui espèrent obtenir la récompense offerte pour les PJ – arpentent les deux rives de la rivière dans l'espoir qu'ils seront ceux qui les attraperont. A Eppiswald, le Capitaine Weill et ses hommes espèrent que les PJ reviendront afin d'avoir une chance d'obtenir la récompense.

A ce stade, les PJ ont plus de chance d'atteindre leur destination en voyageant le long des environs 160 Km de la Vieille Route Pavée, qui traverse les Hautes Terres du Sudenland. La marche vers la Söll sur cette route prend environ trois jours et demi à pieds, et trois à cheval. La région des Hautes Terres est l'un des rares endroits isolé du Sudenland.

Entrer dans un monde différent :

La région des Hautes Terres du Sudenland est un monde différent de la plupart des autres parties de la province. C'est une région visitée ou traversée par peu d'étrangers. Même les colporteurs ne voyagent pas sur la Vieille Route Pavée car il y a peu de profit à tirer, et les gens vivant entre les villes de Torrach et Affing sont méfiants vis-à-vis des étrangers, et ne se soucient pas du monde extérieur. Presque tous les habitants des Hautes Terres sont des fidèles de la Foi Antique, vénérant à la foi la Déesse Mère et d'autres esprits de la terre, du ciel, et de l'eau.

Entourée de collines et de forêts, les Hautes Terres sont composées d'une grande vallée, dont la partie la plus basse est remplie des eaux profondes de Grandes Eaux. La présence de grands lacs modère les températures, de sorte que les températures extrêmes de l'été ou de l'hiver qui peuvent être ressenties ailleurs dans le Sudenland sont rarement ressenties dans les Hautes Terres. De façon générale, la majeure partie de la vallée est couverte de brumes provenant des divers lacs lors des dernières heures de la nuit, et des premières heures de la matinée. Ces brumes s'évaporent généralement quelques heures après le levé du soleil, pour ne se reformer que plusieurs heures après la tombée de la nuit.

Les fidèles de la Foi Antique venant d'autres parties de l'Empire découvrent une sérénité et un calme bienvenus dans la vallée, une fois qu'ils ont commencé à descendre depuis Torrach. Les individus possédant la compétence *Conscience de la Magie* peuvent détecter une faible énergie ambiante, émanant des terres environnantes, après s'être concentré un moment. Par opposition, ceux qui possèdent la compétence *Sixième Sens* se sentiront mal à l'aise, comme s'ils étaient observés par des yeux invisibles de tous les côtés.

Les ténèbres accueillantes :

De gros nuages d'orages approchent de la région quelques temps après que les PJ aient traversé le village de Ranalt. Alors qu'ils sont proches de la rivière Süssen, sur la rive est des Grandes Eaux, les PJ peuvent entendre les coups de tonnerre se rapprocher d'eux, et sentent les gouttes de pluies qui commencent à tomber. Les PJ possédant une expérience de vie dans la nature réalisent que l'orage va faire monter le niveau de la rivière, les empêchant donc de traverser s'ils n'avancent pas maintenant. Qui plus est, les PJ cherchant un abri repèrent un petit bois sur des collines peu élevées près de la rive sud de la rivière, à l'est de la route.

L'orage ne laissera pas aux PJ le temps de débattre s'ils doivent se rendre à l'abri le plus proche, ou continuer leur route. La pluie commence à se déverser des sur les PJ, dans des averses qui vont durer des heures. Les rangées d'arbres se trouvent à 200m en amont de Süssen. Le bois recouvre les collines et dissimule le petit vallon entre elles, jusqu'à ce que les PJ entrent dans la zone. Ils peuvent alors remarquer l'ouverture d'une grotte à l'extrémité du vallon. Un petit ruisseau s'écoule du centre de l'ouverture, vers la rivière.

La grotte se prolonge dans les ténèbres bien au-delà de la lumière de la torche. Bien que son ouverture soit suffisamment grande pour abriter les chevaux, la grotte rétrécie en s'enfonçant sous la colline. Si les PJ fouillent l'ouverture de la grotte à la recherche de signe d'habitants, comme un ours ou une meute de loups, ils ne trouveront aucunes traces de vie animale. S'il y a des chevaux avec les PJ, ceux-ci seront visiblement nerveux quand ils seront conduits dans la grotte. A la différence des PJ, les chevaux peuvent sentir les relents de la mort à l'intérieur.

La fin d'un répurateur :

Les PJ peuvent explorer les profondeurs de la grotte en suivant le ruisseau. En le faisant, ceux dotés de la compétence *Sixième Sens* sentiront que quelque chose de plus profond dans la grotte les observe. S'ils s'arrêtent pour écouter, ils entendront tous le bruit du petit torrent, leurs propres respirations nerveuses, et la lourde pluie qui tombe derrière eux. La voie devant eux semble étrangement calme.

A environ 15 mètres de l'entrée, la caverne rétrécie jusqu'à un passage mesurant approximativement 2,40m de haut, sur 1,80 de large, avec de nombreuses ramifications de chaque côté. Dans les premières salles de ce type, les PJ trouvent un squelette portant les restes d'une chemise de maille rouillée, avec une amulette d'argent ayant la forme d'un corbeau, et une épée dans son fourreau.

Une inspection plus approfondie du cadavre permet de découvrir plusieurs pièces en argent avec un portrait ressemblant à une femme portant une couronne d'un côté, et l'aigle impérial de l'autre. Les pièces sont aussi frappées du nom de Brüner, le frappeur de monnaie agrée de la fin du XX^{ème} siècle à Nuln, ainsi que l'emplacement de l'hôtel des monnaies. Un PJ possédant la compétence *Numismatique* reconnaitra les pièces comme n'étant plus d'usage courant. Si un tel personnage possède aussi la compétence *Histoire*, il identifie la pièce comme ayant été frappée pendant le règne de l'Impératrice Magritta (de 1979 à 2003 C.I.). Si le personnage possède aussi la compétence *Evaluation*, il estime que chaque pièce pourrait valoir approximativement 1 à 2 Co chez un riche collectionneur. De plus, le seul contenu en argent de chaque pièce équivaut approximativement à 2-3 pistoles.

Les PJ peuvent aussi trouver un anneau d'argent à l'annulaire gauche du squelette, avec une améthyste taillée en forme de larme. Si un PJ possédant la compétence *Sens de la Magie* tient l'anneau, il saura qu'il possède des propriétés magiques. Il s'agit en fait d'un Anneau de Courage (**CI**+20 pour faire un test de **Peur**, et +10 pour un test de **Terreur**).

Si les PJ dégainent l'épée de son fourreau pourrissant, ils découvrent que la lame au tranchant affûté donne l'impression d'avoir été forgée récemment. Un PJ disposant de la compétence *Sens de la Magie* qui touche l'épée peut déterminer qu'elle est en réalité magique. Le pommeau est recouvert de cuir noir, et il y a un symbole représentant une porte ouverte gravé dans la lame près de la garde. Les PJ possédant la compétence *Théologie* reconnaissent toutes ces possessions comme appartenant typiquement à un serviteur de Mórr. Les PJ ne possédant pas la compétence peuvent faire un test d'**Int** pour atteindre cette conclusion.

L'arme est l'*Epée de St Oswic*, perdue depuis longtemps, une arme sainte appartenant au culte de Mórr. Son pouvoir octroie à son porteur un bonus de +10 en **CC** contre les adversaires normaux, et +20 contre les morts-vivants, et ajoute +1 à tous les jets de dommage. Quand l'épée est brandie dans les 20m d'une créature mort-vivante (comme le spectre tout proche), le portail gravé irradie une faible lueur violette.

L'homme mort est le répurateur de Mórr, Siegfried von Winneburg, qui était venu dans cette région à la suite de rumeurs sur les morts sans-repos, au cours de la période à la fin de la Guerre des Sorciers, en 1991 C.I. Le répurateur n'obtint pas beaucoup de coopération de la part des habitants des Hautes Terres, et décida de passer la nuit dans cette grotte, avant de poursuivre sa route.

Von Winneburg fut attaqué dans la nuit par le spectre, Joran van der Sloat, un prêtre renégat de Sigmar, et membre de l'ordre du Marteau Sacré mort quelques années auparavant, sans avoir pu accomplir sa tâche. Sévèrement affaibli par l'épreuve, von Winneburg pensa avoir tué le spectre avant de s'allonger dans cette petite salle pour se reposer. N'ayant pas été vaincu, le spectre revint à travers les murs de pierre, et mis un terme à la vie de von Winneburg.

L'observateur intérieur :

Le spectre reste dans la grotte. Il sait que les PJ sont entrés, mais il s'inquiète de leur nombre et de leur capacités, en particulier s'ils ont retrouvé l'Épée de St Oswic. Le spectre attend son moment, quand les PJ se seront installés.

Si ceux-ci continuent de fouiller la grotte, ils trouvent une autre salle latérale à proximité du lieu de repos final du répurgateur. Une fouille minutieuse (ou la réussite d'un test d'**Observation**, *Acuité Visuelle* +10) révèle de vieux morceaux de tissus en lambeaux, et un médaillon en argent, ayant la forme d'une comète à deux queues ascendante (le contraire de son orientation descendante normale) avec un marteau gravé dessus. Une inspection plus poussée laisse entrevoir de petites tâches de peintures rouge sur le marteau.

Si les PJ ont réussi à capturer un agent de la Tour Hess quand ils étaient à Pfeildorf, ils reconnaîtront que le médaillon est fait selon le même modèle que le tatouage que ces hommes portaient sur l'épaule droite. A partir de cela, les PJ pourraient conclure (autorisez un test d'**Int** s'ils ont besoin d'aide) que le symbole représente l'ordre secret du Marteau Sacré. Au cas où les PJ n'aient pas obtenus cet indice à Pfeildorf, la comète ascendante à deux queues leur rappelle alors le symbole sur le plastron de la créature à tête de courge dans la vieille forêt près d'Eppiswald.

Joran van der Sloat, Spectre.

Joran van der Sloat était autrefois un simple prêtre du Temple de Sigmar du village maintenant en ruine de Dergenhof, près de la ville d'Eppiswald. D'origine wastelandaise, van der Sloat était un membre de l'ordre secret du Marteau Sacré, et utile pour amener les autres membres du temple à cette croyance. Ce travail fut découvert par le répurgateur Gottfried von Mauchen, qui considéra que cette corruption était un indice de sorcellerie corrompue. En plein cœur de cette période de l'histoire nommée "La Guerre des Sorciers", van der Sloat fuit dans la région des Hautes Terres du Sudenland, tandis que son temple était mis en pièce par von Mauchen.

Van der Sloat découvrit que les habitants des Hautes Terres étaient peu enclins à l'aider. Les habitants d'ici avaient soufferts de l'activité des sigmarites dans la région, et ils forcèrent van der Sloat à chercher refuge dans une grotte près de la rivière Süssen. Bien que mourant à cause d'une fièvre, van der Sloat refusa de s'abandonner à l'étreinte de Mórr. L'ancien prêtre désirait profondément se racheter auprès du Huitième Théogone.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	-	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-

Physique : Les Spectres n'ont pas de forme matérielle, et n'apparaissent que comme de sombres humanoïdes formés de brume, avec des yeux rouges luisants. Ils sont vêtus d'un linceul. Avec un mauvais éclairage, et à distance, les Spectres ressemblent à des hommes.

Psychologie : Les Spectres sont sujet à l'*Instabilité* en dehors de l'endroit qu'ils hantent (cimetières, ruines, tombes), mais en dehors de cela sont immunisés aux effets psychologiques. Les Spectres provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes.

Règles Spéciales : Les Spectres sont immunisés aux dommages provoqués par les armes normales. Si un Spectre réussit à porter une attaque à un adversaire, la victime perd un point de **Force**. Les victimes réduites à 0 en **Force** sont tuées. Les pertes de **Force** peuvent être récupérées au rythme d'un point par jour de repos complet. Cette attaque est considérée comme magique, et peut blesser les créatures d'habitude immunisées aux armes normales, mais pas les autres créatures éthérées, les morts-vivants, les démons, et les autres créatures non-vivantes. Les Spectres peuvent se déplacer à travers les objets solides, comme les murs, sans pénalité.

A ce stade, les PJ possédant la compétence *Sixième Sens* sont certains que quelqu'un les observe. Les PJ concernés doivent réussir un test de **CI**+30 pour continuer à contrôler leur sentiment croissant de terreur. Si un PJ rate de 30 ou moins, il est alors incapable de contenir son malaise, et subit une pénalité de -10 à ses attributs de **CI** et **FM** pour le reste de la nuit. Un échec de plus de 30 signifie que le PJ gagne un **Point de Folie** en plus de souffrir des malus mentionnés.

Un PJ disposant de Conscience de la Magie et se concentrant en direction des ténèbres des tunnels plus profonds peut sentir une présence maléfique.

[*Note au MJ :* Bien que n'utilisant pas forcément la magie, la pointe de Magie Noire qui permet aux morts-vivants éthérés d'exister dans les lieux où ils sont attachés entraîne aussi une légère irradiation de cette puissance qui enveloppe la créature.]

Le spectre est capable de voir les PJ dans le noir, et de sentir qu'ils deviennent de plus en plus nerveux, et pourraient risquer de tenter leur chance dans l'orage. La faim motive le mort-vivant, et le spectre entre en action alors que les PJ réfléchissent à ce qu'ils vont faire. En se déplaçant rapidement à travers les murs de la grotte, le spectre se place près de l'entrée de la grotte, coupant la retraite des PJ.

Si les PJ ne soupçonnent pas sa présence, ce qui reste de van der Sloat se met quand même en position, mais avec plus de précautions.

Sachant que les prêtres, sorciers, et individus avec des armes magiques, peuvent le blesser, le spectre choisi celui qu'il pense être le membre le plus faible du groupe comme cible, et concentre ses attaques sur ce personnage. Le Spectre utilise sa capacité à se déplacer à travers les objets solides pour limiter son exposition aux attaques, avançant et reculant pour créer encore plus de confusion chez les PJ.

Si ceux-ci se rassemblent au centre de l'entrée de la grotte pour éviter de se tenir trop proches des murs, le spectre les atteint tout simplement par le sol sous leurs pieds.

[*Note au MJ* : Les PJ devraient subir un modificateur de -10 à toute contre-attaque physique, car seule une portion du spectre est exposée à ce moment].

Les MJ sont encouragés à jouer cette attaque avec toute l'horreur qu'ils peuvent. Bien que les spectres ne soient pas intelligents en soi, ils sont astucieux quand il s'agit de satisfaire leur faim pour la force vitale des créatures vivantes (comme cela est représenté par la caractéristique de **F**).

Le spectre continue son attaque s'il réussit. Si le combat tournait clairement en sa défaveur, il s'enfuirait profondément dans la grotte, où les passages plus étroits empêchent les attaques contre lui. Si un des PJ le pourchasse, le spectre peut utiliser ses capacités pour continuer à attaquer le faible, tout en évitant ceux qui peuvent véritablement le blesser.

L'orage dure plusieurs heures. Si les PJ fuient le spectre, ils peuvent passer un moment misérable sous les arbres non loin.

Confrontation à Hornfurt :

Après leur expérience avec le répurgateur sigmarite et/ou le spectre, les PJ vont probablement chercher à se rendre directement à Hornfurt en suivant la Vieille Route Pavée, puis la route de Karak Hirn. L'absence de trafic sur la Vieille Route Pavée peut inquiéter un peu les personnages, mais aucun voyageur signifie aussi qu'il n'y a pas de bandits pour les attaquer.

Le temps que les PJ quittent la région des Hautes Terres, ils pourraient croire qu'ils ont échappé à leur poursuivant de l'ordre secret du Marteau Sacré.

Les hommes de la Tour Hess :

Le défunt père Feodor de Pfeildorf avait transmis certaines des découvertes faites par le culte de Verena alors qu'ils cherchaient le professeur Lessing porté disparu. L'une de ces informations notait une visite de Lessing à Karak Hirn, bien que la nature de ce voyage demeure inconnue.

S'ils n'ont pas été tués par les PJ à Pfeildorf, Durben et Schummer se sont rendus à Hornfurt. Les deux connaissent bien les PJ, les ayant filés dans la capitale du Sudenland. Cette fois, les deux fanatiques ont l'ordre de tuer les personnages, même si cela doit entraîner leur propre mort. Cela ne signifie pas que les hommes de la Tour Hess attaqueront sans réfléchir dans ces circonstances qui leur garantissent l'échec. Ils prévoient de lancer leur attaque dans un endroit et un lieu qu'ils auront choisi à l'avance.

Durben et Schummer sont depuis suffisamment dans le coin pour avoir repéré un certain nombre de lieux d'embuscades potentiels. Celui qui semble le plus intéressant serait le ruisseau Ichen, à environ 18 Km au sud de Hornfurt. Il y a à proximité une position défendable d'où un ou deux archers déterminés peuvent descendre un groupe exposé pendant qu'il traverse le ruisseau à gué. Les deux prétendus assassins prévoient de partir de Hornfurt pour les lieux où la route du sud traverse le ruisseau Ichen après l'arrivée des PJ au village.

Une fois leur tâche accomplie, Durben et Schummer retourneront à la Tour Hess pour rapporter que les PJ ont été éliminés.

Au cas où l'un des deux aurait été tué à Pfeildorf, le survivant aura été rejoint par un autre homme, Hartwig Reider, pour mettre en œuvre cette attaque. Si les deux hommes ont été tués lors d'une précédente confrontation, Hartwig Reider aura été rejoint par Johann Keitel. Ces deux nouveaux hommes ont des cheveux coupés courts, et sont de taille et carrure moyennes.

Arrivée à Hornfurt :

Une fois que les PJ ont passé les Collines Pürm et la campagne ondulée qui les entoure, ils constatent que la Vieille Route Pavée descend progressivement vers la vallée de la rivière Hornberg. Un poste de péage a été installé à un peu plus d'un kilomètre à l'extérieur d'Hornfurt, à un endroit où la route devient un remblai surplombant une tourbière. Si les PJ souhaitent éviter de payer 2 pistoles chacun pour continuer sur la route (et 4 pistoles de plus pour un cheval), ils peuvent revenir en arrière sur environ 700 mètres et voyager sur un terrain difficile entourant la tourbière de plus de 3 Km de large, un parcours qui nécessite une heure de plus pour être contourné. Les PJ peuvent aussi proposer de payer leur taxe sous forme de nourriture (bétail ou provisions).

L'homme gérant le péage, Goeppert Fechner, vit dans une maison adjacente avec sa famille. Goeppert est un homme curieux, et il demandera aux PJ leurs noms, leurs affaires, et d'où ils viennent. Il le fait d'une manière pragmatique, et n'en prendra pas ombrage si les PJ refusent de répondre (après tout, les quelques autres qui voyagent sur la route répondent rarement à ses questions). Il n'a pas entendu parler de la mort d'un prêtre sigmarite à Pfeildorf, ni de personne recherchées en lien avec ce crime odieux.

Une fois le péage passé, les PJ entrent facilement dans le village, en passant un muret de pierre et une tour d'observation à l'est. La route divise le village en deux, avec les quais et le donjon au nord, et le reste du village au sud. Les PJ peuvent voir l'auberge du Vaillant Chevalier directement en face, là où la Vieille Route Pavée rejoint la Route Bedernau-Hornfurt.

La salle commune du Vaillant Chevalier est un endroit animé, étant donné la position de Hornfurt comme dernier port fluvial sur la route de Karak Hirn. Beaucoup des villageois qui travaillent comme manutentionnaires pendant la saison commerciale (de Mitterfrühl à Mittherbst) passent les heures suivant leur période de travail à boire et à jouer, tout comme les marchands et commerçants de passage.

Durben et Schummer s'assoient à tour de rôle dans la salle commune, en attendant de voir si les PJ arrivent. Quand ils ne sont pas dans la salle commune, celui des deux qui est libre est soit en train de se reposer, soit en train de se promener autour du village, en se plaçant à des postes d'observation pendant des périodes allant jusqu'à une heure le long d'une des trois routes menant à Hornfurt. La patrouille est menée de façon aléatoire, ce qui signifie qu'il y a 15% de chance que les PJ soient repérés par Durben ou Schummer en entrant dans le village.

Si les PJ entrent au Vaillant Chevalier quand il est animé, il y a 85% de chance que l'un des deux hommes de la Tour Hess soit assis à l'intérieur (plutôt qu'occupé à une affaire personnelle). Un PJ possédant la compétence *Sixième Sens* sent automatiquement qu'il est observé en entrant dans la salle commune, et peut facilement localiser le fanatique sigmarite. L'homme ne fait rien de menaçant et ignore toute provocation.

Les PJ devront aussi faire attention à la façon dont ils se comportent eux-mêmes. Il y a toujours un ou deux des hommes d'armes du baron Heidegger dans la salle commune. Les hommes sont identifiés par leurs tuniques rouge-orangée portant le symbole d'un faucon noir sur la poitrine. La suite du baron a l'autorité pour arrêter toute personne troublant l'ordre public (bien qu'ils soient enclins à laisser les bagarreurs se sortir les uns les autres d'abord). Les contrevenants sont jetés dans la petite cellule au bord de la rivière, où ils restent jusqu'à ce que le baron décide d'organiser leur jugement.

Peu après que l'arrivée des PJ ait été remarquée, Durben et Schummer partent sur la route en direction des montagnes pour monter leur embuscade. Les PJ peuvent décider qu'il est plus prudent de suivre les deux hommes et essayer de les attaquer en dehors de Hornfurt. Confiants en leurs capacités, et n'ayant aucune connaissance d'un changement chez leurs adversaires, Durben et Schummer accueillent avec plaisir la confrontation.

Changement de plans :

Après leurs précédentes rencontres avec les chasseurs de primes à Hörbranz et Klaus Werner, le répurateur, les PJ pourraient être méfiants à l'idée de s'arrêter dans les villages le long de la vallée de la rivière Hornberg. Ils peuvent facilement contourner les villages ou les traverser rapidement.

Si les PJ se contentent de traverser ou contourner Hornfurt sans être repérés (15% de chance) par Durben ou Schummer, ils auront alors réussi à éviter une rencontre avec les deux fanatiques. Durben et Schummer ne restent à Hornfurt que jusqu'à la fin de Sigmarzeit, puis ils partent de la région pour retourner à la Tour Hess, où ils rapportent que les PJ ont soit été éliminés ailleurs, soit ils se sont abandonnés à leur lâcheté, et ont fui.

Embuscade au ruisseau Ichen :

Laissant les PJ derrière eux à Hornfurt, Durben et Schummer s'avancent vers le site de l'embuscade près du ruisseau Ichen. Les deux hommes couvrent soigneusement leurs traces une fois qu'ils ont quitté la route empierrée (superposition de couches de pierres recouvertes de graviers) Hornfurt-Karak Hirn. Les fanatiques de Hess prennent des tours de garde en attendant que les PJ franchissent l'Ichen.

Les PJ pourraient être méfiant et à l'affût d'une embuscade. Tandis qu'ils traversent le ruisseau de 4 mètres de large, ceux possédant la compétence *Sixième Sens* sentent qu'ils sont observés. Durben et Schummer lance leur attaque surprise avec des tirs de projectiles avant que les PJ n'aient une chance d'avertir leurs camarades. Les fanatiques concentrent leurs tirs sur tous ceux qui ont une apparence de sorcier (portent des robes ou des vêtements de lettrés avec un bâton) ou tous ceux qui agissent comme le chef de ce groupe hétéroclite. Si les PJ sont à cheval, l'un des deux assaillants tire sur le cheval de tête, dans l'espoir de coincer son cavalier dessous. Les cavaliers sont coincés s'ils échouent un test d'I (*Acrobatie* +10, *Acrobatie Equestre* +10) pour sauter loin de la monture abattue. Le plan général est de se débarrasser des plus compétents des PJ afin que les prétendus assassins n'aient qu'à affronter les PJ les plus faibles au corps à corps.

La position de Durben et Schummer dans leur couverture est telle qu'il faut environ 4 rounds aux PJ pour se rapprocher des assaillants quand ils ont décidé de charger vers les tireurs, ou trois rounds à cheval du fait du terrain difficile près de leur emplacement. Il n'y a pas de couvert sur le chemin pour les PJ, bien qu'ils puissent trouver des couverts légers derrière des buissons (-10 à la **CT** des attaquants) à 3m du gué.

Des PJ astucieux peuvent s'avancer vers la position des assaillants en courant de couvert à couvert, bien qu'ils courent le risque de s'exposer en faisant cela. Les PJ devraient envisager que des cibles en mouvement sont plus dures à toucher (-10 à la **CT** de l'attaquant) que des cibles immobiles ou que ceux qui chargent la tête la première vers le danger. Il est possible de tirer à leur tour sur Durben et Schummer, mais les deux hommes sont partiellement derrière des couverts lourds (-20 à la **CT** des archers).

Durben et Schummer ne feront pas de quartier dans ce combat, et ils n'en attendent aucun en retour. Si les deux tombent au combat, le fait qu'ils ne reviennent pas à la Tour Hess pour faire leur rapport vers la fin de Sommerzeit sera considéré comme un signe que les PJ continuent leur enquête sur l'ordre du Marteau Sacré, et pourraient contrarier le travail entrepris pour le retour du Huitième Théogone.

Reinwald Durben et Carl Schummer, Espions de la Tour Hess (Chasseur de Prime).

Les deux hommes ont la vingtaine, avec des cheveux bruns coupés courts, des expressions sinistres, et des yeux bleus au regard froid. Reinwald est le plus petit des deux, avec une carrure trapue et une taille de 1,72m. Carl est plus anguleux et plus grand, avec ses 1,82m. Les deux portent un tatouage sur l'épaule droite (habituellement recouvert par leur tunique) représentant un marteau superposé à une comète à deux queues montante (le contraire de son orientation descendante normale).

Les deux sont assez fanatiques dans leur loyauté vis-à-vis du Maître de la Tour Hess et l'Ordre du Marteau Sacré. Ils travaillent à devenir membres des Chasseurs de l'Ombre, le bras clandestin de l'Ordre dont la tâche est d'éliminer l'opposition quand cela est demandé par les serviteurs du Huitième Théogone. Leur mission actuelle est de faire leurs premières victimes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	42	4	4	9	43	1	32	35	38	34	36	34

Compétences : Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Filature ; Pistage ; Théologie.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Dague (I+10, D-2, Prd-20), Arc (24/48/250, FE3) et munitions, Corde (10m), et Bourse (2 Co, 28/10).

Dans l'ombre des montagnes :

Avec sa grande palissade, Kroppenleben donne l'impression d'être le dernier avant-poste de la civilisation avant qu'on entre dans la zone frontalière des Montagnes Noires. Toute personne entrant dans le village doit donner son nom et le motif de sa visite au scribe à l'entrée, qui note les informations dans un grand registre. On explique au visiteur que les armes peuvent être portées ou transportées ouvertement dans le village, mais qu'elles ne doivent être utilisées sous aucun prétexte, sauf pour la défense du village. On leur dira aussi que la violation de la loi peut entraîner des punitions allant de la confiscation de leurs armes à la pendaison.

Les mois chauds allant de la fin du printemps au début de l'automne sont la saison active pour Kroppenleben. Les routes traversant les montagnes sont généralement libérées de la neige pendant cette période de l'année, ce qui rend le voyage bien moins dangereux. Un bon nombre d'hommes d'armes sans emplois se rendent aussi à Kroppenleben où ils espèrent trouver du travail comme gardes pour les marchands se dirigeant vers Karak Hirn ou les Principautés Frontalières. Qui plus est, un certain nombre de nains des Montagnes Noires et des communautés alentours arrivent, à la recherche de travail comme éclaireur pour les marchands et les autres groupes intéressés.

Du fait de l'afflux d'étrangers, l'application de la loi est très stricte à Kroppenleben. La bagarre est tolérée, mais on attend que les combattants payent généreusement pour tous les dommages provoqués pendant leur combat. Les duels, vols et agressions à main armées se trouvent en tête de la liste des crimes capitaux, aux côtés des meurtres et viols. Toute personne accusée de l'un de ces crimes est soit placée dans une petite cellule à côté de l'auberge – parfois avec son adversaire, afin que l'un se débarrasse de l'autre, épargnant ainsi des problèmes aux autorités de Kroppenleben – ou enchaînée dans les écuries, jusqu'à ce qu'un procès rapide soit organisé par le Freiherr Eduard Schwarzenberg, l'homme du baron. Ceux qui sont déclarés coupables de crimes capitaux sont immédiatement emmenés à un gros chêne à l'est du village, et pendus.

Les villageois de Kroppenleben soutiennent avec enthousiasme l'application ferme de la loi telle qu'elle est conçue par le Freiherr Schwarzenberg, au point qu'ils aident à faire la police dans le village. Beaucoup surveillent depuis la sécurité de leurs demeures. Certains des hommes les plus jeunes préfèrent organiser leurs propres patrouilles, comme une sorte de garde civile, bien qu'ils ne soient pas assez présomptueux pour se mêler d'un combat avec quelqu'un dépassant leurs capacités. S'ils repèrent un crime en cours, ou espionnent quelqu'un agissant de façon suspecte, ces miliciens vont rapidement chercher les hommes d'armes du baron pour qu'ils s'occupent de la situation.

Le Cerf et le Renard :

Le Cerf et le Renard est une auberge relativement grande, située dans le centre de Kroppenleben, et dirigée par Viktor Schnitzer et sa famille. Les étables à côté sont grandes, avec un certain nombre de hangars où les marchands peuvent entreposer leurs chariots et leur marchandise. Ces étables et hangars sont la propriété du baron von Kalb absent, qui collecte une belle somme pour leur location.

La salle commune est spacieuse et bruyante de la myriade de conversations qui s'y tiennent. Beaucoup d'entre elles concernent des transactions commerciales, des vantardises, ou des récits de nouvelles provenant de l'étranger. Il y a de nombreuses alcôves le long des murs, qui permettent aux clients de faire des affaires dans une certaine intimité. Certains bateleurs de passages – musiciens, conteurs, ou chanteurs – restent quelques jours pour gagner un peu d'argent en s'exhibant devant les clients. Des PJ avec des talents de ce type ont l'occasion de se faire un peu d'argent, ou de récupérer des légumes pourris.

Proposition d'emploi :

Ewald Salm transporte des lainages qu'il compte vendre aux nains de Karak Hirn, dans l'espoir de conclure un accord pour obtenir des biens manufacturés en métal. Le problème est qu'Ewald est actuellement un peu à court d'argent, à cause d'un manque de chance aux cartes. Ewald peut seulement payer moins de la moitié du salaire en vigueur pour une escorte (environ 8 pistoles par jour par personne), mais il a assez de conserve pour nourrir jusqu'à 6 gardes pendant le voyage.

La taille de la bourse d'Ewald a limité sa capacité à attirer des hommes d'armes expérimentés pour l'escorter jusqu'à Karak Hirn. Au moment où les PJ entrent au Cerf et au Renard, Ewald a momentanément refusé Berthold Röhm, un homme que les autres marchands n'ont pas voulu engager. Ewald a très envie de se mettre en route et évalue rapidement les capacités des PJ en se basant sur leur apparence. Des PJ possédant la compétence *Sixième Sens* sentent le regard d'Ewald posé sur eux.

Ewald appelle l'une des servantes (l'une des filles de Schnitzer) pour payer une tournée de bière aux PJ. Il demande à Anna (une jeune fille maigre de 15 ans avec des cheveux blonds roux) pour faire savoir aux PJ qu'il souhaite discuter d'une opportunité d'emploi avec eux.

Les PJ peuvent choisir d'ignorer Ewald, et laisser passer une chance d'avoir un travail rémunéré pendant qu'ils voyagent vers Karak Hirn. Ewald n'est pas si facilement repoussé, et il s'approche des PJ au bout d'un moment, après avoir attendu qu'ils le rejoignent. Dans tous les cas, Ewald prend le temps de discuter avec les PJ, cherchant à savoir comment ils vont, d'où ils viennent, et ce qui les amènent à Kroppenleben. Ewald veut obtenir autant d'information que possible avant de faire son offre.

Il leur demande de reconsidérer son offre s'ils l'ont initialement déclinée. Il fera l'offre seulement trois fois, acceptant leur refus après sa troisième tentative. Si les PJ acceptent, Ewald leur dit qu'il compte partir au lever du soleil. Il annonce aussi qu'il payera pour leur logement dans la salle commune pour la nuit.

Si les PJ refusent son offre, Ewald cherche d'autres recrues potentielles, et trouve finalement d'autres personnes capables. Si les PJ acceptent l'offre mais son moins de six, Ewald mentionne qu'il compte engager suffisamment d'hommes pour que son escorte comporte six personnes. Les PJ peuvent proposer d'aider Ewald à s'entretenir avec toute autre recrue, en faisant remarquer qu'il est important que toute personne supplémentaire soit une personne avec laquelle ils pourront travailler en équipe.

En utilisant cela, ou tout autre argument crédible, les PJ doivent réussir un test de **Soc +10** (*Charisme +10, Etiquette +10, Sens de la Répartie +10*) pour convaincre Ewald de les autoriser à participer au processus de recrutement, ou les autoriser à faire leurs propres entretiens avec les gardes potentiels permettant d'étoffer l'équipe. Un échec de 30 ou moins au test signifie qu'Ewald comprend les inquiétudes des PJ, mais insiste sur le fait qu'il est bon juge de la personnalité, et l'employeur. Si les PJ échouent de plus de 30, Ewald les coupe et est très clair sur le fait qu'il a déjà engagé à plusieurs reprises des gardes pour l'escorter dans les montagnes.

Même si Ewald refuse l'aide des PJ pour le recrutement de gardes supplémentaires, il n'y a rien qui les empêche d'engager la conversation d'eux-mêmes avec la nouvelle recrue.

Le premier homme qu'Ewald aborde est le Berthold mentionné précédemment. Les PJ observant l'entretien voient que Berthold se penche en arrière, confiant (peut-être un peu trop suffisant ?) dans le fait qu'il a obtenu un emploi. Si les PJ ont réussi à convaincre Ewald de les autoriser à prendre part à l'entretien, le marchand leur fait signe de se joindre à la conversation. Berthold sursaute face à la nouvelle tournure des événements, laissant momentanément tomber son aplomb. Berthold retrouve son calme, mais semble moins confiant.

La façon dont il va se comporter en parlant avec les PJ dépend de s'ils sont impliqué avant ou après le processus de recrutement. Dans le premier cas, Berthold est courtois, mais mal à l'aise. Il dit aux PJ et à Ewald qu'il est compétent avec une épée et un arc. Berthold mentionne aussi qu'il a travaillé comme escorte dans les montagnes en de nombreuses occasions, et connaît bien les routes. Si on l'interroge sur les bandits, Berthold hésite légèrement avant de répondre qu'il ne les a jamais rencontrés. Les PJ devraient sortir de l'entretien en ayant des doutes sur Berthold, et peut-être même quelques soupçons.

S'ils discutent avec Berthold après qu'il ait été embauché, ils le trouvent hautain. Sans aucune subtilité, Berthold tente de prendre la mesure des PJ, leur demandant quelle est leur histoire, et raillant ce qu'il apprend. Berthold est prêt à déclencher une bagarre si cela lui permet d'avoir une idée des compétences des PJ.

Les PJ pourraient aussi provoquer un combat avec Berthold si cela sert à montrer à Ewald que l'homme est peu susceptible de coopérer avec eux dans la défense du marchand, et de ses marchandises.

Il y a deux autres hommes pouvant potentiellement le remplacer, ou s'ajouter si les PJ convainquent Ewald – que ce soit par des moyens honnêtes ou malsains – que Berthold n'est pas un bon choix. Hans Bothe est entré au Cerf et au Renard juste avant l'arrivée des PJ, et s'est joint à une partie de cartes dans une table d'angle. Le temps que Berthold discute d'emploi avec Ewald, Hans se trouve un peu à court d'argent pour continuer à jouer, à plus forte raison pour payer son logement. Hans ne connaît pas Berthold.

Walter Bruckner est un autre homme cherchant du travail et venant juste de terminer le précédent avec le marchand Fritz Leiber, qui se dirige vers le nord, en direction de Hornfurt avec des biens en métal et des marchandises tiléennes, comme du vin rouge. Walter ne se soucie pas que la paye proposée par Ewald soit inférieure à ce qu'il obtient d'habitude pour escorter les marchands, il aime tout simplement le boulot.

Même si Berthold n'est pas engagé, ou (pire) viré, il jette un dernier regard aux PJ comme pour graver leurs visage dans sa mémoire. Les PJ voient le regard qu'il leur lance. S'ils abordent Berthold pour l'interroger à ce sujet, il leur lance un sourire méprisant, marmonne « *surveillez simplement vos arrières* », puis s'en va de mauvaise humeur. Le mercenaire part sur la route vers le sud avant l'aube, et en avant d'Ewald et des PJ.

Le tuyau :

A la fin du premier jour de voyage, Ewald et son escorte arrivent à l'auberge de la Panthère des Montagnes, le dernier arrêt avant d'entrer dans les Montagnes Noires. Ewald informe ses gardes ne pas trop se laisser aller sur la boisson, car il prévoit à nouveau de partir à l'aube. Il leur dit que si le temps se maintient, ils devraient arriver à Karak Hirn dans 5 jours. Ewald explique que les voyages en montagne sont assez fatiguant, et ils seront contents s'ils font une moyenne de 25Km chaque jour.

Berthold a un rendez-vous avec un autre homme à l'auberge, qu'il voyage ou pas avec Ewald. Gerd Hebbel est un autre membre du groupe de bandit de Knut Lebenstein "Le Rouge", et il attend des nouvelles de Berthold au sujet de leur prochaine victime. Quand Berthold arrive à l'auberge, il se dirige vers le bar, commande une pinte de bière, puis se retourne vers le reste de la salle commune, comme pour étudier tous ceux qui s'y trouvent. Gerd est assis dans un coin, loin de la cheminée. Il croise brièvement le regard de Berthold, et lui fait un léger signe de tête. Berthold prend une lampée de sa bière, faisant ainsi savoir à Gerd qu'il a trouvé une victime potentielle.

Tout PJ dans la salle commune au moment où Berthold entre croise le regard de l'homme. Leur timing est tel qu'il y a une chance de repérer l'échange rapide. Si les PJ maintiennent Berthold sous surveillance, et scrutent la salle commune comme lui, ils doivent réussir un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) pour repérer le léger signe de tête de Gerd. Autrement, il y a seulement 15% de chance (*Chance* +10) que le PJ ne repère par hasard le geste de Gerd.

Une fois que le signe de reconnaissance est fait, Gerd paye sa note et part vers le bordel d'à côté.

Si les PJ font leur test d'**Observation**, Berthold les remarque en train d'observer l'échange. Mécontent d'avoir été espionné, Berthold aborde les PJ, et les prévient avec brusquerie de s'occuper de leurs propres affaires. Sans rien dire de plus, Berthold se détourne des PJ et retourne au bar pour une autre pinte.

Rendez-vous au bordel :

Inga Berg est l'un des filles de Madame Theda, et la favorite de Gerd. Gerd s'est auparavant arrangé pour qu'Inga soit libre, afin qu'il puisse rencontrer Berthold sous le prétexte d'un comportement dévergondé. Berthold suit Gerd au bordel après avoir attendu environ 10 minutes, et demandant Inga quand il arrive.

Quand il est dans la chambre avec Gerd et Inga, Berthold présente tranquillement la cible prévue (Ewald) et ce qu'il sait sur les compétences de l'escorte du colporteur. Pour couvrir la conversation, au cas où Madame Theda, ou quelqu'un d'autre, écoute aux portes, Inga continue comme si elle passait un bon moment. Au bout d'un quart d'heure, Berthold laisse Gerd et Inga seuls, tout en payant Madame Theda afin de pouvoir passer du temps avec une autre des filles.

Gerd ne reste qu'une heure avec Inga. Il sait qu'il n'a que peu de temps pour retrouver Knut le Rouge et le reste du groupe de bandit avant que la nuit ne tombe. Même Gerd reconnaît les dangers qu'il y a à voyager seul de nuit dans les montagnes.

Pour obtenir des informations à ce niveau, les PJ doivent soit se trouver au bon endroit au bon moment (i.e. dans le bordel quand Berthold arrive), ou ils doivent être assez veinard pour tenter leur chance avec Inga après le départ de Gerd pour le repaire des bandits.

Découvrir le complot :

Bien que Madame Theda ne soit pas terriblement passionnée par l'idée de savoir ce que fait Gerd pour vivre, les autres femmes travaillant dans le bordel sont bien conscientes que c'est un bandit des montagnes environnantes. En fait, Inga s'efforce de mettre cela sur le tapis de temps en temps, pour montrer qu'elle a un avenir, quand Gerd aura réuni assez d'argent pour abandonner sa vie de criminel (Gerd n'a rien fait pour dissiper ce petit mensonge).

Si un des PJ est dans le bordel à attendre une chambre quand Gerd arrive, il peut voir Madame Theda faire un changement rapide pour libérer Inga pour son homme. La femme – Brigit – qui vient pour conduire le PJ à sa chambre fait une mine désapprobatrice à la vue de cet arrangement. Si le PJ pose la question, Brigit répond que « *c'est simplement injuste que les autres filles aient à faire des arrangements quand Gerd se pointe pour être avec Inga. C'est pas comme si ce bandit l'aimait vraiment. Il l'utilise simplement pour servir de couverture à ses rendez-vous avec un de ses complices pour organiser une embuscade contre une nouvelle victime.* » Brigit ne sait pas grand-chose d'autre, hormis le fait que l'homme est censé arriver dans les 10 minutes.

Le PJ peut décider – bien qu'avec quelques difficultés – de retarder son plaisir afin d'observer l'arrivée du contact de Gerd. Brigit est prête à aider le PJ à atteindre son objectif contre une compensation supplémentaire, rien de moins que 1 Co, car elle peut facilement voir à quel point cette identification est importante pour le PJ. Il n'y a aucun moyen pour le PJ de se placer près de la porte d'Inga pour écouter la conversation sans éveiller les soupçons. Si le PJ tente de confronter Berthold dans le bordel, le mercenaire et son associé attaquent instantanément afin de se tailler un chemin pour fuir.

Si le PJ dans besoin arrive au bordel après le départ de Gerd, il a 17% de chance de se retrouver avec Inga. A ce moment, Inga arbore un sourire d'autosatisfaction qui vient du fait qu'elle sait quelque chose que personne d'autre ne sait (en dehors des bandits). A moins que le PJ ne sache qu'Inga dispose des informations qu'ils veulent, il doit réussir un test d'**Int** pour se rendre compte qu'Inga semble plus heureuse – ou satisfaite d'elle-même – que les autres filles travaillant dans le bordel.

Comme Inga n'est pas terriblement brillante (**Int** 27), le PJ peut facilement la pousser à se vanter de son homme et du rôle qu'elle joue en le dépannant, si on lui offre au moins 10 pistoles. Inga est incapable de se rappeler le nom ou la description de la victime prévue, car elle n'est pas assez astucieuse pour avoir écouté attentivement, mais elle sait que Gerd et l'autre gars ("une vraie raclure" selon sa vision des choses) sont tous les deux membres du gang de hors-la-loi du Rouge. Inga ne connaît le Rouge que par son surnom, car le rouge est sa couleur favorite.

Le PJ peut aussi essayer d'intimider physiquement Inga pour obtenir des réponses, mais il court le risque qu'elle crie pour appeler au secours. Benito et Pietro Mangini sont employés par Madame Theda pour s'occuper des brutes qui maltraitent ou blessent les filles. En plus de protéger Madame Theda et ses employés, les deux tiléens sont à la limite du sadisme.

Quand les PJ ont découvert un lien possible entre Berthold et les bandits, ils peuvent décider de trouver une excuse pour l'attirer à part pour l'interroger. Naturellement, Berthold sera méfiant vis-à-vis de toute approche amicale, donc tout PJ tentant ce genre de manœuvre subit un modificateur de -10 à son test de **Soc**. Les PJ peuvent simplement attendre que Berthold s'endorme et l'enlever.

Bien qu'il affiche une façade résistante, cela ne nécessitera pas trop d'efforts de la part des PJ pour le briser. Les tentatives d'intimidation peuvent être résolues en faisant un test sur la caractéristique de **Cd** du PJ (+10 si le PJ a une expérience comme Sergent Mercenaire). L'application de la douleur, comme trancher la peau de la gorge de Berthold avec la pointe d'une épée, ou lui briser les doigts, est une autre façon de le faire parler. Une fois brisé, Berthold révèle le plan pour voler Ewald.

Une fois qu'il a parlé, Berthold supplie pour qu'on lui laisse la vie sauve, et promet de ne rien dire à qui que ce soit sur ce qui s'est passé. Si les PJ commettaient l'erreur de libérer Berthold, le mercenaire tentera malicieusement de retrouver Knut le Rouge pour l'avertir que les PJ sont plus compétents que ce qu'il croyait à l'origine, et que l'embuscade pourrait mal tourner pour les hors-la-loi. Le MJ devrait décider si Knut annule l'embuscade ou tue simplement Berthold pour la lâcheté dont il vient de faire preuve.

Bandits dans les montagnes :

Selon ce qu'ils ont appris sur Knut Lasalle et sa bande, et le niveau de méfiance qu'ils manifestent vis-à-vis de Berthold Röhm, les PJ peuvent, ou pas, être prêt à affronter l'embuscade des bandits, qui est tendue en début d'après-midi, le jour où ils quittent l'auberge de la Panthère des Montagnes. Cela suppose que Berthold n'a pas été tué auparavant par les PJ après un interrogatoire, ou tué ensuite par Knut parce qu'il est devenu lâche.

Si les PJ ont décliné l'offre d'emploi d'Ewald et voyagent seuls, celui-ci part environ une heure avant eux. Autrement, Ewald et son escorte partent à l'aube le matin suivant leur arrivée à l'auberge. Comme le premier jour de voyage est principalement composé d'ascension, et sera lent, Ewald prévoit de faire une pause de 20 minutes toutes les deux heures de voyage. Le temps dans les montagnes est délicat, avec des pluies occasionnelles en fin d'après-midi. Il n'est pas rare que la foudre frappe à cette époque de l'année.

Le site de l'embuscade est un endroit utilisé de nombreuses fois auparavant par Knut le Rouge et ses hommes. Les bandits s'installent au-dessus d'une série de lacets, où la route se détache de la rive est de la rivière Hornberg. Leur plan est légèrement différent au cas où Berthold voyage avec Ewald. Sinon, Berthold part avant Ewald et les PJ pour rejoindre Knut le Rouge.

Les bandits attendent jusqu'à ce qu'Ewald soit au milieu des cinq lacets, ce qui rend impossible toute fuite avec sa marchandise et l'argent qu'il transporte pour lui et pour payer son escorte. Depuis leur position surélevée, les bandits tirent des flèches sur le colporteur et ses gardes, dans l'espoir de les forcer à fuir pour sauver leurs peaux. Peu après le début de l'embuscade, Berthold détermine rapidement s'il est assez près pour tuer l'un des PJ sans être vu par les autres. Si ce n'est pas le cas, il court pour se mettre à l'abri dans un endroit sûr, tout en donnant l'impression qu'il fuit pour sauver sa peau.

La première mission des PJ dans cette affaire est d'essayer de trouver un endroit où se mettre à couvert. Se cacher derrière le chariot fournit un couvert lourd (-20 à la **CT** des assaillants), alors que se coller contre le flanc de la montagne ne fournit qu'un couvert léger (-10 pour toucher). Les PJ peuvent facilement trouver de gros rochers (couvert lourd) derrière lesquels se cacher, mais ils devront courir sur une étendue de terrain dégagé pour les atteindre (modificateur de -10 en **CT** pour toucher une cible en mouvement). Les bandits ne comptent pas tirer sur les chevaux, car ils vont avoir besoin de bêtes de somme vivante pour tirer le chariot.

Selon la force de la résistance des PJ, les bandits peuvent descendre la pente pour les engager au corps à corps, ou se retirer du combat. Une fois engagés au corps à corps, les bandits essayent de tuer les PJ (aucune raison de garder des témoins vivants) ou de se retirer pour minimiser les risques de pertes (au cas où les PJ s'avèrent des adversaires trop coriaces). Les bandits qui se retirent sont susceptibles de leur tirer dessus en filant de couvert, jusqu'à ce qu'ils soient hors de vue.

Si les PJ s'en sortent vraiment mal dans ce combat, aidez-les en faisant intervenir un groupe d'éclaireurs nains, qui apparaît en amont du combat. Le groupe de nains est l'un des nombreux du même genre, patrouillant sur le royaume de Karak Hirn et ses frontières pour maintenir l'ordre, en particulier pour tout ce qui touche au commerce. Ce groupe particulier, dirigé par Moshen Dagansson qui porte un bandeau sur l'œil (gauche), s'est récemment lancé à la chasse de Knut le Rouge et sa bande. Les nains crient maintenant que leurs cibles sont en vue, et commence à courir en descendant le flanc de la montagne pour éliminer les bandits.

Reconnaissant que la bataille tourne clairement en leur défaveur, les bandits (y compris Berthold) essayent de rompre le combat contre les PJ. S'ils sont au corps à corps, les bandits en fuite laissent l'occasion aux PJ de porter une attaque gratuite pour les mettre à terre. Si les bandits sont en train de tirer des flèches quand les nains apparaissent, ils se retournent contre leurs nouveaux adversaires, et s'exposent ainsi à une attaque des PJ. Voyant cette occasion, les PJ devraient en tirer partie et pousser leur propre attaque.

Une fois le combat terminé, les nains inviteront les PJ à rompre le pain avec eux. Les PJ blessés seront traités par Moshen pour qu'ils puissent continuer leur voyage avec Ewald. Les PJ peuvent demander aux nains de se joindre à eux jusqu'à la frontière, mais Moshen refuse. Lui et les autres éclaireurs doivent nettoyer les restes (cadavres, armes brisées, etc.) du

champ de bataille. Si on lui demande, Moshen précise que les morts risqueraient d'attirer les charognards au bord de la route s'ils ne sont pas nettoyés. Ils seront empilés en aval de la route, et incinérés.

Dans la situation où les PJ voyagent seuls, ils voient Ewald et ses gardes être pris en embuscades. Qui plus est, les PJ voient Berthold attaquer l'un des autres membres de l'escorte. C'est aux PJ de décider s'ils aident Ewald. Le colporteur sera très reconnaissant pour leur aide, bien qu'il soit difficile de lui extirper une récompense pour les PJ.

Si les PJ ne font rien, Ewald et son escorte sont massacrés. Avant d'affronter son destin, le malheureux Ewald aperçoit les PJ non loin, et les supplie de l'aider. S'ils ne font rien quand même, Ewald les maudit dans son dernier souffle. Les bandits dépouillent ensuite les morts de leurs biens, avant de conduire le chariot vers leur repaire à moins de deux kilomètres plus loin dans les montagnes.

Ewald Salm, Colporteur.

Ewald est un homme à lunette approchant de la quarantaine, de taille moyenne, de carrure grassouillette, et avec des cheveux châtain clairsemés. Il est actuellement employé du marchand de tissus Luitpold Zimmermann de Geschburg. Ewald a l'habitude de voyager vers Karak Hirn, et il y est bien vu par les nains locaux. Ewald est un homme honnête et plaisant qui est un juge correct de la nature des gens. Il fera son maximum pour servir fidèlement son employeur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	38	4	4	8	41	1	31	29	32	31	29	43

Compétences : Arme de Spécialisation : poing ; Baratin ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Evaluation ; Pictographie : Colporteur ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Brassard (avec le symbole de la guilde des colporteurs du Sudenland), Chariot et cheval, Lanterne, Matelas et couvertures, Boîtes d'amadou, Casseroles et poêles, Corde, Petits couteaux, Rubans de couleur, Epingles, autres marchandises.

Berthold Röhm, Hors-la-loi (ex-Mercenaire).

Berthold est un homme de 1,82m, de carrure moyenne, et un membre de la bande de hors-la-loi de Knut le Rouge. Il porte une vieille cicatrice de guerre sur le côté droit du visage, du menton à la joue. Son rôle principal consiste à identifier les cibles mal protégées et (si possible) se faire engager par le marchand. Son rôle consiste alors soit à pousser les autres gardes à fuir quand les bandits attaquent, soit à attaquer les défenseurs par derrière. Il est bien entendu qu'à aucun moment le Berthold au visage effrayé ne prendra le risque d'être identifié comme un membre de la bande.

Pour ce qui est de sa personne, Berthold est un trentenaire, il a les cheveux noirs, il est totalement dépourvu d'humour, et garde une certaine distance vis-à-vis des autres gardes. Quand on le rencontre, il est fier, peu amical, et indifférent aux autres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	42	4	3	9	44	2	31	42	34	45	32	32

Compétences : Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret : Jargon des batailles, Jargon des voleurs ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

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

Hans Bothe et Walter Bruckner, Mercenaires (ex-Miliciens).

Hans et Walter sont deux hommes de taille moyenne (environ 1,70m et 1,75m) et de carrure moyenne. Ils ont été mercenaires pendant un moment après avoir quitté leur village natal, se faisant employer dans ces bandes vendant leurs services aux divers nobles.

Indépendant l'un de l'autre, Hans et Walter ont quittés leurs bandes respectives une fois que les nobles s'étaient fatigués de leurs guerres privées, et sont retournés sur leur terre natale pour chercher du travail. Les deux hommes font partie de l'ensemble de ceux qui proposent leurs services comme escorteurs pour les marchands en voyage.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	4	3	8	42	2	31	41	32	42	33	29

Compétences : Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret : Jargon des Batailles.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arc (24/48/250, FE3) et munitions, Bourse (Hans : 2/8 ; Walter : 5 Co 24/12).



Benito et Pietro Mangini, Gardes du Corps (ex-Gladiateur).

Les deux frères sont assez grands, mesurant 1,87m, avec une carrure musculeuse. Ils sont tous deux chauves avec de grosses moustaches. Les frères Mangini se sont retrouvés entraînés dans des problèmes dans leur Miragliano natale, ayant été accusés d'agression et de meurtre. Ils ont fuit la Tilée, et fini par se retrouver à l'auberge, et après une nuit de bagarre, furent engagés par Madame Theda pour aider la protéger, ainsi que ses employés. Reconnaissants, les frères Mangini sont très loyaux vis-à-vis de Madame, et servent aussi à assurer les réparations du bordel (en particulier celles qu'ils rendent nécessaires quand ils s'occupent de clients indisciplinés).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	31	5	5	9	43	1	41	31	32	45	36	29

Compétences : Arme de Spécialisation : poing, articulée, parade, deux mains ; Bagarre ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive.

Possessions : Epée, Veste en cuir (0/1PA corps/bras), Coup de poing (CC-10, F-1), Bourse (3 Co, 24/12).

Knut Lebenstein 'Le Rouge', Chef Rebelle (ex-Hors-la-loi).

Knut 'Le Rouge' a obtenu son surnom à cause de son tempérament fougueux, et de teint rougeaud. Le chef des bandits va sur la quarantaine, a une carrure maigre, et mesure 1,75m. Il attaque les marchands dans la région autour de la Passe des Vents Glacés, juste en dehors des frontières du royaume nain de Karak Hirn depuis les quatre dernières années. Knut choisi avec soin ceux qu'il vole, pour minimiser les risques pour lui et sa bande. Knut est aussi assez intelligent pour savoir qu'espacer ses attaques est important pour sa survie. S'il en arrivait à couper tout le trafic marchand sur la route, son espérance de vie serait courte, car les autorités naines et humaines se mettraient alors à les traquer, ses hommes et lui.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	55	4	6	11	56	3	42	60	44	43	46	39

Compétences : Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Identification des Plantes ; Langage Secret : Jargon des batailles, Jargon des voleurs ; Pictographie : Bûcherons ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges.

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

Arnold Forster, Gerd Hebbel, Pieter Kossel et Ralf Loewi, Hors-la-loi.

Membres de la bande de Knut le Rouge qui ont trouvé, comme hors-la-loi, le succès qu'ils n'avaient pas dans les villes et villages d'où ils viennent. Ils ont tous la vingtaine, sont assez médiocres, et de taille et de carrure moyenne.

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

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

Possessions : Epée, Veste en cuir (0/1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arc (24/48/250, FE3) et munitions.

10 Eclaireurs Nains (y compris Moshen Dagansson) (ex-Chasseurs, ex-Montagnards).

Etant donné les dangers des montagnes, en particulier provenant d'un grand nombre de prédateurs bipèdes, les royaumes nains emploient un certain nombre de patrouilles pour garder les routes à l'abri des problèmes, ainsi que pour éliminer tous les risques pouvant affecter le commerce. Moshen Dagansson dirige l'un de ces groupes chargé de garder la région du carrefour à l'abri des bandits, trolls, et autres dangers.

Les éclaireurs nains voyagent rarement sur les routes, préférant voyager le long des flancs des montagnes, ou au sommet des crêtes. Voyager de cette manière permet aux nains d'attaquer depuis une position surélevée, ainsi que d'améliorer leur capacité à surveiller une grande zone.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	44	4	5	13	42	2	34	65	46	64	64	21

Compétences : Arme de Spécialisation : arquebuse ; Camouflage Rural ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Escalade ; Exploitation Minière ; Immunité aux Poisons (venins de scorpion, serpent, et araignées) ; Langage Secret : jargon des forestiers ; Orientation ; Pictographie : Eclaireurs, Bûcherons ; Piégeage ; Pistage ; Ski ; Soins des Animaux ; Traumatologie (seulement Moshen) ; Travail du Fer.

Possessions : Haches, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arquebuses et munitions (30/60/300, FE3, C/T 3 rnd), 6 piques en fer, 2 rouleaux de corde (10m chacun), Grappin, 3 pièges à animaux, Tonnelet de bière, Petit sac de provisions.

Randonné dans les montagnes :

Quand les PJ ont passé la portion de route où Knut le Rouge opérait, ils se rapprochent des frontières du royaume nain.

Entrer dans le royaume nain :

Les PJ se rapprochent d'un affluent anonyme de la rivière Hornberg, une heure après avoir rencontré les bandits. La forteresse construite envers et contre tout de Kazad Ruvalkbar se dresse haut sur le flanc de la montagne, gardant la frontière du royaume nain. Un mur de pierre descend de la forteresse vers une tour sur la route, en de l'autre côté du gué. Les meurtrières sur le mur indiquent qu'il y a un passage dans l'enveloppe de pierre qui relie les deux structures l'une à l'autre.

Tandis que les PJ traversent le gué, deux nains armés sortent de la tour, l'un pointant une arbalète sur le personnage de tête, tandis que l'autre leur signale de s'arrêter. Si les PJ sont inquiets, Ewald précise qu'il est demandé à tous les visiteurs du royaume nain de Karak Hirn de s'enregistrer aux forteresses gardant les routes entrant dans le royaume. Il donne l'ordre aux PJ de garder leurs armes au fourreau et leurs flèches dans leurs carquois, et de suivre son exemple tandis qu'il descend de son chariot pour saluer les nains. Ewald se présente, ainsi que son escorte, aux nains, avant d'entrer dans la tour.

Un nain à l'intérieur est assis à une table, avec un livre ouvert devant lui. Il demande leurs noms aux visiteurs, ainsi que leurs lieux de naissance respectifs, et le motif de leur visite. Le nain inscrit les informations sur de fine feuilles de cuivre, en utilisant pour cela un mélange d'écriture runique et de reikspiel. Il sort ensuite une plume, de l'encre, et un morceau de papier, sur lequel il écrit les noms d'Ewald et des PJ, leurs lieux de naissance, et le motif de leur visite, ainsi que quelques notes en écriture naine (En gros une description générale, les traits distinctifs, et sa première impression). Le scribe des runes remet ensuite le laissez-passer à Ewald, et lui explique qu'on attend de lui qu'il présente le document lors de toute demande d'une patrouille naine sur les routes, ainsi que d'accepter toute fouille que le capitaine de l'unité estimerait nécessaire.

Dès que les PJ ont reçu le document, ils sont libres de continuer leur chemin.

A la croisée des routes :

Au bout d'une heure, les PJ tombent sur un croisement marqué d'un gibet, duquel pend un cadavre. De grands corbeaux sont posés dessus, comme postés pour avertir les intrus de rester loin de leur repas. Un panneau est suspendu autour du cou du cadavre, sur lequel est inscrit le message : « *le prix du banditisme* ». Malgré tous leurs efforts, les PJ seront incapables de deviner le moindre trait du visage à la suite du travail des corbeaux. Une grande pierre avec une face plane sert de panneau, indiquant la direction pour les PJ et Ewald. Gravé dans la pierre, on peut lire les mots 'Passe des Vents Glacés' avec une flèche pointant vers la droite, et 'Passe du Val Caché' indiquant la direction à gauche. Une autre inscription indique que l'Empire s'étend dans la direction d'où viennent les PJ. La Passe du Val Caché continue à monter depuis l'intersection, tandis que la Passe des Vents Glacés descend doucement.

La Passe des Vents Glacés est étroite, c'est un chemin tassé qui serpente entre les pics. Des parties de la route, près des gués sur les rivières et torrents sont pavées pour assurer le passage même par temps rigoureux.

Alors que les PJ commencent leur descente vers la rivière Hornberg, ils remarquent facilement que le soleil d'été est passé derrière l'une des montagnes. La nuit tombe tôt dans les montagnes, et les PJ vont devoir trouver un abri. Ewald fait remarquer que les nains ont bâtis de petits abris le long de la route, tous les 16 Km environ, qui permettent aux voyageurs de se reposer la nuit, ou d'attendre la fin d'un gros orage. Il dit aux PJ qu'il y en a un non loin du premier virage au-delà du carrefour.

A l'abri :

Les PJ peuvent trouver la construction naine assez facilement. Fait de pierres, l'abri n'a des murs que sur trois côtés, la partie faisant face à la route étant ouverte aux éléments. Une grosse poutre barre l'ouverture, et porte des chevilles sur lesquelles les voyageurs peuvent suspendre des couvertures, bâches, ou quoi que ce soit d'équivalent en leur possession. L'abri est assez grand pour qu'une vingtaine de nains (la taille moyenne des unités d'éclaireurs et guerriers en patrouille) s'installent confortablement. Des meurtrières sur les murs des côtés et du fond font de l'abri une position défendable pour les personnes préoccupées par la sécurité. Parfois, ces structures deviennent des repaires temporaires d'ours ou de chats de montagne.

Peu après leur départ le lendemain, les PJ traversent la rivière Hornberg. En dehors des périodes de fonte au printemps, quand son cours est haut, la rivière est facile à traverser à gué. Une fois de l'autre côté, les PJ prennent une route qui remonte. Il y a une série de lacets pour monter, mais pas d'embuscade surprise.

Les PJ remarquent la ville naine de Khazid Nauk, juste après la Passe des Vents Glacés, en fin de matinée. C'est la seule communauté que les PJ rencontreront sur leur chemin vers Karak Hirn, car nombre des villages et communautés minières se situent à une certaine distance de la route, et hors de vue des passants.

La ville naine de Khazid Nauk :

Khazid Nauk a une population de 167 âmes, sans compter les chèvres. C'est une ville fortifiée bâtie sur un terrain surélevé surplombant la passe, avec une unique porte, et une tour de guet à proximité. Un petit chemin y conduit depuis la route en-dessous, sur laquelle voyage les PJ. Ces derniers peuvent voir les terrasses utilisées pour l'agriculture, et peuvent être surpris de voir des humains travailler dans ces champs. Les autres humains s'occupent des chèvres sur la partie du flan de la montagne non dévolu aux cultures.

Des gardes nains à la porte demandent qu'on leur présente l'autorisation écrite de circulation, et peuvent choisir de fouiller les gens à l'air suspect avant d'autoriser les visiteurs à entrer. Les gardes ne savent pas nécessairement lire, mais ils savent à quoi ressemble un laissez-passer officiel. S'il y a le moindre point de désaccord, les gardes feront venir le chef du village, Penda Godericsson, pour aplanir les difficultés. Penda est un Dawikoni, un humain dont de lointains ancêtres ont cherché la protection des rois nains, et se sont installés sur les terres naines.

La ville possède plusieurs grandes écuries près des portes, où les chevaux et les chariots sont parqués pendant que leurs propriétaires rendent visites ou mènent leurs affaires en ville. L'auberge du Géant Ivre est comme par hasard située en face de la porte, dans le centre de la ville. Elle possède une salle commune très grande et remarquablement propre, en particulier si on la compare aux établissements similaires dans l'Empire. L'aubergiste Gwolan Marquensson et son clan travaillent dur pour entretenir une atmosphère agréable. Les hôtes grossiers ou discourtois sont chassés de force s'ils ne partent pas quand on leur demande.

L'auberge n'a que deux chambres privées disponibles. La plupart des clients ne restent que très peu de temps, par conséquent, passer la soirée dans la salle commune parmi les autres clients est assez classique. La bière et la nourriture servies à l'auberge sont cultivés et brassés sur place.

Ewald insiste pour s'arrêter un petit moment à Khazid Nauk, car ce sera la dernière fois avant Karak Hirn que le groupe pourra manger de la nourriture fraîchement cuisinée, et boire de la bonne bière (même la bière légère est goûteuse). Si les PJ s'inquiètent pour le retard sur leur voyage, Ewald leur assure qu'il ne serait pas prudent de ne pas se renseigner sur les conditions de voyage au-devant d'eux. Il ajoute que l'auberge est un bon endroit pour obtenir ce genre d'information.

Hals Lynen est un colporteur avec une personnalité ouverte et sociable, qui transporte des marchandises d'une communauté naine à l'autre. Il possède un laissez-passer en cuivre portant le sceau du roi nain, ainsi qu'une escorte de gardes nains pour assurer la sécurité de sa cargaison. Hals transporte actuellement des outils et des provisions, et compte les écouler dans les communautés le long de la route de montagne.

Ayant fait affaire avec l'homme auparavant, Ewald aborde Hals et le salue amicalement. Les deux échangent des nouvelles avant de parler de la route de Karak Hirn. Hals informe Ewald que la voie est libre, mais l'avertit de faire attention, car il y a des rumeurs mentionnant un troll en liberté quelque part en amont sur la route. Hals extrapole qu'il pourrait aussi y avoir quelques-uns de ces fous de Tueurs courant dans tous les sens et traquant la bête, donc Ewald devrait aussi faire attention à eux.

En entendant cela, les PJ pourraient être assez inquiets pour aller discuter avec les gardes de Hals, afin d'apprendre comment combattre une telle créature, si jamais ils ont la malchance de tomber sur l'un d'eux. On les dirige vers Gannek, le vieux nain grisonnant qui dirige l'escorte de Hals. Le conseil de Gannek est simple : évitez de rencontrer des trolls. Si le combat est inévitable, les PJ auront alors besoin de feu pour empêcher le troll de guérir, et doivent être très prudent vis-à-vis des sécrétions acides du troll. Gannek dit au PJ que les blessures profondes dans l'abdomen d'un troll peuvent entraîner une grosse giclée d'acide sur ceux qui sont en corps à corps avec lui. Qui plus est, les trolls sont connus pour vomir ces mêmes acides gastriques. Il souhaite ensuite une bonne chasse aux PJ.

Rencontre inévitable :

Le voyage entre Khazid Nauk et Karak Hirn est assez monotone. La Passe des Vents Glacés porte malheureusement bien son nom. A part lors de quelques passages descendant, la piste continue son ascension progressive. En fin d'après midi, un vent froid souffle le long de la vallée du Hornberg, fouettant ceux qui voyagent le long de cette partie exposée de la route marchande. Parfois, le vent signale aussi l'arrivée des nuages de pluie, qui se sont accumulés au cours de la journée à cause de la chaleur et de la condensation de l'humidité des basses terres. La pluie est accompagnée de coups de tonnerre retentissants, et d'éclairs brusques, et elle dure jusqu'à tard dans la soirée.

Ayant fait ce voyage à de nombreuses reprises auparavant, Ewald sait à quoi s'attendre, et avertis les PJ qu'il est nécessaire de trouver un abri avant l'arrivée de la pluie. Si les PJ n'ont pas déjà eu l'occasion d'apprécier la prévoyance des nains qui ont bâtis des abris tous les 16 Km le long de la route, ils l'auront certainement au cours de cette partie.

Les patrouilles naines sont rarement sur les routes commerçantes, y compris la Passe des Vents Glacés. Les éclaireurs nains préfèrent maintenir leur vigilance depuis les crêtes et les flancs de montagnes au-dessus de la route. Cette organisation permet aux patrouilles d'avoir une meilleure position pour observer les longues étendues de route, ce qui n'est pas possible pour ceux qui marchent sur la route, ainsi qu'une position surélevée si une action militaire est nécessaire.

Le soir, alors que le groupe trouve un abri pour éviter l'orage qui approche, un troll à la recherche de nourriture repère l'odeur des chevaux et des personnages au-dessus de sa position. Le troll s'accroupit parmi les rochers, où il déterrait de gros rongeurs pour les manger, afin de ne pas être repéré. Le cheval s'arrête, hennis et s'ébroue rapidement, tandis qu'il perçoit un simple relent du troll. Des PJ possédant les compétences *Soins des Animaux* ou *Equitation*, ainsi qu'Ewald, reconnaissent la réaction du cheval vis-à-vis d'un prédateur potentiel, alors que ceux qui n'ont pas ces compétences ont besoin de réussir un test d'**Observation** pour remarquer la réaction, et un test d'**Int** pour la comprendre.

Les PJ pourraient trouver que l'abri nain au-devant est loin d'être idéal pour se défendre, étant donné le danger potentiel. S'ils fouillent rapidement le coin, ils trouveront l'entrée d'une grotte assez grande pour le chariot et le cheval à environ 10m de la route, en haut d'une pente douce. Malheureusement, cette entrée conduit aussi au repaire du troll, dans les profondeurs de la grotte. La pluie commence à tomber, forçant les PJ à se décider entre l'abri nain ou la grotte pour la nuit.

Peu importe ce qu'ils ont décidé, le troll attend la tombée de la nuit. La créature sait que la nuit est le meilleur moment pour chasser des proies dangereuses comme les humains et les nains, de préférence quand le feu de leur camp commence à décliner. Le troll attend patiemment, restant calme sous la pluie pendant plusieurs heures après le couché du soleil. Une fois que la créature commence à bouger, elle le fait très lentement, aussi silencieusement que possible. Le troll suit sa proie jusqu'à ce qu'il soit assez près pour bondir.

Si les PJ se sont installés dans la grotte, ils peuvent explorer un peu avant que le troll ne commence sa chasse. L'entrée de la grotte fait approximativement 5m de haut, pour 10m de large, et 7m de profondeur. Un grand passage, d'environ 4m de haut et 2,5m de large, s'enfonce dans la montagne au fond, et continue sur plus de 30m jusqu'à ce qu'il s'ouvre sur une petite salle. La caverne a à peu près les mêmes dimensions que l'entrée, avec plusieurs tunnels plus courts et plus étroits partant de son extrémité.

Le troll est tombé sur cette grotte quinze jours avant l'arrivée des PJ, et en a fait son repère. Il y a moins d'une semaine, le troll est revenu à son repaire après une chasse nocturne pour découvrir un autre groupe ayant installé son camp chez lui. Le groupe était inconscient et pas préparé à rencontrer un troll, ce qui eu des conséquences désastreuses.

Si les PJ s'aventurent dans le repaire du troll dans les profondeurs de la caverne, ils découvrent certaines des possessions que le groupe malchanceux a laissé derrière lui. Ce sont de petits objets – comme des pièces, amulettes, pierre à aiguiser – qui ont échappées à l'attention du troll pendant qu'il mangeait la proie qu'il pouvait atteindre, avec toutes ses possessions sur elle (armure, armes, sac à dos, etc.) Une paire de repas en puissance s'est échappé dans l'un des tunnels plus petits, où le troll ne pouvait les atteindre. Ces pauvres âmes sont mortes dans le passage.

Au cas où les PJ aient le temps (ou l'envie) d'explorer avant ou après le combat avec le troll, ils peuvent récupérer les objets suivants de la caverne :

- Une amulette ayant la forme d'un marteau (symbole de Sigmar)
- Un anneau en or avec deux saphirs (valant 15 Co)
- Un total de 10 Co dans un assortiment de pistoles et sous provenant des hôtels de monnaies de Pfeildorf, Wissenburg, et Nuln.
- Un anneau d'argent incrusté d'une améthyste (valant 10 Co)

Si les PJ entrent dans le passage central partant encore plus profond dans la montagne, ils trouvent deux cadavres juste après le premier virage. Les deux hommes morts avaient espéré tromper le troll, mais la répugnante créature est restée dans les environs, espérant attraper et dévorer les deux. L'un des hommes est vêtu du costume d'un érudit ou d'un avoué, avec une besace autour des épaules. Le second est clairement un homme d'arme, mais son épée est corrodée, tout comme sa chemise de maille.

En fouillant les cadavres et leur équipement, les PJ peuvent trouver un tube en ivoire dans la besace, à l'intérieur duquel se trouve un parchemin écrit dans ce qui pourrait être un langage inhabituel. Le parchemin est magique, écrit en *Langue Hermétique Magikane*, et contient les deux sort de magie de bataille niveau 1 : *Stupidité* et *Rafale de Vent*. La seule chose de valeur que les PJ trouveront sur le guerrier est un anneau d'argent ayant la forme d'un dragon, avec de petites émeraudes incrustées pour les yeux (valant 12 Co)

Les PJ peuvent raisonnablement déterminer la cause de la mort s'ils ont une expérience comme prêtre de Môrr, médecin, ou bourreau. L'homme avec la besace a une décoloration autour d'une légère dépression sur le côté gauche du torse, indiquant des côtes cassées par un objet lourd (vraisemblablement le poing d'un troll). La mâchoire du guerrier est aussi décolorée, et quelque peu de travers, un signe qu'elle a été déboîtée, potentiellement brisée. Bien que les blessures n'aient pas été fatales, les PJ peuvent facilement conclure que les hommes n'étaient plus en état de combattre, et sont probablement morts de faim à attendre en vain que le troll parte suffisamment longtemps pour qu'ils puissent s'échapper.

Le MJ devrait faire intervenir l'attaque du troll au moment où les PJ sont distrait, que ce soit parce qu'ils veulent rester sec, ou parce qu'ils cherchent un trésor.

Troll.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	9	5	4	18	10	3	14	14	14	24	24	6

Physique : Les sont grands, plus de 3m de haut. Leur corps déformé est très forts, avec de gros os. Leur couleur de peau est d'un brun verdâtre.

Psychologie : Les Spectres sont sujet à la *Stupidité*, et un test échoué signifie que le troll arrête ce qu'il faisait pour manger. Les trolls doivent réussir un test de **Cl** pour commencer à manger quand ils tuent ou blesse un adversaire, et s'il n'y a pas d'autres adversaires à portée. S'il est attaqué ou dérangé pendant qu'il est en train de manger, le nombre d'attaque du troll est temporairement doublé jusqu'à ce qu'il soit capable de recommencer à manger. Les trolls provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes de moins de 3m.

Règles Spéciales : Les trolls peuvent *régénérer* un point de **B** chaque minute (tour de jeu), jusqu'à leur maximum. Les dommages provoqués par le feu ou l'acide ne peuvent pas être régénérés. Un troll réduit à 5 **B** ou moins ne peut plus attaquer ou bouger jusqu'à ce qu'il ait régénéré suffisamment pour atteindre 6 **B**. Si un coup critique entraîne le perçage de l'abdomen du troll, ses acides gastriques corrosifs se répandent sur une zone de 3m en demi-cercle devant lui. L'acide provoque 1d3 coups de **F10** à tous ceux qui sont dans la zone. L'armure n'apporte aucune protection, et l'acide détruit automatiquement toutes les armures et armes non magiques.

Aide inattendue :

En Tueurs de Trolls typiques, Lanek et Randel, habituellement embrouillés par la drogue et revêches sont en chasse, ayant entendu parler de rencontre avec un troll dans les environs de la Passe des Vents Glacés. Les deux nains sans clan voyagent ensemble seulement par commodité. Une rivalité s'est développée car les deux rivalisent l'un avec l'autre pour voir qui trouvera le premier une mort honorable. Les ont eu un accrochage récent avec une bande d'orcs, mais cela s'est à peine avéré être un défi. Les blessures en cours de cicatrisation sur leur torse et leurs bras suggèrent que les choses se sont passées autrement, bien entendu.

Si les PJ ont du mal à vaincre le troll, les Tueurs de Trolls apparaissent sans prévenir et fournissent un soulagement bien nécessaire aux PJ. En fait, les Tueurs pousseront physiquement tout PJ engagé en combat hors de leur chemin pour atteindre le troll. Les PJ malmenés ainsi devront réussir deux tests d'I successifs. Le premier (avec +10 si *Esquive*) est pour échapper à l'attaque gratuite du troll, car le PJ est en gros en train de fuir le combat, et le second test est pour éviter d'encaisser 1 **B** (sans tenir compte de l'armure ou de l'**E**) pour avoir été jeté sur des rochers à côté par un Tueur de Troll un peu trop exalté.

A partir de ce moment, le combat devient celui des Tueurs. Les deux nains ne prendront pas aimablement toute interférence ou assistance des PJ. En fait, les Tueurs répondront d'abord à toute tentative de ce genre des PJ par la menace. Si nécessaire, les Tueurs pourraient attaquer les PJ une fois que le troll aura été tué, s'ils en concluent que les actions des PJ leur ont volées la mort honorable qu'ils recherchaient.

Au cas où les PJ tuent le troll par eux-mêmes, Lanek et Randel arrivent peu après. Les deux Tueurs répondent avec ce qui semble être une rage incontrôlée aux PJ qui leur ont piqué leur chance. Les PJ devraient être très inquiets que des nains dérangés puissent vraiment les attaquer pour avoir tué le troll. Au bout de 5 minutes d'insultes, les nains furieux partent énervés dans la nuit, ignorant les PJ insignifiants.

Lanek et Randel, Tueurs de Trolls.

Les deux nains sont des Tueurs de Trolls tarés typiques, avec des cheveux teints en orange et coiffés en pointes, des bras aux muscles saillants, et un corps tatoué et percé de clous métalliques sans armure. Ce sont des combattants féroces, qui sont généralement sours ou drogués entre les combats, afin de conserver une faible emprise sur leur santé mentale.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	53	32	5	5	11	33	2	31	52	31	74	55	18

Compétences : Arme de Spécialisation : deux mains ; Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Esquive.

Possessions : Haches à deux mains (**F**+2, **I**-10).

Acte 3 - Voir le Hornberg.

Où les PJ entrent dans les Salles des Marchands de Karak Hirn dans l'espoir d'apprendre le terrible secret de l'ordre du Marteau Sacré et le retour apocalyptique du Huitième Théogone.

Le Pont des Quatre Cent Mètres :

A moins de 16 Km de la borne indiquant le croisement entre la Passe des Vents Glacés et la Passe du Bois Noir, Ewald et les PJ arrivent auprès de deux grands piliers marquant la fin de la route. Les PJ devraient atteindre cette étape de leur long voyage autours du 29 sigmarzeit (plus ou moins quelques jours). Un vent froid et violent fait frissonner les personnages. Cette partie de la route est exposée aux éléments. Le Pont des Quatre Cent Mètres, avec ses murs de 4m de haut, s'étend devant les PJ. Le pont traverse un profond ravin (200 mètres) d'un seul tenant, et il est assez large pour que deux chariots se croisent.

Les hauts murs du pont permettent de s'abriter du vent. Tandis qu'Ewald et les PJ traversent, ils peuvent facilement voir que les murs possèdent des meurtrières sur toute leur longueur. Il ne leur faut pas longtemps alors pour comprendre qu'il y a des passages à l'intérieur des deux murs. Les personnages s'approchent d'une paire de portes ouvertes de 7 mètres de haut, faites de fer et de bronze. Il y a quatre sentinelles naines à la porte, dont le chef leur demande leurs noms, lieux de naissance, métier, condition et nom de leur père, noms et actes d'un ancêtre éminent, et motif de la visite, avant de les laisser entrer dans les Salles des Marchands de Karak Hirn.

Bien qu'il ait déjà mené des affaires à Karak Hirn, Ewald montre le laissez-passer qu'il a reçu la première fois qu'il est entré dans le royaume nain, et se soumet à une fouille courtoise et efficace de ses biens et de lui-même. Il informe les PJ qu'ils devraient coopérer et se laisser fouiller car c'est nécessaire pour pouvoir entrer. Le vent froid sifflant derrière les PJ devrait les pousser à subir la fouille.

Si les PJ transportent des armes de tir ou à deux mains, les gardes nains leur suggèrent de trouver d'abord un logement dans la salle, afin qu'ils y entreposent leur équipement. Ils expliquent aux PJ que la loi dans la Salle interdit le port et l'utilisation de telles armes, sauf à l'arrivée et au départ.

Une fois autorisés à entrer, Ewald emmène son chariot dans la zone des écuries à l'intérieur de Karak Hirn. Il définit alors si les PJ ont rempli leur contrat – ce qu'ils ont probablement fait – puis leur paye le reste de ce qu'il leur doit. Si les PJ interrogent Ewald sur la taverne de la Crevasse Noire [**Karak Hirn : Le Cœur du Hornberg**, page 24], Ewald leur indique la direction. Il suggère aux PJ de trouver un logement moins cher à la Pension de Grunna [**Karak Hirn : Le Cœur du Hornberg**, page 25], s'ils prévoient de rester longtemps.

Vieille connaissance :

La taille des Salles des Marchands [**Karak Hirn : Le Cœur du Hornberg**, page 22] devrait impressionner les PJ, à moins que ce ne soit des citoyens blasés de grandes villes comme Nuln ou Altdorf. La salle principale mesure plus de 25m de large et 200m de long. De grands piliers soutiennent le plafond voûté, à plus 13m au-dessus du sol. Les piliers de granit sont décorés de scènes représentant la vie dans les montagnes (cultures en terrasses, mines, chasse, etc.) et comprennent à la fois des personnages nains et humains.

Des puits sont taillés dans le plafond rocheux, et haut dans les murs, près de l'entrée, ce qui permet à la lumière de l'extérieur d'entrer pour éclairer l'intérieur. Des miroirs de quartz sur le plafond aident à illuminer et à diffuser l'éclairage aussi loin que possible. La Salle des Marchands possède aussi des éclairages de rue pour fournir de la lumière la nuit. Un grand cristal de quartz clair, avec une rune permanente de lumière fournie de l'éclairage, et est activé sur un mot d'une patrouille de la maréchaussée.

La Salle des Marchand est un endroit très animé, avec des gens venant de différents pays mélangés dans la foule. Le principal langage dans la Salle est le reikspiel, mais on peut aussi entendre du tiléen, du bretonnien, ainsi que divers dialectes locaux des Principautés Frontalières.

Une surprise inattendue :

Karelia Meitner n'était pas certaine du moment où les PJ arriveraient. Elle a misé son enquête sur leur arrivée et, après presque deux semaines d'attente, désespère qu'ils arrivent un jour à Karak Hirn. L'arbitrator a décidé d'attendre encore deux semaines, car à ce moment son argent et ses provisions arriveront à leur terme.

Karelia a payé le clan des Gateaudeson pour qu'ils gardent l'œil ouvert sur un groupe hétéroclite d'individu correspondant à la description des PJ, et de lui laisser un mot (s'ils ne la trouvaient pas) à la Pension de Grunna quand ils apparaîtront. Pour sa part, Karelia a passé du temps à découvrir la population locale, dans l'espoir d'obtenir des informations sur quel résident a de l'influence, et qui passe simplement du temps dans les montagnes.

Le jour de l'arrivée des PJ, Karelia est en grande discussion avec Ellassir, dans sa librairie. Les deux discutent de points obscurs de théologie – à la fois humaine et elfique – en buvant une bouteille de vin épice. L'un des jeune Gateaudeson a remarqué de Karelia rendait visite à la librairie plus tôt dans la journée, et lui transmet la nouvelle de l'arrivée des PJ. Karelia s'excuse d'interrompre la conversation, et part avec l'enfant Gateaudeson là où il a vu les PJ.

Où Karelia les retrouve dépend des actions des PJ. Selon ce qu'ils décident, soit de s'occuper d'abord de leur logement, ou de prendre un repas au restaurant, ou à l'auberge, Karelia les intercepte alors qu'ils font leurs affaires. Au cas où les PJ se

rendent directement à la Crevasse Noire, l'arbitrator arrive alors que les PJ essayent de s'arranger pour rencontrer frère Barthelm. S'ils ne font pas attention, l'apparition de Karelia les prend par surprise. Si un ou plusieurs est de garde, ils voient l'arbitrator entrer, où qu'ils soient à ce moment, avant qu'elle ne les remarque.

Secrets révélés :

Karelia demande aux PJ si elle peut leur parler en privé. Les PJ pourraient avoir tendance à décliner par rancune, mais Karelia insiste. Elle leur rappelle que même si elle n'a pas vraiment été honnête avec eux lors de la période précédent leur arrivée à Pfeildorf, elle leur a sauvé la vie quand ils ont été attaqué en ville. Karelia ajoute qu'elle avait ses raisons pour les induire en erreur à l'époque, mais qu'elle a besoin de leur aide maintenant. Si nécessaire, Karelia leur proposera de leur payer un repas, afin que les PJ l'écoutent jusqu'au bout.

La persévérance de Karelia devrait payer, même si les PJ restent suspicieux. Elle les conduit à l'auberge du Voyageur Montagnard [**Karak Hirn : Le Cœur du Hornberg**, page 23], où les alcôves privées dans la salle commune assurent une certaine intimité. Karelia guide les PJ dans l'alcôve, et se place elle-même à côté de la porte. Si on l'interroge à ce sujet, Karelia précise qu'elle veut simplement être près de la serveuse quand elle arrivera, pour prendre leur commande. En fait, Karelia veut être en position d'empêcher les PJ de s'emballer quand elle leur révélera qui elle est.

Une fois assis, Karelia conseille poliment aux PJ d'attendre que la nourriture et les boissons soient servies avant de discuter sérieusement, car il y aura moins de chance qu'ils soient entendus. Le service au Voyageur Montagnard est assez rapide, et la nourriture arrive dans les 15 minutes après que la commande a été passée. La nourriture de l'auberge n'a rien de remarquable, mais la bière brune amère commandée par Karelia (à 1/6 la pinte) est très bonne.

Une fois que le serveur a fermé la porte de l'alcôve, Karelia tire son médaillon d'argent de sous sa chemise de maille. Karelia montre aux PJ le symbole de la torche par-dessus un livre, et leur dit qu'elle est membre de l'Officium Arbitrorum, le bureau d'enquête interne de l'Eglise de Sigmar. Etant donné leurs expériences avec l'Eglise de Sigmar dans cette campagne, les PJ pourraient ne pas très bien prendre la révélation de Karelia. Par anticipation de ces difficultés, Karelia a une dague prête, sachant que le monde dans l'alcôve rend presque impossible de tirer une épée.

L'intrigue s'épaissit :

Quand les PJ se sont calmés, Karelia leur propose de les engager temporairement dans l'Eglise de Sigmar comme ses agents. Elle reconnaît que le travail sera assez dangereux, mais ils opéreraient sous la protection de l'Eglise de Sigmar, ce qui entraîne quelques avantages. Si on lui demande quel genre d'avantages, Karelia répond qu'ils seraient absous de toute responsabilité dans la mort du père Feodor pour commencer.

Avant que les PJ n'acceptent de travailler pour Karelia, ils pourraient vouloir en savoir plus sur son implication. Ils pourraient avoir noté que son histoire d'origine, mentionnant qu'elle travaillait pour Aldebrand Mössbauer n'a pas tenu quand ils ont parlé au défunt père Humfried, et à Johannes Krönert, parti depuis longtemps.

Réalisant qu'il est nécessaire de dévoiler certaines de ses activités, Karelia raconte aux PJ que les efforts d'Aldebrand pour trouver le professeur Lessing quand il était à Nuln ont attiré l'attention de l'Officium Arbitrorum. Elle fut assignée à la surveillance d'Aldebrand, et à suivre ses progrès. Karelia raconte comment elle est arrivée à Pfeildorf et, peu de temps après, a reçu un mot du père Feodor, le secrétaire du Lecteur du Sudentland, pour une rencontre avec Son Eminence. Avec le temps, il est apparu que cette rencontre était une ruse car elle a attendu une convocation qui n'est jamais arrivée. A ce moment, Aldebrand est parti pour Eppiswald.

Karelia a appris quelle était la destination d'Aldebrand, et a réalisé au même moment que sa position était quelque peu compromise vis-à-vis de personnes qui ne plaçaient pas les intérêts de l'Eglise avant tout. Avant de partir pour remonter la Söll, Karelia laissa des fausses pistes contradictoires pour semer la confusion chez d'éventuels poursuivants. Karelia se rendit alors à Meissen, où elle s'attendait à intercepter Aldebrand sur son voyage de retour vers Pfeildorf. L'arbitrator admet devant les PJ qu'elle a utilisé la supercherie (en se faisant passer pour un membre du culte de Verena vérifiant l'avancée de la mission) pour gagner la confiance d'Aldebrand, et apprendre ce qu'elle pouvait sur les PJ et la tâche qu'il leur avait confiée.

Karelia explique ensuite qu'elle a attendu les PJ à Meissen avec l'intention d'apprendre d'eux ce qu'elle pouvait. Elle leur dit qu'elle s'est séparée d'eux à Pfeildorf pour continuer sa propre enquête, croyant à tort que leur tâche était sur le point de se conclure. Les PJ peuvent pousser un peu Karelia (comme ils ont pu le faire à Pfeildorf) pour qu'elle en dise plus sur la façon dont elle a croisé leur route alors qu'ils étaient attaqués.

Elle dira à nouveau qu'elle les a trouvés purement par hasard. Elle fouillait la zone à la recherche d'Aldebrand, après avoir découvert qu'il n'était pas dans son appartement pillé. Karelia est tombée sur deux individus agissant de façon suspecte dans les rues à côté, et il a rapidement été clair pour elle qu'ils suivaient quelqu'un avec une arrière-pensée. Elle a décidé de faire de même, et est restée dissimulée tandis que les deux étaient complètement absorbés par leur tâche. Au bout d'un moment, elle a reconnu les PJ, et a rapidement réalisé qu'ils étaient les cibles. Karelia savait qu'elle devait les aider, mais qu'elle devait laisser les choses se mettre en place avant d'agir.

Les PJ peuvent profiter de l'occasion pour demander pourquoi Karelia n'a pas contacté le père Humfried ou Johannes Krönert. Pour le premier, l'arbitrator répond en disant qu'elle ne connaissait pas le père Humfried, et n'était pas certaine de devoir impliquer un prêtre de Verena dans ce qui était une affaire interne sigmarite. Puis vu comme les choses ont tournées, Karelia a été obligée d'éviter l'Eglise de Sigmar après avoir quitté la compagnie des PJ. Pour ce qui concerne Johannes Krönert, Karelia ne connaissait pas l'homme, et retourne l'interrogatoire un moment pour demander aux PJ quel est leur relation avec lui.

Le meurtre du père Feodor :

Quand Karelia reprend son histoire, elle dit aux PJ qu'elle a entendu parler du meurtre du père Feodor par des commérages dans la rue, et qu'elle a utilisé sa position dans l'Eglise de Sigmar pour être autorisée à jeter un coup d'œil en privé au corps du prêtre défunt, malgré le décret de l'Eglise pour que son corps ne soit pas vu par d'autres gens que les plus hauts échelons de la guilde des Pleureurs. Karelia ajoute que le culte de Mórr a accepté de ne pas divulguer sa présence aux membres de l'Eglise de Pfeildorf.

Bien qu'incertaine sur la nature de la magie utilisée, Karelia a facilement conclu que le père Feodor avait été assassiné par une magie répugnante. Elle a aussi compris grâce au temps qu'elle a passé en compagnie des PJ qu'ils étaient incapables de tuer le prêtre de cette façon, malgré les affiches de recherche portant leurs noms qui ont été diffusées par la suite. En fait, la mise en place rapide de l'accusation contre les PJ a confirmé les soupçons de Karelia sur le fait qu'il y avait quelque chose de plus sinistre en cours. Elle a alors envoyé un communiqué codé à ses supérieurs de l'Officium Arbitrorum.

Karelia raconte aux PJ qu'elle a continué à mener sa propre enquête pendant deux semaines après leur départ, et qu'elle a épuisé un certain nombre de fausses pistes. Elle en a conclu que tout lien entre le groupe secret, quel qu'il soit, qui était derrière les meurtres, et l'Eglise de Pfeildorf, avait été coupé.

[*Note au MJ* : Karelia ne connaît l'ordre du Marteau Sacré et les rumeurs sur le Huitième Théogone que si les PJ lui ont déjà divulgué ces informations auparavant].

Karelia est parti vers Karak Hirn sur l'hypothèse que les PJ suivraient la piste du défunt professeur Lessing vers la forteresse naine. Elle les assure qu'elle a pris un soin extrême à s'assurer qu'elle n'était pas suivie, en revenant parfois sur ses pas pour déjouer toute tentative de filature.

Officium Arbitrorum :

*Le texte suivant développe les informations sur l'Officium Arbitrorum qu'on peut trouver dans « Pour la défense de l'Empire : l'Eglise de Sigmar » par Arne Dam et Tim Eccles, qui apparaît dans le **Warpstone 15**, p. 13.*

L'Officium Arbitrorum est un petit bureau qui fait office de "force de police" au sein de l'Eglise de Sigmar. A la différence de l'Inquisition, qui traque l'hérésie, la démonologie, et l'influence du Chaos, les attributions de l'Arbitrorum concernent les enquêtes et la prévention des crimes au sein de l'Eglise. L'Arbitrorum est une organisation totalement interne, sans autorité légale au-delà des confins de l'Eglise. En réalité, peu d'autorités séculaires osent remettre en question une enquête de l'Arbitrorum.

L'Officium Arbitrorum possède deux implantations principales : Altdorf et Nuln. Le bureau d'Altdorf est le plus grand des deux, et travaille en étroite collaboration avec l'Inquisition. Le site du chapitre d'Altdorf a autorité sur toutes les terres au nord du Stir, ce qui inclut celles qui considèrent toujours le fondateur de l'Empire comme un dieu d'importance moindre qu'Ulric, Taal, et les 'anciens' dieux.

Le bureau de Nuln a autorité sur les terres au sud du Stir, dont la majeure partie vénère avec enthousiasme Sigmar comme l'égal (voir plus grand que) d'Ulric et des autres dieux. Les crimes au sein de l'Eglise dans cette région ont tendance à être d'une nature plus subtile, requérant une approche moins directe.

L'admission aux postes d'Arbitrator, Proctor, et Juge est théoriquement une récompense obtenue sur la base du mérite, quand un poste devient vacant. Comme dans toute autre organisation de ce type, le copinage politique existe dans cet ordre, et un grand nombre de ceux qui sont nommés aux plus hautes fonctions d'autorité l'ont fait sur la base de leur capacité à impressionner leurs supérieurs. Rares sont les enquêtes de l'Arbitrorum qui s'occupent réellement de la corruption dans ses propres rangs.

Echange :

Dès qu'elle termine son histoire, Karelia demande aux PJ comment ils ont quittés Pfeildorf, et ont échappé à la surveillance aussi longtemps qu'ils l'ont fait, jusqu'à leur arrivée à Karak Hirn. Elle est particulièrement intéressée par les personnes avec lesquelles ils ont discuté de leur situation et de leurs secrets. Karelia ne se fait pas d'illusion en croyant que les PJ lui font suffisamment confiance pour tout lui raconter, mais elle espère pouvoir gagner leur confiance avec le temps, car elle pense qu'ils ont une tâche capitale à accomplir.

Karelia recherche les incohérences dans l'histoire des PJ, pour sonder plus profondément, et essayer d'en apprendre plus sur ce qu'ils essayent de masquer. Sa formation lui permet d'exploiter les demi-vérités et les inventions mineures pour déterminer la vérité. Karelia n'en arrivera jamais à insulter les PJ, ou à les traiter des menteurs au cours de la discussion. Offenser les PJ est la dernière chose qu'elle souhaite faire à ce moment.

Une fois que les PJ ont dit tout ce qu'ils comptaient dire, Karelia leur propose à nouveau de les engager. Elle accepte de payer pour leur logement, un véritable repas et 1 Co chacun par jour. Karelia couvrira leur frais de logement et blanchisserie pendant la durée de leur séjour à Karak Hirn, et les récompenses monétaires commenceront quand ils quitteront la forteresse naine. Karelia payera aux PJ un bonus de 10 Co chacun pour sceller les termes de leur contrat d'embauche. Elle leur fournit alors un contrat à signer [**Document 1**]

Document 1

Nous, soussignés, avons accepté les termes présentés par l'arbitrator Meitner, de l'Officium Arbitrorum de l'Eglise de Sigmar.

Nous avons accepté de devenir des agents de l'Eglise sous la supervision de l'Arbitrator Meitner, jusqu'à ce qu'elle nous libère de son service, ou que nous démissionnions. Les termes de notre service sont les suivants :

- *Logement et dîner pendant la durée de notre séjour à Karak Hirn.*
- *Logement et dîner quand cela sera disponible au cours du voyage.*
- *1 Co chacun par jour de travail à partir de notre départ de la forteresse naine.*
- *Toutes les informations et preuves rassemblées au cours de nos enquêtes seront transmises en totalité à l'arbitrator Meitner.*

Nous reconnaissons avoir reçu une avance de 10 Co chacun de l'arbitrator Meitner, en tant qu'employés, et attendons de recevoir le restant de la somme gagnée quand l'arbitrator le choisira.

Enfin, nous reconnaissons avoir prêté serment de faire de notre mieux au nom de l'arbitrator Meitner et de l'Eglise de Sigmar.

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

Elle mesure 1,62m, a une carrure moyenne, des cheveux bruns, et des yeux verts. Coincée dans son enquête à Pfeildorf, Karelia s'est rendue à Karak Hirn près de deux semaines avant les PJ. Au cours de son attente, elle a résidé à la Pension de Grunna. Elle sait que ses activités comme arbitrator de Sigmar ne sont pas autorisée légalement au sein de la forteresse naine, elle doit donc éviter de manquer de tact.

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

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

Points de Magie : 9

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

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

Les PJ peuvent rechigner sur certains des termes du contrat. S'ils le font, Karelia fait remarquer que l'accord les protège eux comme elle, s'assurant que chacun a des obligations à remplir. Si nécessaire, Karelia leur rappelle que travailler pour l'Eglise peut faire beaucoup pour laver leurs noms du meurtre du père Feodor, ainsi que d'autres bêtises qu'ils pourraient avoir commises.

Pour lier encore plus les PJ à elle, Karelia donne à l'un des PJ un mandat [**Document 2**] qui remplace celui qu'ils avaient reçu d'Aldebrand Mössbauer à Eppiswald (en supposant qu'ils l'aient toujours) :

Document 2

Ce mandat déclare que ceux dont les noms apparaissent ci-dessous ont été autorisés par l'Officium Arbitrorum attaché à l'Eglise de Sigmar de Nuln à agir comme ses agents dans l'enquête sur les groupes responsables de la mort du père Feodor, et d'autres crimes commis contre l'Eglise et les serviteurs de Sigmar.

Nous, soussignés, avons accepté les termes présentés par Karelia Meitner, arbitrator de Sigmar.

Si on l'interroge sur la nécessité d'un mandat, Karelia explique aux PJ que le document devrait les aider à se sortir de nombreuses situations difficiles. Elle ajoute que cela pourrait les marquer vis-à-vis de ceux travaillant contre les intérêts de l'Eglise de Sigmar (comme l'ordre du Marteau Sacré).

A la recherche de frère Barthelm :

Les PJ pourraient être assez désireux de rencontrer frère Barthelm, afin d'obtenir des réponses aux nombreuses questions qu'ils ont sur l'ordre meurtrier du Marteau Sacré, et la prophétie du Huitième Théogone.

Tous les PJ devront reconnaître qu'il s'agit du nom d'un moine ou d'un prêtre – frère Barthelm – qui leur a été fournis par le vieux frère Gustavus de l'abbaye de St. Ewald, à Eppiswald. Les PJ savent aussi que frère Barthelm peut être contacté par le biais d'un barman nain à la taverne de la Crevasse Noire. Dans ce but, l'un des PJ a reçu un anneau à présenter comme preuve de leur mission, qui porte un symbole représentant le culte sigmarite proscrit de l'Ordo Scriptoris. Si la chance de Ranald a sourit aux PJ pendant leurs pérégrinations, ils devraient toujours être en possession de l'anneau. Sinon, ils doivent se préparer à devoir convaincre le barman nain qu'ils n'ont pas de mauvaises intentions.

Pour faciliter la tâche du MJ, voici les termes exacts de frère Gustavus : « *Je ne sais pas trop ce que seront vos affaires à Pfeildorf, mais si vous désirez en apprendre plus sur l'Ordre du Marteau Sacré quand vous aurez terminé, il y a une personne dont les connaissances sur les premiers temps de l'histoire de l'Eglise sont supérieures aux miennes. Suivez la route commerciale vers Karak Hirn, qui vous mènera vers la Salle des Marchands dans la Forteresse Naine. Dans cette Salle se trouve une taverne nommée la Crevasse Noire où vous devrez demander le barman. Dites-lui que Gustavus de St. Ewald vous envoie pour rencontrer frère Barthelm. Le barman vous demandera une preuve que vous avez bien été envoyé par moi. Quand il demandera, donnez-lui cet anneau.* »

Il est probable que les PJ auront oublié leurs instructions. Ils sont partis d'Eppiswald il y a plus d'un mois, et il leur est arrivé beaucoup de choses pendant cette période. Les PJ généreux peuvent autoriser les PJ à fait un test d'**Int** pour se souvenir des paroles de Gustavus.

Taverne de la Crevasse Noire :

La taverne de la Crevasse Noire est dirigée par Frederick Zweig et sa famille, tous sont des expatriés impériaux. On peut parfois rencontrer Frederick en train de travailler au bar, en général quand le barman, Bartek Thengansson, fait une pause, ou s'occupe de ses affaires personnelles ailleurs.

Quand les PJ (peut-être avec Karelia) arrivent à la taverne, Frederick travaille au bar. S'ils l'informent que Gustavus de St. Ewald les a envoyés pour qu'ils rencontrent frère Barthelm, Frederick les regarde d'un air interrogatif, avant de répondre qu'il ne connaît pas de Gustavus de St. Ewald ou de frère Barthelm. Il leur demande ensuite s'ils sont au bon endroit.

La réponse de Frederick va probablement déconcerter les PJ. Ils pourraient partir en se demandant si le vieux moine était fou, ou recommencer en demandant à l'homme derrière le bar s'il est le barman. Dans ce dernier cas, Frederick annonce que le barman est hors de la taverne pour l'instant, et qu'il devrait revenir dans l'heure. Au cas où les PJ se renseignent, Frederick leur dit que le barman s'appelle Bartek.

Le délai avant la rencontre avec le barman laisse aux PJ l'occasion de rencontrer Karelia, au cas ou, d'une façon ou d'une autre, ils l'aient raté en se dirigeant tout droit vers la Crevasse Noire à leur arrivée. Autrement, ils peuvent soit passer du temps à profiter du spectacle de la Salle des Marchands, soit noyer leur déception que Gustavus leur ait donné un tuyau percé dans la bière.

Si les PJ entre dans la taverne une heure plus tard, ils voient qu'un nain a remplacé Frederick au bar. Les PJ peuvent en conclure que le nain pourrait être frère Barthelm, mais cela sera nié par Bartek. Il y a un protocole à suivre, et Bartek n'est pas du genre à ignorer cyniquement ce genre de chose.

Les PJ doivent d'abord confirmer que le nain est Bartek, avant de lui demander à voir frère Barthelm. Quand ils informent le barman que Gustavus de St. Ewald les a envoyés pour rencontrer frère Barthelm, Bartek leur demandera une preuve. Les PJ devront alors montrer le sceau en argent, avec le symbole de l'enclume et de la plume.

Si les PJ n'ont plus l'anneau, Bartek leur demande lequel d'entre eux a discuté avec frère Gustavus quand ils étaient à Eppiswald. Le nain prend alors le PJ impliqué à part pour une conversation privée, après avoir demandé à Frederick de s'occuper du bar. Bartek veut que le PJ lui décrive frère Gustavus et lui raconte en détail sa discussion avec le moine. Ce Bartek cherche, c'est la confirmation que le PJ a bien rencontré son vieil ami, et il n'accepte pas sa seule déclaration.

Après tout ce qui leur est arrivé, il est probable que les PJ auront oubliés un certain nombre d'aspect de leur rencontre. Les MJ bienveillants peuvent autoriser un test d'**Int** sans modificateurs pour aider le PJ à se souvenir de leur conversation avec le vieux moine. Rapporter les connaissances de frère Gustavus sur le Huitième Théogone et l'ordre du Marteau Sacré convainc Bartek, tout comme le récit du rêve du vieux moine, et la mention de la cécité de Gustavus. Au cours de sa dernière visite à frère Gustavus, Bartek a appris les rêves du moins aveugle, bien qu'il n'ait pas accordé beaucoup de crédit à ces messages de Mórr.

Une fois convaincu de leur lien avec frère Gustavus, que ce soit par la présentation de l'anneau, ou le récit de leur visite, Bartek dit aux PJ de le retrouver dans trois heures à la porte de derrière de la Crevasse Noire, qui se trouve dans une petite ruelle entre deux autres bâtiments, près de la rue nord. Si les PJ expriment de l'inquiétude pour les dangers qu'il pourrait y avoir pour Bartek, le nain les assure qu'il sera prudent. Il leur dit qu'il doit retourner travailler.

Si les PJ demandent à Bartek s'il est le frère Barthelm, le nain sourit simplement. Il leur demande alors s'ils pensent qu'il ressemble à un moine. Bartek dit qu'il connaît très bien frère Barthelm, et fait ce qu'il peut pour le protéger.

Rencontrer frère Barthelm :

Bartek attend les PJ comme il l'a dit. Le nain a réalisé après le départ des PJ de la taverne qu'ils pourraient avoir des difficultés à estimer le passage du temps pendant qu'ils sont dans la Salle des Marchands. Il attend donc jusqu'à une heure, assis dans l'obscurité de la ruelle, adossé à la porte.

A moins que les PJ transportent une lanterne ou n'aient la *Vision Nocturne*, il est peu probable qu'ils voient quoi que ce soit d'autre que la silhouette de Bartek (un test d'**Observation** -20 réussi sans source de lumière). Le salut flanquera une frayeur aux PJ (sur un échec à un test de **CI** +20) s'ils n'ont pas vu le nain dans le noir.

Quand tous les PJ sont prêts, Bartek les guide vers un bâtiment adjacent sur la gauche. Le nain sort une clé et déverrouille la porte (Diff. 20%), et souhaite la bienvenue chez lui aux PJ. Ils entrent dans un vestibule avec une salle qui s'étend devant. Il dit aux PJ de s'avancer dans le salon, qui est la première porte à droite, pendant qu'il apporte des rafraîchissements.

Le salon est confortable, avec des fauteuils capitonnés placés autour d'une table basse. Il y a assez de sièges pour tous les PJ, Karelia (si elle est avec eux), Bartek, et une autre personne. Le reste de la pièce est meublé de tables dans les quatre coins, portant chacune un chandelier. Bartek réapparaît 5 minutes plus tard, avec une pinte de bière pour chaque invité et lui-même, ainsi que des pâtisseries bretonniennes.

Une fois que les PJ sont à l'aise, Bartek sourit et se présente comme étant frère Barthelm, membre honoraire de l'Ordo Scriptoris, et gardien de leurs œuvres se trouvant à Karak Hirn.

Bartek explique que les précautions qu'il prend dans sa position officieuse sont nécessaire étant donné que l'"impopularité" actuelle de l'Ordo Scriptoris dans l'Empire. Avant de répondre aux questions, Bartek demande aux PJ de lui raconter comment ils en sont arrivés à rencontrer frère Gustavus, et les détails de leur voyage jusqu'à Karak Hirn. Le nain est particulièrement intéressé par les détails, et repèrera toute incohérence dans l'histoire des PJ.

Quand les PJ ont terminé leur récit, Bartek éclaire les PJ et Karelia d'un court aperçu de l'histoire de l'Ordo Scriptoris. Il fait cela pour que les PJ comprennent le besoin de précaution, ainsi que pour instruire Karelia d'une vérité que son endoctrinement sigmarite pourrait ne pas avoir totalement dévoilée.

Ordo Scriptoris :

Le texte suivant développe la description de l'ordre hors-la-loi Ordo Scriptoris qu'on peut trouver dans le supplément écrit par la Server Goddess « Les Ordres Monastiques du Vieux Monde » pour WJRF, dont une traduction française est disponible sur le sden.

On pense que l'Ordo Scriptoris a été fondé comme un ordre secret peu après que l'impératrice autoproclamée Otilia I est fait sécession de l'Empire avec le Talabecland. Les scribes et les bibliothécaires de l'ordre de l'Enclume s'inquiétaient que d'anciennes connaissances entreposées dans les nombreuses bibliothèques laissées sans surveillance appartenant à l'Eglise de Sigmar soient trop puissantes et dangereuses, et puissent tomber entre les mains d'extrémistes ulricains. L'Ordo (connu aussi sous le nom de Scriptori) rapporta tous les textes dans les bibliothèques sigmarites d'Altdorf et Nuln, ainsi que dans le monastère de Tannbruck - le quartier général de l'époque de l'Ordo Scriptori - afin de protéger ces connaissances, et de les empêcher de tomber entre les mains des ennemis de l'Eglise.

Au cours de son existence, l'Ordo Scriptori parcouru le pays à la recherche de ruines anciennes, pouvant contenir des archives oubliées, en particulier celles perdues au cours du premier millénaire de l'Empire. Les Scriptori s'attelèrent à la tâche d'obtenir ou de retrouver les parchemins et les livres, aussi bien qu'à la compilation de nouveaux textes. Par ce travail, l'Ordo devint un expert de l'histoire de l'Eglise, et découvrit de nombreux secrets au fil du temps.

Grâce à l'intendance des Scriptori, les bibliothèques de l'Eglise de Sigmar devinrent importantes, et fournirent à Magnus le Pieux un moyen de repousser les armées du Chaos. Après son élection, l'empereur Magnus le Pieux octroya à l'Ordo Scriptoris un statut spécial au sein de l'Eglise sigmarite et de l'Empire. Les dirigeants de l'Eglise ne virent par le "Codex Scriptoris" comme un résultat bienvenu. Ils pensaient que les Scriptori étaient devenus trop puissants au sein de l'Eglise, et se mirent à la recherche d'information pour les discréditer.

Il ne fallut pas beaucoup d'effort aux autorités de l'Eglise pour découvrir que le grand sorcier du Chaos Hyronimus Feiersinger - l'un des plus puissants ennemis de l'Empire pendant l'Incursion du Chaos - était un ancien membre de l'Ordo Scriptoris. De plus, les Scriptori étaient restés en bon termes avec le nécromant Hartmund Nebelgrab, qui fournissait à l'Ordo des connaissances de valeur. Les autorités sigmarites utilisèrent cette information pour excommunier les Scriptori, et déclarer l'Ordo hors-la-loi.

L'inquisiteur Adolphus Teuffler traqua la plupart des membres de l'Ordo, et les brûla comme hérétiques sur le bucher. Le Grand Théogone ordonna à l'inquisiteur de ramener la copie du Liber Mortis des ruines brûlées de Tannbruck à Altdorf. La plupart des anciennes connaissances cachées par les Scriptori furent aussi brûlées par Teuffler, qui voyait un grand danger dans ces livres et parchemins.

Ce que le Grand Théogone et ses lieutenants ne réalisèrent pas, c'est qu'un certain nombre de Scriptori avaient prévu que cela arriverait. Des livres et parchemins avaient été déplacés de Tannbruck vers des endroits secrets dans d'autres parties de l'Empire depuis des années avant que le Codex Scriptoris ne soit proclamé. Beaucoup d'entre eux étaient accompagnés par des Scriptori isolés, qui furent aussi éparpillés pour éviter d'être repérés.

Tous les biens confisqués à l'Ordo Scriptoris furent récupérés par l'ordre de l'Enclume.

Le mystérieux professeur Lessing :

Le cours de la conversation avec Bartek pourrait bien évoluer de façon peu méthodique. Le MJ devrait se préparer à sauter un peu entre les trois prochaines parties selon les va et viens de la conversation. Le but ici est de présenter ce qui devrait être un cours logique des choses, ce qui signifie que les PJ sont susceptibles de commencer où ils le souhaitent. Si elle est présente, Karelia retiendra ses questions, à moins que les PJ ne ratent quelque chose qu'elle a besoin de connaître. Elle préfère étudier Bartek pour voir si elle peut détecter des mensonges ou demi-vérités.

Si les PJ se renseignent sur le professeur Friedermann Lessing, Bartek sourit et demande comment l'érudit se porte ces jours-ci. Le nain se tait un moment quand les PJ lui racontent la manière dont il est mort.

Bartek confirme que Lessing est arrivé à Karak Hirn vers la fin de nachgeheim 2512, et qu'il y est resté pendant près de 2 mois. Le nain est tombé sur l'érudit de Verena après que Lessing ait passé près de 2 semaines à essayer sans succès d'avoir accès à la bibliothèque de la forteresse naine. Bartek avait appris que le professeur cherchait des informations concernant les débuts de l'église sigmarite.

Se considérant lui-même comme un expert de l'histoire impériale, Bartek passa du temps à discuter de ce sujet avec Lessing. Il présenta aussi Lessing à Ellassir, le libraire d'une boutique à côté, et une autre personne dont l'intérêt et les connaissances sur l'histoire impériale sont profondes. Quand Lessing eut appris tout ce qu'il pouvait des deux, il quitta Karak Hirn.

Si les PJ l'interrogent sur l'apparence du professeur Lessing pour confirmer que le nain a rencontré l'érudit, Bartek s'arrête un instant. Il répond que l'érudit était un homme à la carrure légère, d'une taille inférieure à la moyenne, avec des cheveux bruns tirant sur le gris, et des yeux marron.

L'histoire de Wulfric :

Bartek dit au PJ qu'au tout début de son histoire, l'Eglise de Sigmar s'était fragmentée en de nombreux ordres, dont certains avaient des points de vue opposés, peu après sa fondation. La plupart de ces ordres étaient assez petits, et peu survécurent à leurs fondateurs d'origines. La philosophie de ce qui était devenu l'Eglise orthodoxe lutta contre les nombreuses factions.

Bartek fait remarquer que même les premiers Grands Théogones étaient loin d'être une suite ininterrompue de successions régulières. En fait, le peu de registres historiques restant des premiers siècles de l'Empire laisse supposer qu'il a pu y avoir de nombreux Grands Théogones, dont certains étaient à la tête de l'Eglise simultanément. Un certain nombre de ces Grands Théogones, depuis l'époque du fondateur de l'Eglise, Johann Helstrum, jusqu'à la tenue du premier Saint Synode à Altdorf en 386 C.I., sont considérés comme non-officiels si on se base sur l'histoire officielle actuelle de l'Eglise.

Bartek poursuit sur l'un des Grands Théogone non-officiel, un homme nommé Wulfric, qui était considéré comme le septième dans la ligne de succession, par ses fervents fidèles. Wulfric régna à une époque de querelles au sein du culte, donc beaucoup étaient provoquées par des sous-cultes au sein de l'église, qui débâtaient de la nature de la divinité de Sigmar, et de sa place dans le panthéon des dieux.

Bartek déclare que Wulfric avait été un homme érudit, doux, à l'époque de sa nomination, mais le pouvoir l'a rapidement corrompu. Wulfric travailla fébrilement à transformer radicalement l'Eglise en une religion agressive et belliqueuse. Ses efforts étaient dirigés vers les conjurations armées de ceux qui refusaient de reconnaître la divinité de Sigmar, même au risque de menacer l'unité de l'Empire de Sigmar, avec une guerre de conquête religieuse.

Bartek fait remarquer que l'Eglise de Sigmar était assez faible à l'époque, avec son centre d'influence le long du Reik, et les ouest des fleuves Stir et Aver. La dernière chose que la hiérarchie de l'Eglise voulait, c'était une guerre qu'elle pourrait très bien perdre. L'opposition était féroce et bruyante, pourtant Wulfric refusait de céder au bon sens. Pire, certains de ses partisans de plus en plus fanatiques l'incitaient à déclarer la guerre à ses adversaires au sein de l'Eglise.

Si les PJ se souviennent de l'histoire de frère Gustavus, ils peuvent suggérer à Bartek que l'histoire pourrait bien n'avoir été qu'un récit sans fondement. Bartek répond que beaucoup de Scriptori pensent la même chose, mais il a trouvé une référence à l'histoire écrite par le chroniqueur nain, Ganalf Barbegrise, dans la bibliothèque de Karak Hirn, quand le professeur Lessing lui a rendu visite.

Bartek a remonté l'histoire de prêtres et de partisans des deux camps qui s'armaient en prévision du conflit qu'ils étaient sûrs de voir arriver. Pour éviter un bain de sang, un conseil de plusieurs puissants lecteurs déclara que Wulfric étaient déchu, et sa folie fut supprimer des registres. A sa place, les lecteurs choisirent l'un d'entre eux, qui devint Eadrik I, le septième Grand Théogone.

Bartek fait remarquer que l'histoire ne se termine pas ici. La chronologie de Ganalf est claire sur le fait que Wulfric et ses fidèles bâtirent en retraite vers Übersreik, qui était alors un village, pour se préparer à la guerre. Par chance, Wulfric mourut brutalement, et son mouvement sembla mourir avec lui. Il y eu des spéculations sur le fait que Wulfric avait été assassiné, bien qu'aucune preuves n'aie jamais été présentée pour infirmer ou confirmer cette hypothèse.

L'ordre du Marteau Sacré :

Bartek oriente alors la conversation vers les partisans de Wulfric. Le septième Théogone décédé, selon le compte de ses fidèles, disparu tout simplement des registres historiques à ce moment. On suppose que ces gens transportèrent le corps vers un endroit secret pour l'enterrer.

Bartek indique aux PJ que l'histoire entourant Wulfric aurait du prendre fin avec sa mort, sauf pour une petite secte clandestine qui attira l'attention des officiels de l'Eglise à un moment au milieu du quatrième siècle. Ce groupe secret

s'appelait lui-même l'ordre du Marteau Sacré, et vénérât Wulfric comme le Théogone Parfait. Les officiels de l'Eglise considéraient tous ceux qui étaient fidèles à Wulfric comme illégitime, et l'ordre qui avait été fondé en sa mémoire comme hérétique. L'ordre profane croyait que Sigmar avait sauvé son Wulfric bien aimé des intentions criminelles de l'Eglise, et l'avait emmené discrètement dans un endroit secret. La doctrine hérétique de l'ordre prétend qu'au moment prévu, le véritable huitième Théogone viendra avec le feu et l'épée pour restaurer l'Eglise et l'Empire dans leur pureté d'origine. Ils considèrent aussi que tous les Grands Théogones qui ont suivi Wulfric sont des faux professeurs et dirigeants de la foi.

Bartek continue son récit en disant que l'Eglise de Sigmar ne pouvait pas autoriser l'ordre hérétique à obtenir plus de fidèles. La lutte dura près de 200 ans, car l'ordre du Marteau Sacré était plus important et mieux établi que ce que l'Eglise pensait. Elle éradiqua systématiquement l'ordre, forçant le Marteau Sacré à sortir de l'ombre. Cette lutte culmina dans une grande bataille qui eut lieu au début de l'automne de l'année 515, selon le calendrier impérial, dans une zone appelée "le Chaudron de la Foi". L'Empereur Sigismond le Conquérant dirigea l'armée impériale vers la destruction des forces combattantes de l'ordre.

Bartek informe les PJ qu'il n'y a pas de carte connue qui montre où la bataille a réellement eu lieu, mais on pense que c'est quelque part dans les environs d'Übersreik, dans le sud du Reikland.

Il dit aux PJ que l'Eglise a oublié l'ordre du Marteau Sacré au fil des siècles, pensant qu'il avait été éradiqué avec succès. L'ordre n'a pas refait parler de lui jusqu'à la Guerre des Sorciers de 1983-1991, quand le répurateur Gottfried von Mauchen découvrit des éléments de l'ordre du Marteau Sacré près d'Eppiswald, et découvrit que leur culte s'était transformé pour devenir un mélange de vénération de Sigmar et de sorcellerie. Il anéantit les membres de l'ordre et brûla leur lieu de culte. Von Mauchen rapporta l'affaire à ses supérieurs, mais il ne fut rien fait de plus.

Bartek fera remarquer aux PJ que l'Eglise était impliquée dans d'autres combats à l'époque. Il y avait le conflit entre l'Impératrice Magritta de Nuln et le Grand Théogone à Altdorf, suivit par la destruction de Mordheim et la montée des morts-vivants en Sylvania.

Il ajoute que l'Eglise était probablement déjà infiltrée par l'ordre du Marteau Sacré bien avant la Guerre des Sorciers. En fait, le nain soupçonne que le Marteau Sacré puisse avoir eu des appuis secrets dans la hiérarchie du culte qui l'ait retourné contre l'Ordo Scriptoris.

La venue du Huitième Théogone :

Bartek dit aux PJ que les rares, en dehors du Marteau Sacré, qui sont au courant de l'existence de l'ordre, ne savent rien du retour apocalyptique prophétisé du Huitième Théogone.

Il leur explique qu'il a reçu une lettre de frère Gustavus il y a 5 ans, l'informant de l'existence d'une tour dans les Collines Sauvages, où une petite secte de sigmarite s'était installée. Frère Gustavus tenta d'en apprendre plus sur la secte de la part des autorités de l'Eglise à Pfeildorf, mais personne ne lui répondit. Le moine reçut plus tard une lettre anonyme – très certainement de la part d'un autre scriptori – l'informant que la secte de la Tour Hess contenait des membres du Marteau Sacré. Bartek ne peut faire que des conjectures sur leur objectif. Le nain a transmis ces informations à Lessing.

Les PJ peuvent demander à Bartek la signification de l'inscription suivante, qu'ils ont découverte sur les restes d'un autel à Dergenhof :

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

Bartek affirme que le cercle de pierre est un symbole de la Foi Antique, mais pas de l'Eglise de Sigmar. Après avoir réfléchi un moment, le nain les informe que des cercles de pierre et d'autres sites de la Foi Antique sont sacrés pour la Déesse Mère, et se trouvent à proximité des lignes de force qui parcourent les terres. Les cercles de pierre sont aussi considérés par les fidèles de la vieille religion comme des portails vers le royaume des morts. Bartek ajoute que certains sous-cultes de la Foi Antique croient fermement en la réincarnation, il se pourrait donc que le Marteau Sacré ait adopté cette croyance.

Si les PJ se renseignent pour savoir si le cercle de pierre près d'Eppiswald pourrait être le site où le Marteau Sacré croit que le Huitième Théogone se relèvera, Bartek annonce qu'il ne le pense pas. En dehors du fait que c'est un endroit un peu trop éloigné pour que les membres de l'ordre s'y réfugient, il n'y a rien d'historique qui relie Eppiswald au Marteau Sacré.

La suite des événements :

Comme il commence à se faire tard (ou tôt peut-être), Bartek dit aux PJ qu'il a besoin de dormir un peu avant de commencer son travail. Si les PJ ne lui demandent pas, Bartek leur suggère de réfléchir à tout ce qu'il leur a raconté, et qu'ils préparent les questions qu'ils pourraient avoir. Bartek leur suggère de se revoir vers minuit à l'arrière de la Crevasse Noire.

La bibliothèque secrète :

Elassir est le seul elfe résidant à Karak Hirn, et il possède une librairie assez éclectique [**Karak Hirn : Le Cœur du Hornberg**, page 24]. Elassir vend très peu de livres, et n'a en général que peu de client, situation qu'il apprécie. L'elfe passe la majorité de son temps derrière le comptoir de sa boutique, à lire l'un de ses nombreux livres, et à siroter le vin épice qu'il se procure chez Bardin le Caviste [**Karak Hirn : Le Cœur du Hornberg**, page 25].

Elassir est un confident de Bartek, et les deux ont passés de nombreuses nuits à débattre d'obscur événements historiques impériaux.

Bartek Thengansson, Maître Erudit (ex-Scribe des Runes, ex-Erudit).

Bartek Thengansson mesure 1,50m et pèse 75 Kg, et il est le barman de la Crevasse Noire depuis les 40 dernières années. Il utilise ce poste pour étudier l'humanité sans quitter sa demeure des montagnes. Ce Maître Erudit de 120 ans est devenu un expert de l'histoire et de la théologie impériale. De temps en temps, Bartek a voyagé dans les terres s'étendant le long de la Söll. Son dernier voyage était il y a 10 ans, quand il a rendu visite à son vieil ami, frère Gustavus, à l'abbaye de St. Ewald à Eppiswald.

Bartek, avec ses cheveux bruns et ses yeux bleus, est un membre honoraire de l'Ordo Scriptoris, un ordre hors-la-loi de l'Eglise de Sigmar. Il a été recruté par frère Gustavus trois décennies auparavant, pour être le gardien de plusieurs vieux ouvrages que le vieux moine possédait. Bartek a lu ces livres plusieurs fois depuis, avant de les remettre à Ellassir pour qu'il les garde en sécurité.

Bartek est amical et très curieux. Il peut facilement discourir pendant des heures, mais a appris depuis longtemps que la plupart des humains n'ont que peu de patience ou d'endurance pour les bonnes conversations.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	30	3	6	13	60	1	54	82	78	94	95	31

Compétences : Alphabétisation (Khazalid, Reikspiel) ; Art ; Astronomie ; Calcul Mental ; Cartographie ; Chimie ; Connaissance : Démons, Plantes, Runes ; Conscience de la Magie ; Cryptographie ; Erudition (Histoire impériale) ; Evaluation ; Exploitation Minière ; Héraldique ; Histoire (Naine, Impériale) ; Langue Etrangère : Reikspiel ; Langue Hermétique : Nanique, Magikane ; Linguistique ; Métallurgie ; Numismatique ; Orientation (sous terre uniquement) ; Reconnaissance des Pièges ; Sens de la Magie ; Technologie ; Théologie (Panthéon Nain) ; Travail du Métal.

Possessions : Epée, Fine feuille de métal, Matériel d'écriture.

Rejoindre Bartek :

Etant donné leurs expériences récentes, il serait légitime que les PJ s'attendent au pire. Ils devraient être soulagés de trouver le Maître Erudit Bartek vivant, et les attendant à l'arrière de la Crevasse Noire. S'ils commencent à poser des questions, Bartek leur fait signe de se taire et leur murmure de garder leurs questions jusqu'à ce qu'ils puissent discuter en privé.

Au lieu de se diriger vers sa maison, Bartek conduit les PJ et Karelia vers une boutique à proximité. L'enseigne montre un livre ouvert, avec les mots "Livres d'Ellassir" écrits dessus. Bartek donne trois coups secs rapides sur la porte, fait une pause, puis frappe deux fois. La porte s'ouvre, pour révéler un grand elfe, qui prie le groupe d'entrer ; puis il verrouille la porte derrière les PJ. Un personnage écoutant attentivement peut entendre une série de cliquettement et de pièces se déplaçant, ce qui indique la complexité du mécanisme de verrouillage (Diff. 20%).

L'elfe salut Karelia, avant de se souvenir de ses manières et de se présenter comme étant Ellassir, anciennement de Nuln, et indique au groupe la direction de l'escalier montant dans ses quartiers d'habitation, tout en les y conduisant. Des PJ qui observeraient rapidement les alentours peuvent distinguer des étagères de livres le long des murs de la boutique qu'ils traversent. Les murs de l'étage sont peints de couleurs vives, comme la lisière de la forêt dans la lumière de l'aube.

Les PJ ne parcourent qu'une courte distance avant qu'Ellassir n'ouvre une porte et ne leur fasse signe d'entrer. Comme dans la maison de Bartek le soir précédent, les PJ sont conduits dans un salon avec un fauteuil pour chacun. Un feu est allumé dans l'âtre, ce qui rend la pièce assez confortable. Ellassir verse à chacun un verre de vin épicé.

Une fois que tout le monde est installé, Ellassir informe les PJ que Bartek l'a instruit de toutes leurs discussions de la veille. Il dispose d'informations supplémentaires qu'il peut ajouter au mystère, mais il s'accorde avec tout ce dont le Maître Erudit a discuté avec les personnages. Des PJ attentifs (ceux qui disposent des compétences *Charisme* ou *Etiquette*) remarquent qu'au cours de son discours, l'attention d'Ellassir a tendance à surtout tomber sur Karelia, et tout PJ féminin.

Curiosité piquée :

Peut-être plus encore que lors de leur conversation avec Bartek, la discussion des PJ avec Ellassir pourra errer de façon hasardeuse. Ce qui est présenté ici est la manière dont la conversation devrait avancer. Les MJ devraient se familiariser avec les informations qui s'y trouvent, et toutes les sections suivantes, afin de rendre la conversation aussi fluide que possible.

En bon hôte, Ellassir commence par demander aux PJ de lui raconter leurs histoires personnelles. Il est intéressé par ce qu'ils ont fait ou vu, ainsi que par la façon dont ils ont pu se retrouver impliqués dans l'affaire qui les a conduits à Karak Hirn. La curiosité d'Ellassir est telle qu'il pose de nombreuses questions, en particulier sur les raisons qui les ont poussés à agir d'une certaine façon plutôt qu'une autre dans certaines situations.

Ellassir est très intéressé par toutes les histoires que les personnages féminins peuvent lui raconter. Si un personnage féminin est de quelque façon que ce soit hésitant ou embarrassé, l'elfe propose qu'ils puissent peut-être se retrouver ensemble à un moment pour avoir une conversation privée.

Les PJ pourraient bien demander à Ellassir comment il en est arrivé à se retrouver à Karak Hirn. La question remet un peu l'elfe à sa place, car malgré toute sa curiosité, il n'a jamais vraiment analysé pourquoi il a fait ces choix radicaux. Dans tous les cas, Ellassir ne donne que les réponses les plus sommaires (laissant de côté son appartenance à l'ordre de l'Aube Nouvelle) parce qu'il ne trouve pas vraiment son histoire très fascinante.

Elassir admet que la visite et les questions de Lessing l'ont poussé à aller fouiller dans les livres qu'il possède, ainsi que dans tous ceux que Bartek pourrait lui obtenir de la bibliothèque. L'elfe confesse malicieusement qu'il y a tellement de matériel qu'il se retrouve souvent en train de partir dans une digression.

Elassir constate qu'il a commencé avec la conclusion que le Marteau Sacré était probablement derrière la chute de l'Ordo Scriptoris, car cela l'orientait vers des sources écrites qui auraient autrement été négligées.

Saisie :

Elassir raconte que selon tous les rapports, le Grand Théogone Yorri XIII était un bureaucrate mesquin, qui travaillait dans l'obscurité des rouages de l'Eglise de Sigmar. Au cours de l'élection de 2313 C.I., plusieurs factions au sein de l'Eglise en arrivaient à une impasse sur leurs candidats respectifs pour le saint office. Avec la pression venant de l'Empereur Magnus le Pieux pour qu'ils mettent de côté leurs chamailleries, les lecteurs s'accordèrent pour nommer le vieux prêtre de 66 ans, comme un candidat du compromis, pour gagner quelques années avec de résoudre leurs différents. On s'attendait à ce que le Grand Théogone Yorri XIII ne dure que quelques années, et ne fasse rien de bien audacieux. Les lecteurs se trompèrent lourdement.

Elassir informe les PJ que le Grand Théogone Yorri XIII rejoignit rapidement la faction anti-scriptori, pensant que l'ordre était bien trop puissant. Ils étaient bien trop nombreux au sein de l'Eglise à s'inquiéter des secrets qu'ils soupçonnaient être dans les livres des scriptori. L'Ordo soupçonnait depuis un moment que des forces se réunissait contre lui, et commença à doucement et secrètement éparpillé ses œuvres dans des lieux moins connus et plus isolés. Un certain nombre de frères scriptori – plus que ce qu'on pense habituellement – s'enfuit aussi avant que les troupes commandées par l'inquisiteur Adolphus Teuffler ne commencent leur campagne de nettoyage.

La Tour Hess :

Elassir raconte aux PJ que la Tour Hess faisait autrefois partie d'une série de fortifications défensives bâties dans les Collines Sauvages pour protéger Pfeildorf de toute attaque venant du sud. Les tours furent à l'origine bâties au milieu du XVIII^{ème} siècle, alors que la région se remettait des dévastations provoquées par l'armée orc du Seigneur de Guerre Gorbad Griffefer. Les tours furent abandonnées au cours du XXII^{ème} siècle.

Elassir situe la Tour Hess dans une zone isolée, entre les villages de Hausern et Durbheim. Curieusement, l'elfe a découvert que les restes de la tour et des terres environnantes ont été acquises par un riche et influent marchand de Wissenburg nommé Amadeus Haider, vers 2475 C.I. Quelque part entre ce moment et la lettre de Gustavus le Moine, l'ordre du Marteau Sacré s'installa dans la tour.

Les PJ peuvent demander à Elassir s'il a trouvé le nom d'un descendant vivant d'Amadeus Haider au cours de ses recherches. Elassir sourit et leur dit que la famille semble être à la fois très chanceuse et malchanceuse. L'elfe raconte que les jumeaux, Gerhardt et Quintus, ont été très chanceux. Le premier est un dévot, et un marchand ambitieux qui donne généreusement à l'Eglise de Sigmar à Wissenburg et Pfeildorf, tandis que son frère est le lecteur du Reikland, basé à Ubersreik. Le reste des descendants masculins (frères et cousins des deux) sont apparemment assez malchanceux. En dehors d'un ou deux qui ont renoncés à leur héritage pour rejoindre les ordres, tous ont connus une fin inopinée avant d'atteindre leur vingtième année.

Connaissance mórrienne :

Au cas où l'un des PJ porte l'*Epée de St. Oswic*, Elassir remarque la garde à un moment au cours de la conversation. Interrompant le cours de ses pensées, Elassir demande à voir l'épée.

La demande inattendue pourrait surprendre les PJ. Si le personnage qui possède l'épée hésite, Elassir réitère sa requête. Des PJ possédant la compétence *Etiquette* réalisent automatiquement que ce serait impoli de ne pas honorer la requête de leur hôte affable. Si le PJ est tout de même réticent, Bartek répond avec humour « *Bon dieux, humain, Elassir est simplement un elfe curieux, pas un voleur.* »

Une fois que le PJ a donné l'épée (espérons-le, la poignée en avant), Elassir l'examine attentivement, avec un œil expert. En indiquant le portail gravé près de la garde, l'elfe demande s'il émet une sombre lueur violette quand une créature mort-vivant est à proximité. Les PJ peuvent confirmer, nier, ou laisser la question sans réponse. Elassir informe les PJ qu'il pense que l'arme qu'ils possèdent est l'*Epée de St. Oswic* perdue depuis longtemps, une arme sainte appartenant au culte de Mór. Il annonce que l'arme a la réputation d'accroître les compétences de combat de son possesseur, en particulier contre les morts-vivants.

Elassir leur raconte que St. Oswic vécut après l'assassinat de l'Empereur Manfred I de Middenheim au milieu du XII^{ème} siècle. On raconte que St. Oswic fut l'un des premiers répurateurs de Mór à reconnaître la corruption de la Sylvanie, un territoire sur la frontière est du Stirland. A cette époque, les dirigeants mórriens avaient des soucis plus pressants avec la destruction de la loi et de l'ordre qui caractérisaient l'Age des Guerres. St. Oswic les avertis continuellement du danger que représentait la Sylvanie, mais ses avertissements furent vains.

Elassir continue son récit avec le fait que St. Oswic parti de Nuln vers l'est avec quelques fidèles, sans l'approbation des dirigeants du culte. On raconte que Mór rendit visite à St. Oswic au cours d'un rêve lors de la troisième nuit de son voyage, et le bénit avec une nouvelle épée. Quand il se réveilla, St. Oswic découvrit qu'il possédait une épée finement ouvragée à la place de celle dont il avait hérité de son père.

St. Oswic continua pour diriger les paysans de Sylvanie en 1232 C.I. contre le règne de la famille Teufelheim de Sylvanie, une famille meurtrière et décadente, dont les rumeurs disaient qu'elle était impliquée dans la vénération de Kháine.

Si les PJ expriment une inquiétude sur le fait de posséder l'Epée de St. Oswic, Elassir leur assure qu'il ne devrait pas y avoir la moindre difficulté avec le culte de Mórr. Ceux qui pourraient avoir connaissance de l'épée pensent qu'elle a été perdue, et beaucoup d'entre eux reconnaîtraient à peine l'arme si elle luisait devant leurs yeux. Elassir pense que seuls les plus savants des Chevaliers Corbeaux ou des archivistes de Mórr pourraient identifier l'arme avec une inspection sommaire. Au cas où les PJ lui montrent les pièces d'argent qu'ils ont trouvé dans le caveau avec l'Epée de St. Oswic, Elassir les examine très attentivement. Content de ce qu'il voit, l'elfe propose à chaque PJ 4 Co pour chaque pièce. Elassir leur dit que de telles pièces sont très rares, et que celles qui sont en leur possession sont à l'état neuf.

Un signe du mal :

Si les PJ sont en possession du médaillon de la comète à deux queues ascendante qu'ils ont trouvé dans la grotte du spectre, ils pourront demander à Elassir de l'examiner. Elassir le fait pendant un moment, et demande aux PJ la permission de faire une copie du symbole.

L'elfe dit aux PJ que la comète à deux queues ascendante est un signe d'opposition à l'Eglise officielle de Sigmar utilisé par un certain nombre de sous-cultes alternatifs. Le symbole du marteau par-dessus la comète, avec ses traces de peinture rouge indiquent que le médaillon a appartenu à un membre du Marteau Sacré. Elassir constate que l'ordre était aussi appelé le Marteau Ecarlate dans certains textes anciens.

Elassir fait remarquer que certains éléments du Marteau Sacré ont conduit ce qu'on pourrait appeler une campagne de terreur dans le sud du Reikland avant l'époque de l'Empereur Sigismond. Le Marteau Sacré a convertit de force des paysans et des nobles mineurs au culte de Sigmar exclusivement, en les menaçant de mort s'ils refusaient.

S'arrêtant un moment, Elassir tombe dans une transe les yeux grands ouverts, inconscient des PJ et de Bartek. Si les PJ expriment leur inquiétude, le nain leur assure qu'apparemment quelque chose est simplement venu à l'esprit de l'elfe, et qu'il cherche simplement dans sa mémoire à faire un lien. Tout aussi soudainement, Elassir se lève et demande aux PJ d'attendre un moment. Il descend alors les escaliers vers sa librairie en-dessous.

Elassir revient 15 minutes plus tard, avec un gros ouvrage. Il informe les PJ que ce livre est une compilation d'un certain nombre de symboles héraldiques venant de période de l'histoire impériale. Elassir feuillète rapidement le livre à une vitesse que les PJ savent ne pas pouvoir atteindre.

Elassir s'arrête à une page, et retourne le livre pour que les PJ puissent voir. Il montre aux PJ un blason avec le symbole d'un marteau écarlate au-dessus d'un champ octogonal jaune avec un fond bleu. Si les PJ n'ont pas vu ces armoiries au cours de leur bref séjour à Pfeildorf, Elassir leur révèle qu'il appartient à la famille marchande Haider.

Elassir note que la similitude du marteau rouge pourrait être une pure coïncidence, et la preuve de la complicité des Haider simplement circonstanciel pour l'instant.

La fin des temps ?

Bien que l'histoire tissée par Bartek et Elassir fournisse énormément de contexte, aucun des deux ne sait avec certitude où ou quand le Huitième Théogone apparaîtra. Ce manque de résultat n'est pas dû à un manque d'efforts. Le secret a été entretenu pendant plus de deux millénaires.

Il est probable que les PJ soient découragés par le manque de compréhension. Bartek et Elassir sont toujours en train de revoir les données écrites découvertes dans la bibliothèque de Karak Hirn à la recherche d'indices pouvant aider à découvrir le mystère. Les deux s'inquiète du fait que le temps puisse bien manquer, étant donné l'expérience des PJ à Pfeildorf, et les efforts manifestes du Marteau Sacré pour les réduire au silence comme ils l'ont fait pour Aldebrand Mössbauer, le père Humfried, et le père Feodor.

Si les PJ se renseignent auprès d'Elassir sur la date exacte à laquelle la bataille du "Chaudron de la Foi" a eu lieu, l'elfe dira que c'était au cours de la dernière moitié de nachgeheim 515.

Bartek suggère aux PJ et à Karelia de rester à Karak Hirn pendant sommerzeit au minimum. Le nain constate qu'à défaut d'autre chose, les PJ semblent avoir besoin de temps pour reprendre leurs forces à la suite des épreuves qu'ils ont déjà endurées. Si nécessaire, Bartek est plus que content de prendre les dispositions pour un séjour plus long terme pour les PJ et Karelia.

En souriant à Karelia et à tout personnage féminin, Elassir appui la suggestion de Bartek.

Elassir Gloranidil, Erudit (ex-Chasseur, ex-Etudiant, ex-Apprenti Sorcier, ex-Sorcier).

Originaire de la Forêt de Loren, Elassir, qui a les yeux lavande et des cheveux châtons, était un excentrique parmi les siens, en particulier parce qu'il ne méprisait pas les nains en ne les considérant pas comme une race grossière, et parce qu'il trouvait les humains intéressants. Quand il devint suffisamment âgé, cet elfe très fin de 1,85m, quitta le confort du royaume forestier pour le sud de l'Empire.

Un jour, Elassir, impulsif et curieux, s'aventura dans la bibliothèque de Verena à Nuln. Il fut stupéfait et enchanté par la quantité de livres se trouvant au sein de la vaste bibliothèque. A cette époque, Elassir tomba sur Joerg Kreisler, un membre de l'ordre secret de l'Aube Nouvelle. Curieux de nouvelles expériences, Elassir rejoignit l'ordre et entreprit sa formation de sorcier.

Il y a plusieurs décennies, Elassir décida qu'il avait besoin d'un changement de décors, et voyagea jusqu'à Karak Hirn, avec une bourse pleine d'or, et quelques livres. Il ouvrit sa librairie, et commença à accumuler des livres.

Elassir devint bientôt ami avec Bartek Thengansson. Le lien avec le Maître Erudit permet à Elassir d'avoir accès aux livres concernant l'histoire de l'Empire de la bibliothèque de Karak Hirn, un sujet pour lequel Elassir a développé un profond intérêt.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	41	4	4	8	92	1	52	54	88	64	75	42

Compétences : Acuité Visuelle ; Alphabétisation (Bretonnien, Fan-Elthárin, Khazalid, Reikspiel) ; Astronomie ; Cartographie ; Charisme ; Connaissance : Parchemins, Plantes, Runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Identification : Plantes ; Incantation : bataille 1-2, mineure ; Histoire (impériale) ; Langage Secret : Classique ; Langue Etrangère : Bretonnien, Khazalid, Reikspiel ; Langue Hermétique : Magikane ; Méditation ; Musique (instrument à vent) ; Numismatique ; Séduction ; Sens de la Magie ; Théologie (impériale).

Points de Magie : 25

Sorts : [Mineure] Alarme Magique, Doigts de Beurre, Don de Langues, Flammerole, Main Habile, Ombre, Rapiéçage, Renforcement de Porte, Sommeil, Verrou Magique.

[Niveau 1] Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Détection de la Magie, Flétrissement de l'Arme, Projectile Enflammé, Rafale de Vent, Soins des Blessures Légères.

[Niveau 2] Aura de Protection, Arme Brisée, Brouillard Mystique, Chance, Duel Mental, Eclair, Puissance Magique, Vol de Pouvoir.

Possessions : Epée, Arc (24/48/250, FE3) et munitions, Bâton (de sorcier) de marche, Besace (composants de sorts, plantes), Matériel d'écriture, Parchemins.

Un interlude mortel :

Pendant que les PJ demeurent à Karak Hirn, ils pourraient bien profiter du temps pour acquérir de nouvelles compétences, ou s'entraîner pour de nouvelles carrières. Bartek est prêt à aider les PJ dans leurs efforts, et même à recruter Elassis pour enseigner à tout PJ désireux de suivre une carrière d'érudit ou de sorcier.

Les Salles des Marchands de Karak Hirn sont des endroits animés, mais les gens de passage comme les PJ peuvent se lasser de sa routine et de son rythme. Qui plus est, les PJ vont devoir vivre frugalement, car les fonds de Karelia disponibles ne suffisent que pour un séjour court. Sans Bartek, l'arbitrage aurait été ruiné dans les deux semaines suivant l'acceptation de leur emploi par les PJ.

Malheureusement pour les PJ, leur séjour prolongé à Karak Hirn signifie que leurs ennemis ont l'occasion de regagner du terrain sur eux.

La traque :

Le Maître de la Tour Hess ne prend pas le risque que les PJ, ou qui que ce soit d'autre, puisse trouver un moyen pour contrecarrer les plans du Marteau Sacré. Il a envoyé ses meilleurs hommes pour traquer les PJ, et les tuer, peu importe où ils se sont échappés.

Un homme comme Reiner Eckehart n'a pas obtenu son poste sans avoir quelques intuitions qui le conduisent dans la bonne direction. Etant informé de la situation, Reiner en conclut que les PJ ont obtenu de l'aide dans leur fuite de Pfeildorf, et qu'il est probable qu'ils ont voyagé déguisés, dans une direction inattendue. Reiner est arrivé à Pfeildorf deux semaines après que les PJ se soient échappés, et a commencé à rassembler les pièces du puzzle. Il a appris qu'une fête foraine bohémienne était partie sur la Route Staig tôt dans la matinée ayant suivi la mort nécessaire du père Feodor.

Reiner et ses hommes – dont aucun n'est au courant des liens de leur chef avec la Tour Hess – ont suivis à un rythme tranquille, permettant à l'agent du Marteau Sacré de prévoir divers scénarios pour se débarrasser de ses proies. Les sinistres chasseurs ont rattrapés la caravane bohémienne tandis qu'elle installait une fête pour une journée à l'auberge de la Biche Pavanante.

Reiner a observé l'activité depuis une certaine distance de sécurité, en essayant de voir s'il pouvait repérer les PJ. Comme il n'a pas repéré ses proies, Reiner est allé se balader dans la fête pendant la journée, pour évaluer les compétences de chacun des bohémiens et leurs faiblesses. Cette même nuit, lui et ses hommes ont attaqué le camp des bohémiens, tuant les hommes les plus puissants, comme Angelo et Alessio Gatti, ainsi que Giorgio DeNiro, et faisant les autres prisonniers. Plusieurs autres sont morts cette même nuit au cours des cruels interrogatoires de Reiner.

Que les PJ aient, ou pas, divulgué leurs plans à l'un des bohémiens, Reiner aura été capable de rassembler assez d'information pour connaître la direction de leur route. L'assassin prend l'une des bohémiennes avec lui, afin de s'assurer que les autres bohémiens se tiennent tranquilles. Reiner prendra l'une des suivantes, qui semblent avoir eu les meilleures relations avec les PJ (peut-être même une dont l'un des PJ s'est entiché) :

Lucretia Gatti
Isabella Gatti
Patrizia Prodi
Talia Prodi

Quelle que soit celle que Reiner prend avec lui, elle souffrira cruauté de Reiner et de ses hommes. Les trois hommes partagent les préjugés les plus courants de leurs compatriotes vis-à-vis des Striganes, et les traitent mal. La femme (nous allons considérer que c'est Isabella à partir de maintenant), est simplement l'appât dans le plan de Reiner, utilisé pour attirer les PJ vers leur destin.

Alban Handler sera le suivant à souffrir de l'interrogatoire de Reiner. Le colporteur bedonnant survit à peine à la rencontre, l'obligeant à rester dans des mois en convalescence dans l'abbaye de Shallya. Il fournit de nouvelles informations aux assassins pour déterminer les intentions des PJ. Si les PJ n'ont pas divulgué à qui que ce soit leur volonté d'aller à Karak Hirn (une possibilité probable), Reiner continue son voyage vers la Söll.

Finalement, Reiner conclut que les PJ se sont rendus à Karak Hirn à partir des informations qu'il a obtenues à Hornfurt, Kroppenleben, et l'auberge de la Panthère de Montagne. Motivée par son propre désir de vengeance, Isabella continue à survivre à sa captivité, malgré le fait qu'elle soit constamment droguée pour rester docile, dans l'espoir que son heure viendra. Dans ses moments de lucidité, Isabella espère retourner auprès des siens quand son épreuve sera terminée.

Proie en vue :

Reiner et son groupe arrive à Karak Hirn environ une semaine après que les PJ se soient installés dans leur routine. Les trois hommes et la femme prennent leurs quartiers dans deux chambres privées à l'auberge du Voyageur Montagnard. Reiner garde Isabella avec lui. Quand vient son tour d'observer les PJ, il laisse Isabella attachée et droguée, afin de s'assurer qu'elle ne dérange pas ses plans.

Reiner, Manfred et Josef n'optent pas pour une approche subtile quand ils observent leurs proies. Chacun est assez professionnel pour ne pas réagir aux menaces ou aux provocations, si l'un des PJ réussit à confronter l'un d'entre eux. Les PJ avec la compétence *Sixième Sens* peuvent facilement remarquer l'homme en train de les observer. Ce jeu continue pendant environ une semaine, ce qui devrait agacer les PJ autant que les mettre mal à l'aise.

Quand il est prêt, Reiner envoie Manfred livrer un message [**Document 3**] aux PJ qu'il estime être le plus faible en terme de compétence de combat ou de commandement.

[*Note au MJ* : Le 'nous' dans le second paragraphe de la note est erreur non-intentionnelle de Reiner. Il comptait faire croire aux PJ qu'il était seul, afin que ses camarades les observent dans la salle commune].

S'il y a un étranger parmi les PJ (bretonnien, tiléen, strigane, elfe...), les préjugés de Reiner le conduisent à considérer cet individu comme étant plus faible que tout autre PJ impérial.

Manfred délivre le message en fin d'après-midi, s'assurant que les PJ n'auront que peu de temps pour imaginer et mettre en place un plan réfléchi. Pour compliquer encore un peu plus les choses pour les PJ, Reiner choisit une heure où la salle commune de la taverne sera bondée.

Document 3

Nous avons des affaires à régler. J'ai suivi votre piste depuis Pfeildorf, et suis tombé sur les bohémiens qui vous ont abrités. L'une d'entre eux a fait le voyage avec moi alors que vous lisez ce message. Je ne peux pas répondre de l'état des autres avec lesquels je devais discuter du temps que vous avez passé avec eux. Comme ils doivent maudire le jour où ils ont croisé votre route.

Rencontrez-nous à l'auberge du Voyageur Montagnard ce soir à 20h. Demandez au barman de vous indiquer le père Feodor, et il vous conduira à l'alcôve où la princesse bohémienne et moi vous attendront.

Venez seul, et personne ne sera blessé.

Le Fantôme du Père Feodor.

Reiner et Isabella droguée se rendront vers l'alcôve privée vers 17h30, afin de dîner avant le rendez-vous avec l'un des PJ. Manfred et Josef s'installent aussi pour dîner, mais dans des endroits séparés, dans la salle commune. Ils sont placés pour garder les autres PJ sous surveillance et, si nécessaire, intervenir si les PJ essaient de contrarier les plans de Reiner. Josef informe le barman de l'arrangement environ 5 minutes avant l'heure prévue. Si les PJ arrivent plus tôt, et demande à voir le père Feodor, le barman leur répond qu'il ne connaît personne de ce nom.

N'importe lequel des PJ peut rencontrer Reiner au moment du rendez-vous. Si plus d'un à la fois essaye d'entrer dans l'alcôve, Reiner les avertit calmement qu'un seul devrait entrer. Il dit aux PJ qu'il a une dague enduite d'humancide prête à frapper Isabella dans l'abdomen s'ils essaient d'entrer de force. Qui plus est, il rappelle froidement aux PJ qu'ils seront considérés comme les agresseurs s'ils sortent leurs armes les premiers, et la loi des nains est très dure vis-à-vis de ce type d'infraction. Manfred et Josef se rapprochent tous les deux des PJ, si tous se rassemblent vers l'alcôve.

Le jeu mortel :

Reiner se fiche de quel PJ entre dans l'alcôve pour discuter avec lui, tant qu'il n'y en a qu'un. Il y a deux pintes pleines de sombre amère sur la table, commandées par Reiner avant l'arrivée des PJ. Il offre une pinte au PJ avant qu'ils commencent à discuter. Méfiant vis-à-vis de Reiner, le PJ pourrait refuser son offre. Une autre option est que le PJ demande à Reiner de goûter les deux pintes pour s'assurer qu'aucune n'est empoisonnée. Reiner hausse les épaules et se plie à la requête, surveillant le PJ pendant tout le processus. Il pousse ensuite l'une des pintes vers le PJ, mais laisse la seconde à portée, au cas où le PJ préfère celle qu'il n'a pas proposée.

Reiner a administré un poison mortel, mais lent, dans les deux pintes. Il a aussi forcé Isabella, toujours droguée, à boire le même poison, comme plan de secours si le PJ refuse de boire.

Reiner étudie le PJ dans un silence intense pendant quelques instants très inconfortables. Son but est de voir comme le PJ réagit à un tel examen. L'assassin se penche alors en arrière, mais garde la dague empoisonnée, pour pouvoir frapper rapidement Isabella si jamais le PJ décidait de jouer au héros.

Reiner raconte ensuite au PJ la façon dont ses hommes et lui ont été envoyés pour les retrouver. Il parle de son maître comme d'un homme minutieux, qui ne laisse rien au hasard. Le PJ pourrait supposer que Reiner fait référence à l'un des Haider, et lâcher le nom pour énerver l'assassin. Reiner ne fait même pas de pause devant l'appât, préférant décrire la façon dont il a appris qu'ils voyageaient astucieusement avec les bohémiens. Il décrit comment ses hommes et lui sont tombés sur les bohémiens lors de cette nuit fatale, et donne des détails effroyables sur la façon dont ils en ont massacrés un certain nombre avant de regrouper les autres pour un "sérieux" interrogatoire.

Le PJ devrait être déconcerté par la brutalité de l'attaque de Reiner. Il pourrait très bien demander à ce stade pourquoi Reiner a amené Isabella avec lui à Karak Hirn, ainsi que son état apparemment drogué. L'assassin ignore les inquiétudes du PJ, et raconte à la place ce qui s'est passé une fois que ses hommes et lui ont attrapé Alban Handler. Reiner raconte au PJ sans manifester d'émotion que le colporteur était prêt à raconter tout ce qu'il savait, mais que ses hommes avaient besoin d'entraînement dans l'extorsion d'information de manière violente auprès de quelqu'un considéré comme complice. Puis l'assassin décrit de façon très imagée le passage à tabac.

Le PJ peut exiger que Reiner lui dise quel est le but de cette discussion. Reiner l'avertit qu'il compte les tuer, lui et ses compagnons. Il fait remarquer qu'il a ajouté du poison à sa bière (si le PJ en a bu) et qu'il a forcé Isabella à en prendre aussi. Il lui explique aussi que les effets du poison se feront ressentir dans trois jours, quand la victime commencera à se sentir nauséuse et faible. Des douleurs dans les articulations suivront un jour plus tard, alors que tous les muscles du corps commenceront à convulser et à se contracter. Reiner conclura en annonçant qu'une mort horrible s'ensuivra peu après le début de l'horrible douleur.

S'arrêtant un moment pour profiter du dégoût du PJ à cette perspective, Reiner lui explique qu'il y a un antidote connu pour ce poison spécialement concocté. Il informe le PJ qu'une plante appelée la Passion de Rhya, qu'on reconnaît facilement à son feuillage violet et à ses fleurs couleur crème, peut être trouvée aux sources de la rivière Gnam, à environ une journée au sud-ouest de Karak Hirn. La racine de la plante doit être consommée crue, et 2 litres de thé préparés à partir de ses feuilles bus avant le début de la douleur, afin de neutraliser le poison. Quand la douleur aura commencé, il sera trop tard pour empêcher la mort atroce.

Les PJ peuvent décider que déclencher l'attaque sur Reiner pourrait être la meilleure chose à faire. L'assassin est prêt à contrer toute attaque – y compris magique – et utilisera sa vitesse supérieure (Initiative) et son expérience pour anticiper une telle tentative. La dague enduite de poison dirigée contre Isabella pourrait tout aussi rapidement se retrouver plantée dans la poitrine du PJ.

Quand il a terminé la conversation, Reiner se lève de son siège, et indique au PJ qu'il laisse la bohémienne à ses bons soins. Elle a joué son rôle et Reiner n'a plus besoin d'elle. Reiner conseille aussi au PJ d'être attentif aux dangers imprévus quand ils partiront à la recherche de l'antidote. Reiner quitte l'alcôve et fait signe à Manfred et Josef de le suivre. Les trois quittent les Salles des Marchands dans la lumière déclinante de la soirée, après avoir récupéré leurs armes auprès des gardes de l'entrée.

Dilemme :

Reiner a tendu un piège évident aux PJ. L'histoire du poison exotique et de son antidote pourrait tout simplement être un artifice pour les forcer à quitter la sécurité de Karak Hirn, et risquer une embuscade. D'un autre côté, que se passe-t-il si l'histoire – en particulier la partie sur le poison – est vraie ? Les PJ pourraient prendre le temps de chercher un prêtre ou un sorcier pouvant neutraliser les poisons, mais si ces recherches échouent, ceux qui sont empoisonnés se rapprochent de la mort.

Si il n'y a qu'Isabella qui a été empoisonnée, des PJ au cœur de pierre pourraient abandonner la bohémienne à son destin injustifié. Il est inévitable qu'au moins un PJ du groupe n'envisage cette option abominable.

Un choix possible des PJ pourrait être de commencer à rapidement rassembler leurs armes et partir à la poursuite de Reiner et de ses hommes pour une confrontation. L'attrait de cette option est qu'elle affronte l'inéluctable plutôt d'endurer l'angoisse d'une attaque surprise. Reiner et ses hommes seront certainement satisfaits de ce choix, car cela va dans le sens de leur désir de terminer le travail d'assassinat le plus rapidement possible.

Si les PJ parviennent à attaquer Reiner et ses hommes en vue des gardes nains, ces derniers ne quitteront pas leur poste pour aider les PJ menacés. Pour ce qui concerne les nains, le combat n'est rien d'autre qu'une querelle privée, et ils doivent le laisser suivre son cours. En fait, les nains pourraient bien parier entre eux sur son issue.

Une autre option consiste à aller voir Bartek ou Ellassir pour trouver un remède dans la citadelle naine. Cela va prendre du temps, car les poisons et les plantes ne sont pas leurs spécialités. Pire encore, aucun des herboristes n'a jamais entendu parler d'une valeur médicinale attribuée à la plante décrite. Tout herboriste que les PJ pourraient rencontrer confirmera que la plante existe bien à la source de la rivière Gnam, ainsi que dans d'autres landes alpines (mais aucune n'est aussi proche de Karak Hirn).

Les PJ pourraient prendre la décision prudente d'avertir Karelia de la situation. Quand elle découvre quelle est leur situation désespérée, Karelia se joint à eux pour la quête de l'antidote, quel que soit le danger. Elle est assez intéressée par toute connaissance que les PJ et Isabella pourrait avoir sur les agresseurs.

Si les PJ décident de s'occuper des choses par eux-mêmes, sans Karelia, ils vont alors avoir besoin d'un laissez-passer des gardes de la porte avant de partir. Sans ce document, les PJ peuvent s'attendre à avoir des difficultés pour revenir dans la forteresse.

Course contre la montre :

La seule option viable pour les PJ est de relever le défi, et de se rendre à la source de la rivière Gnam. S'ils se renseignent d'abord, les PJ apprennent que le chemin est très accidenté, et pas adapté pour les chevaux. Le parcours fait environ 16Km, et prend toute une journée.

Il y a beaucoup de site d'embuscade à partir desquels Reiner et ses hommes pourraient lancer leur attaque. En partant de la citadelle naine au coucher du soleil la veille, Reiner a pris de l'avance pour atteindre l'endroit où il a prévu son attaque : la source de la rivière Gnam. A un moment de leur marche, Josef prend un peu de temps pour couvrir les traces du trio. Son travail est un peu bâclé, mais il impose un malus de -10 aux jets des PJ pour utiliser la compétence *Pistage*.

Si les PJ prévoient de partir dans la matinée, ils découvrent une Isabella éveillée, et avide de vengeance. Son sang de bohémienne est bouillonnant, et rien de ce que les PJ peuvent faire ne la dissuadera de les accompagner pour trouver l'antidote. Les PJ pourraient demander à la strigane si elle se souvient de quoi que ce soit concernant les plans de Reiner.

Bien qu'elle ait été constamment suffisamment droguée pour être obéissante pendant son épreuve, Isabella se souvient de certaines de leurs conversations. Elle sait que Reiner est un assassin et qu'il travaille pour un homme qu'il appelle simplement le Maître de la Tour Hess. D'après son discours, l'assassin est un dévot rigide, peut-être même fanatique, fidèle de Sigmar. Reiner a aussi une attirance perverse pour les drogues et les poisons, et raconte souvent le récit des effets de certains des poisons anonymes qu'il a développé.

Sur les deux autres, Isabella peut aussi dire qu'ils sont tous les deux cruels, et ont apparemment travaillé avec Reiner par le passé. L'homme nommé Manfred est un vétéran des guerres dans le nord, mais il a été sommairement renvoyé à cause des traitements sadiques qu'il infligeait à ses hommes. L'autre, Josef, est simplement un chasseur de prime qui se délecte à maltraiter ses prisonniers avant de les rendre aux autorités. Il racontait souvent des histoires sur sa brutalité autour du feu de camp pendant sa captivité.

Le voyage pour remonter la rivière Gnam est exigeant. Les PJ doivent d'abord négocier la descente vers la rivière depuis le côté opposé du pont. Il y a une piste étroite qui conduit les PJ le long de la falaise de la gorge sur environ 1,5 Km, jusqu'à ce qu'il atteigne le cours d'eau. A partir de là, les PJ doivent se frayer leur propre chemin. Finalement, la rivière tourne dans un autre canyon alors que le terrain s'élève. Après avoir parcouru 14Km à travers un paysage escarpé, les PJ arrivent dans une lande alpine de plusieurs centaines de mètres de large.

Reiner et ses hommes se sont placés près de l'ouverture de la lande, à environ 17m de haut sur l'un des flancs de la montagne. Les hommes sont entourés par des rochers, dans une position très protégée, avec une bonne ligne de tir qu'ils comptent bien utiliser. Le plan est de tirer sur les PJ quand ils entrent dans la lande, où il n'y a pas d'autre couvert que des buissons de 1,50m (couvert léger) et quelques arbres. Il y a de plus gros rochers le long du pied de la montagne, qui se trouvent à plus de 23 mètres de la rivière.

Des PJ méfiant disposant de la compétence *Sixième Sens* réaliseront que le groupe est surveillé, et disposeront d'un round pour lancer un avertissement avant que Reiner et ses hommes ne commencent à tirer. Si les PJ réagissent sans hésitation et courent tout droit, ils peuvent atteindre les rochers en un round. Des PJ essayant de zigzaguer afin de gêner les tireurs mettent un round supplémentaire pour atteindre le couvert lourd.

Le but des assaillants est d'éparpiller les PJ autant que possible, afin de pouvoir s'en débarrasser un par un, tout en savourant la peur qu'ils pourraient instiller chez les autres victimes. Reiner, en particulier, aimerait attaquer avec autant de brutalité que possible. Il exécutera tous ceux qui se rendront, ne faisant preuve d'aucune pitié dans ce combat.

Si l'embuscade s'enlise, Reiner et ses hommes utiliseront le tir de couverture afin de se frayer un chemin lentement vers le bas de la pente, afin de se rapprocher des PJ. La tactique sera évidente, étant donné que les PJ seront en mesure de voir les assaillants se déplacer de couvert en couvert tout en descendant. De la même façon, les PJ peuvent utiliser la même tactique pour monter, afin de se débarrasser des trois tueurs.



Bien que les PJ ne le sachent pas, capturer l'un des trois pour obtenir des informations est vain. Manfred et Josef ne savent rien du Marteau Sacré – et encore moins leurs plans – et Reiner ne parlera jamais, sauf pour exulter sur le fait que l'heure du changement approche, et que les PJ et les autres incroyants périront par l'épée et le feu, tout comme l'ont fait les sales bohémiens qui les avaient abrités.

[Note au MJ : Reiner ne clarifiera pas plus ses commentaires mystérieux].

Si les PJ parviennent à repousser les assaillants, Reiner et ses hommes trouveront un autre endroit d'où lancer une autre embuscade.

Quand les PJ auront repoussé ou tué les assaillants, ils pourront facilement trouver les plantes décrites par Reiner. Malheureusement, les PJ devront monter un camp pour la nuit, car le parcours vers la source de la rivière Gnam, associé à l'embuscade, aura pris toute la journée. Le soleil s'est couché derrière les montagnes, et les PJ ont juste assez de temps pour rassembler du bois pour le feu, récupérer les plantes nécessaires pour neutraliser le poison, infuser le thé avec ses feuilles, et trouver une position défendable pour installer le camp.

Ils ont aussi juste assez de temps pour prier les dieux que rien ne leur tombe dessus pendant la nuit.

Si elle survit à l'attaque, Isabella demande si elle peut accompagner les PJ jusqu'à ce qu'elle puisse trouver un moyen de rejoindre les siens. Elle n'attend pas qu'ils la protègent comme si elle était sans défense. Isabella compte payer sa dette envers eux par n'importe quel moyen, même si cela signifie qu'elle doit partager les dangers qu'ils vont affronter.

Les PJ peuvent lui faire remarquer que leur but est d'exercer leur propre vengeance sur ceux qui ont engagé Reiner et tous les autres qui les ont traqués. Une telle déclaration pourrait bien réussir à pousser Isabella à les accompagner dans leur quête, afin de venger les siens qui ont été assassinés.

Reiner Eckehart, Assassin (ex-Spadassin, ex-Duelliste).

Reiner est un homme relativement quelconque ayant la trentaine, avec des cheveux châains ternes, des yeux marron foncés, et de taille et de carrure moyenne. C'est aussi une brute sadique ayant été emprisonné et condamné à mort pour meurtre à la prison de St. Quintus de Pfeildorf. Reiner a été recruté par Erich Honecker (le valet de Herr Haider) pour qu'il mette ses talents particuliers au service de l'Eglise de Sigmar. Reiner a accepté les termes du marché, et a été envoyé à la Tour Hess pour y être endoctriné et formé comme Chasseur de l'Ombre. Reiner est depuis l'arme du Maître pour éliminer les quelques malheureux ayant découvert ou interféré par inadvertance avec l'ordre du Marteau Sacré.

Reiner porte un tatouage au-dessus de l'épaule droite, représentant un marteau par-dessus une comète à deux queues montante (l'inverse de son orientation descendante normale).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	64	62	4	7	13	64	4	62	54	67	68	56	50

Compétences : Adresse au Tir ; Alphabétisation ; Arme de Spécialisation : sarbacane, escrime, arme à feu, poing, articulée, lasso, parade, pistolet, lancer, deux mains ; Bagarre ; Camouflage Rural & Urbain ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Cryptographie ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Etiquette ; Filature ; Préparation de Poisons.

Possessions : Rapière (I+20, D-1), Chemise de maille (1PA corps), Garrot, 4 couteaux de lancer (4/8/20, FE lanceur), Arquebuse (30/60/300, FE 3, C/T 3 rd).

Josef Buchner, Chasseur de Prime (ex-Garde du Corps).

Josef trouve son plaisir dans la souffrance des autres, ce qui fait de lui un chasseur de prime efficace, bien qu'impitoyable. Il est assez petit – 1,68m – et sa carrure musclée a tendance à s'adoucir à cause de l'excès de bière, et de l'âge (il a actuellement la trentaine). Ce chasseur de prime aux cheveux blonds sales et aux yeux noisette a trouvé en Reiner un bon employeur, car le chef de cette expédition lui permet de se faire plaisir en maltraitant les victimes avant de s'en débarrasser. Josef est aussi bien payé pour ses capacités de pisteur, quand Reiner a besoin de poursuivre sa proie dans la nature.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	43	4	3	8	42	2	32	33	36	45	34	30

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

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Arc (24/48/250, FE 3) et munitions, Corde, Filet, 3 paires de menottes, et Bourse (2 Co, 24/10).

Manfred Klemperer, Sergent Mercenaire (ex-Mercenaire).

Manfred approche de la trentaine, mesure environ 1,80m, a les yeux bleus, est musclé, avec un crane rasé et une barbe noire coupée ras. Manfred est un combattant impitoyable, et manque d'autodiscipline. Il a servi dans les armées privées de nombreux barons, mais en général pendant de courtes périodes avant de se heurter contre l'autorité et le protocole militaire. Manfred a travaillé lors de quelques missions auparavant avec Reiner, en général dans des situations qui nécessitaient du muscle, et la volonté d'utiliser la violence sans hésitation.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	53	4	5	11	53	2	41	42	43	44	43	41

Compétences : Acuité Auditive ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Endurance à l'Alcool ; Equitation ; Esquive ; Jeu ; Langage Secret : Jargon des Batailles.

Possessions : Hache, Chemise de maille (1PA corps), Arc (24/48/250, FE 3) et munitions, et Bourse (5 Co, 14/16).

Visite sur le terrain :

Une fois que les PJ se sont remis de l'épreuve avec Reiner Eckehart et ses hommes, ils (y compris la bohémienne, si elle est toujours avec les PJ) sont convoqués pour un rendez-vous avec Bartek. Il explique aux PJ qu'il a passé un accord avec Karelia pour les embaucher pour un petit travail. Les PJ pourraient être un peu inquiet, en particulier s'ils sont en train de s'entraîner pour une nouvelle carrière. Bartek leur assure que le travail ne leur prendra que 4 jours, et qu'ils seront bien payés pour leur effort.

Bartek leur révèle qu'ils vont devoir accompagner le Maître Erudit Zamnil sur une expédition vers l'un des pics montagneux non loin. Il explique que Zamnil étudie les effets des schémas climatiques à long terme sur la vie végétale de la région au sud-est de la forteresse naine. Bartek les avise que le travail sera certainement ennuyeux, mais que l'expérience de voyager sur un tel terrain pourrait leur être bénéfique d'une façon ou d'une autre. Le Maître Erudit mentionne aussi qu'un éclaireur nain accompagnera l'expédition, pour que personne ne se perde.

Bartek donne à chaque PJ 5 Co, et les informe qu'ils seront payés 10 Co supplémentaires à leur retour. Il leur demande ensuite de rassembler leurs affaires, et de le retrouver aux portes menant dans la forteresse dans 15 minutes. Avant leur départ, Bartek leur rappelle de garder leurs arcs décordés, leurs armes à feu déchargées, et les lames des armes à deux mains enveloppées. Il leur dit aussi que les gardes de la porte, plus encore que la maréchaussée, pourraient se méprendre sur leurs intentions s'ils ont l'air prêt au combat.

La durée est plus que suffisante pour que les PJ rassemblent leurs affaires et localisent Karelia. L'arbitrator confirme que Bartek l'a payée pour avoir les services des PJ pour un voyage de 4 jours. Elle a confiance en les PJ pour assurer la protection du Maître Erudit pendant qu'elle restera derrière à aider Ellassir et Bartek dans leurs recherches. Karelia leur indique aussi que sortir de la forteresse naine quelques jours pourrait leur faire du bien.

Au-delà des portes intérieures :

Une grande paire de portes fortifiées en pierre, à l'extrémité de la principale Salle des Marchands, marque l'entrée vers le reste de Karak Hirn, gardé par une compagnie de guerriers nains à l'air dur (des Brisefers). Si les PJ arrivent avant Bartek, ils remarquent que le trafic passant par ces portes semble être restreint aux nains et aux hommes vêtu de la même façon que les nains.

Bartek arrive quelques instants après les PJ, s'excusant d'avoir été happé par un point de l'histoire impériale avec Ellassir. Il porte trois lanternes, qu'il donne aux PJ. Bartek les informe qu'ils auront besoin de ces lanternes, car la forteresse naine a tendance à être moins éclairée que les Salles des Marchands.

Bartek s'approche ensuite des portes, et discute en khazalid avec l'un des guerriers en poste. Tout PJ comprenant la langue des nains entend Bartek expliquer qu'il escorte les PJ à travers la forteresse, car ils doivent rencontrer le Maître Erudit Zamnil Fennisson. Ils doivent l'escorter vers son site de recherche au sud-est, et ils doivent garder leur équipement pour cela. Bartek donne sa parole que les PJ ne feront pas de bêtises pendant qu'ils sont dans le Cœur des Frères (la citadelle naine proprement dite).

Le garde appelle son supérieur pour discuter de l'affaire avec Bartek. Ils acceptent qu'un garde accompagne Bartek et les PJ jusqu'à ce qu'ils quittent le Cœur des Frères. Bartek se tourne et explique aux PJ qu'il s'est personnellement porté garant de leur comportement pendant qu'ils seront dans la citadelle naine. Il recommande que tout sorcier ou elfe parmi les PJ donne ses armes et composants magiques au garde les accompagnant. Bartek assure les PJ que tout leur sera rendu quand ils partiront de la citadelle naine. Le Maître Erudit ne veut pas qu'un malentendu apparaisse, en particulier parce que les nains font preuve d'une grande courtoisie en les autorisant à traverser la citadelle plutôt qu'en leur faisant faire un long détour autour de la montagne.

Les lanternes en main, et en suivant Bartek, les PJ sont conduits dans un long couloir, mesurant plus de 200m de long, et avec un plafond voûté, mesurant près de 7m de haut en son centre. Le corridor est assez large (plus de 5m) pour que deux chariots se croisent, et il est éclairé par des lanternes placées tous les 10m. Les PJ observant les lanternes remarquent facilement qu'ils n'y a pas de flammes à l'intérieur, juste une lumière émanant de l'intérieur d'un cristal clair, semblable à celles des Salles des Marchands.

Le couloir s'ouvre finalement sur une immense et profonde caverne. Etant donné les limites de l'éclairage de leurs lanternes, et de celles des murs, tous les PJ peuvent voir le plafond disparaître dans les ténèbres, ainsi que le fond. Les ténèbres environnantes de la caverne vont chambouler les PJ souffrant de la peur de l'obscurité (nyctophobie) ou des espaces ouverts (agoraphobie). Les PJ touchés par ces désordres doivent réussir un test de **CI** pour continuer. Echouer à ce test signifie que les PJ subissent un malus de -10 à leurs caractéristiques de **CI** et **FM** pendant l'heure suivante, et devront être soutenus pour traverser cette caverne, que ce soit en étant attachés, ou en serrant la main de leurs camarades. Un échec de plus de 30 signifie que le personnage a mouillé son pantalon de peur, et qu'il gagne un **point de folie**.

La route sur laquelle ils sont tourne vers la droite à un coin, et suit la paroi latérale. Si les PJ regardent par-dessus le bord sur leur gauche, ils ne voient rien d'autre que les ténèbres. Il faudra un moment à leurs yeux pour voir de petites lueurs orangées de lumière dans les ténèbres en-dessous. Bartek avertit les PJ qu'ils doivent être prudents, car ils risquent une chute de plusieurs centaines de mètres jusqu'aux fonderies sur le sol de la caverne. Les PJ peuvent aussi voir les vagues contours, et entendre les bruits métalliques de machines à vapeur (monte-charges et grues) de l'autre côté du gouffre de près de 70m de large.

Peu après, le chemin tourne sur la gauche, par-dessus le gouffre, en une unique arche. Les personnages souffrant d'agoraphobie devront faire un autre test de **CI** (avec le modificateur négatif indiqué plus haut le cas échéant) pour traverser

le pont sans aide. En plus des effets d'un échec indiqués ci-dessus, le personnage affecté est simplement incapable de traverser. Le seul moyen est de lui bander les yeux d'une manière ou d'une autre (bandeau, sac sur la tête), et de le conduire de l'autre côté en lui tenant la main ou le bras.

Pendant que les PJ traversent le pont, ils peuvent sentir la chaleur montant des fourneaux en-dessous. Ils peuvent aussi voir les grues et les monte-charges travaillant à remonter et descendre les mineurs et les matériaux. Des chariots tirés par des mules attendent près des machineries pour emmener les métaux raffinés et les pierres précieuses nettoyées dans la citadelle naine, et décharger de la nourriture et des fûts de bière pour les mineurs qui travaillent.

Une fois de l'autre côté du gouffre, les PJ entrent dans un court corridor 'gardé' par deux statues de plus trois mètres de haut de nains avec des pics de mineurs.

Dans la citadelle naine :

Les PJ entrent dans une immense salle bien éclairée, avec un plafond voûté à plus de 13m de haut. Les imposants piliers sont décorés de scènes de la vie quotidienne naine, et soutiennent le plafond au-dessus de grands bâtiments à étage en pierre et en bois. Bien que l'architecture soit différente (par exemple, des toits plats, et aucun des bâtiments ne semble délabré), le décor dans cette immense caverne n'est pas si différent de ce que les PJ pourraient trouver dans une ville impériale, simplement plus grand. Il y a bien plus de nains dans les rues que ce que les PJ n'ont probablement jamais vu ailleurs. Bartek les informe qu'ils sont dans la Salle des Clans, où vivent et travaillent la plupart des nains de Karak Hirn.

Les PJ pourraient souhaiter visiter, mais Bartek chasse rapidement cette idée. Il rappelle aux PJ qu'ils sont des invités de passage, et qu'ils ne doivent partir pour se promener comme ils le souhaitent. Qui plus est, les PJ ont un rendez-vous à honorer. Bartek dit aux PJ qu'ils auront le temps de s'arrêter dans la Salle des Maîtres Erudits.

Il conduit ensuite les PJ vers la droite, le long de plusieurs rues et virages. En regardant autour d'eux, les PJ remarquent que tous les bâtiments qu'ils croisent ont tendance à posséder des ateliers, ou de grandes salles à manger communes, au rez-de-chaussée. Le premier étage des bâtiments semble contenir les appartements. Les PJ peuvent aussi voir qu'ils attirent l'attention. Tandis qu'ils se déplacent dans les rues, un certain nombre de nains arrêtent leurs activités pour observer les PJ en train de passer. Si les PJ ont un elfe dans leur groupe, les nains se renfrognent à leur passage, et quelques-uns font même des gestes obscènes.

La bibliothèque de Karak Hirn :

Les PJ arrivent à un couloir où il y a une statue de nain tenant un livre dans une main, et un stylet dans l'autre, à l'entrée. Le corridor continue sur une centaine de mètres, avant d'arriver devant une grande paire de doubles portes de 3m de haut. Bartek ouvre la porte et fait signe aux PJ d'entrer.

Une fois à l'intérieur, les PJ arrivent au sommet des huit niveaux de la bibliothèque. Le centre de la bibliothèque est un atrium ouvert avec un grand escalier en colimaçon qui relie le bord intérieur de chaque étage au sol, 30m plus bas. Le plafond de cette salle ne s'élève qu'à 4m au-dessus de l'étage supérieur. Les PJ peuvent aussi voir que les étagères sont taillées directement dans les murs de pierre, qu'ils contiennent des livres ou des parchemins.

L'attention des PJ est ramenée au nain derrière le bureau, qui s'éclaircie bruyamment la gorge. Bartek explique que les PJ sont avec lui, et qu'ils attendent l'arrivée du Maître Erudit Zamnil. Comme si c'était un signal, un vieux nain apparaît de derrière une porte plus petite dans le mur, avec une besace, un chapeau gris à large bord, et un bâton de marche. Bartek présente les PJ au Maître Erudit Zamnil.

A travers la citadelle :

En continuant leur route, Bartek conduit les PJ vers la droite, le long de la paroi de pierre de la Salle des Clans, jusqu'à ce qu'ils atteignent un grand couloir menant vers la droite. Le corridor est bien plus large et haut que celui que les PJ ont utilisé pour entrer dans la Salle des Clans. Bartek informe les PJ que le couloir conduit à la Salle des Rois et à la Salle des Temples, que le groupe ne visitera pas. A la place, ils vont aller tout droit vers la Citadelle Intérieure, où ils rencontreront le guide de l'expédition, Slef Kargunsson.

Les PJ peuvent voir deux paires de grandes portes s'ouvrir devant eux. Les premières mesurent chacune 5m de haut, et 5 de large, et sont faites de chêne épais, renforcé de rangées de boutons de cuivre pour les rendre plus résistantes. Gardées par un petit détachement de guerriers nains, ces portes conduisent dans une autre grande salle. De grands piliers soutiennent le plafond voûté à plus de 13m au-dessus du sol.

Les PJ remarquent aussi qu'un muret de pierre est bâti en travers de la salle, avec une ouverture en son centre, par laquelle peut passer le trafic. En regardant autour d'eux, les PJ peuvent voir des fosses à feu le long du mur opposé. Bartek leur raconte que la Citadelle Intérieure est aussi nommée la Grande Salle des Frères, un endroit où toutes les guildes professionnelles se rassemblent pour une grande fête pendant le Jour du Souvenir et d'autres occasions. C'est aussi l'endroit où le roi nain rassemble l'armée de la citadelle en période de guerre.

La seconde paire de portes est encore plus grande que la première, et conduit à la partie en surface de Karak Hirn. Les portes mesurent chacune près de 7m de haut, et 3m de large. Ces portes sont renforcées d'épaisses bandes métalliques, il y a une machinerie (des treuils) qui apparaissent pour ouvrir et fermer ces portes de l'intérieur. Un nain visiblement impatient se tient près du détachement de gardes à la droite de la porte, en tenant la longe d'une mule lourdement chargée. "*Il était temps de vous montrer*" est le mieux que l'éclaireur puisse marmonner.

Bartek présente les PJ à l'éclaireur. Slef jauge les PJ, et demande si l'un d'entre eux a une expérience de la randonnée en montagne. Il leur donne à chacun un épais manteau capuchonné traité à la résine et doublé de fourrure, et leur explique qu'ils en auront besoin car les montagnes peuvent être très froides la nuit, en particulier s'ils campent près de la limite des arbres (l'altitude au-dessus de laquelle les arbres ne peuvent plus pousser). A ce stade, Bartek souhaite un bon voyage aux PJ, et retourne à l'intérieur de la citadelle naine. Les PJ traversent la porte et les murs épais de près de 7m de la citadelle derrière l'éclaireur.

Slef conduit le Maître Erudit Zamnil et les PJ en bas d'une pente douce vers la porte de la muraille d'enceinte intérieure. Tandis que les PJ se retournent pour observer l'imposante citadelle de 20m de haut, ils peuvent voir une impressionnante merveille architecturale car la façade de la structure semble avoir été taillée dans un unique et imposant morceau de granit. A plus de 13m au-dessus des portes principales, les PJ peuvent voir une autre ouverture où un certain nombre de nains sont visibles en train de déplacer une grande grue. Devant eux, les PJ peuvent voir les affûts d'énormes canons au sommet des tours de l'enceinte intérieure.

Le groupe entre dans une cour extérieure en descendant la pente vers le mur d'enceinte extérieur de 10m de haut, près de 400m plus loin. Le chemin s'incurve vers la droite à la porte. Si les PJ regardent par-dessus leur épaule droite quand ils sont près de la porte, ils voient un petit village du côté sud du mur d'enceinte intérieur. Quand ils ont franchis la muraille d'enceinte extérieure, les PJ traversent un pont enjambant un gouffre de plus de 25m. Un chemin s'éloigne du pont vers la gauche.

Dans le Haut Pays :

Slef informe les PJ qu'ils vont voyager vers la droite, en se frayant pour la majeure partie leur propre chemin à travers la campagne inhospitalière. Slef passe la longe de la mule au PJ qu'il estime être le plus faible dans un combat. Si nécessaire, l'éclaireur explique qu'il a besoin d'avoir les mains libres s'il veut correctement diriger l'expédition vers le site que le Maître Erudit Zamnil souhaite étudier. Slef conseille aussi aux PJ garder un œil attentif aux créatures dans les airs, autant qu'à celle sur le sol. Il fait remarquer d'un air malicieux qu'il y a autant de créatures qui voudrait bien dévorer la mule que n'importe lequel d'entre eux. Zamnil rejoint le nain plus jeune à l'avant de l'expédition, laissant les PJ décider de la façon dont ils se déploient pour le voyage.

En terme de distance, le voyage fait moins de 13Km depuis la citadelle naine, et il faut à peu près six heures. Le dénivelé, le fait de devoir se tailler un chemin au piolet le long des flancs de montagne et pour descendre les falaises, fait que le voyage est épuisant et très long. Expérimenté des voyages en montagne, les deux nains se trouvent à de nombreuses reprises trop en avant des PJ, et doivent s'arrêter pour leur permettre de les rattraper. Ils font aussi des pauses fréquentes, car l'air se raréfie au fur et à mesure que le groupe prend de l'altitude.

Après quatre heures de voyage, l'altitude commence à peser que les PJ. A moins que certains d'entre eux n'aient vécu dans les montagnes, ils doivent réussir un test d'E pour éviter de ressentir les effets du mal d'altitude. Un échec de 30 ou moins réduit toutes les caractéristiques de -1/-10 jusqu'à ce qu'ils soient capable de se reposer au camp pendant une heure. Un échec de plus de 30 réduit toutes les caractéristiques de -2/-20 car le PJ souffre d'un atroce mal de tête, d'une profonde fatigue, et de nausées. Le PJ souffrant doit se reposer au camp pendant deux heures consécutives pour récupérer.

A la fin de leur voyage, les PJ ont grimpés de 1000m d'altitude. Comme les arbres se sont raréfiés, le vent froid les fouette. Slef informe les PJ qu'il installera le camp près d'un tas de rochers, juste en dessous de la limite des arbres, ce qui leur donnera une certaine protection contre le vent, et une position défendable pour repousser les prédateurs éventuels. L'éclaireur ajoute qu'il n'autorisera qu'un petit feu de camp, pour que l'expédition n'attire pas d'attention indésirable.

Slef profite de l'occasion pour apprendre aux PJ comment construire des appentis temporaire pour s'abriter. Si les PJ possèdent déjà se genre de compétence, Slef les assigne à cette tâche tandis qu'il s'éloigne pour placer des collets dans la forêt, ramasser du bois, et récolter quelques baies et tubercules pour agrémenter les rations qu'il a amenées. La mule est attachée près de là où elle pourra brouter à l'aube.

Slef informe les PJ qu'ils seront responsables de la garde pendant la journée, car il utilisera cette période pour rattraper son sommeil. L'éclaireur nain prévoit de partager les tours de garde nocturne avec le Maître Erudit Zamnil, à moins qu'il n'y ait des PJ possédant la compétence *Vision Nocturne* qui peuvent prendre le relais. Quand la nuit approche, la température de l'air tombe de façon spectaculaire. Les manteaux que Slef a emportés permettent aux PJ de dormir confortablement.

Groupes en maraude :

L'expédition reste dans les environs du camp pendant deux journées complètes et monotones. Le vent ne semble pas se relâcher le moins du monde, ce qui en rajoute à la souffrance des PJ. Ceux qui ont échoué à leur test contre le mal d'altitude s'adapte à l'air raréfié, mais pas au vent. S'ils s'ennuient trop, Slef les envoie explorer les environs pour s'assurer qu'il n'y aura pas de surprises.

Les PJ découvrent une grotte environ 200m plus bas que leur camp. S'ils l'explorent, l'entrée mesure 5m de haut et 4 de large. La caverne s'étend sur une dizaine de mètres avant de s'enfoncer dans les ténèbres. Inquiet à l'idée qu'il y ait des créatures cachées, les PJ pourraient essayer d'explorer la grotte, à la recherche de preuves d'occupation. Ils ne trouvent rien d'autre, au cours de recherches, que des chauves-souris dans les replis.

Les PJ pourraient demander à Slef s'il est possible de déplacer le camp dans la grotte. Ils pourraient argumenter qu'elle n'est pas trop éloignée de la zone qu'explore le Maître Erudit Zamnil, et elle fournirait une meilleure protection contre les éléments. Des nuages se rassemblant au nord-est à la fin de leur première journée passée sur le site pourraient donner un

petit coup de pouce à cette requête. Au bout de quelques minutes à écouter les PJ faire leur demande, Slef dit aux PJ de le conduire à la grotte, afin qu'il puisse l'inspecter. Après quelques recherches, l'éclaireur ne trouve aucune trace d'autres créatures habitant la grotte. Si les PJ ne font rien, l'expédition passera un après-midi et une soirée humide et froide au camp.

Que l'expédition ait, ou pas, monté son camp dans la grotte, un groupe de gobelins de la nuit en maraude entre dans la grotte depuis les tunnels les plus profonds, à la recherche de nourriture, lors de la dernière nuit des PJ en montagne. Les gobelins repèrent l'odeur des PJ quand ils sont près de l'entrée. En silence, les gobelins de la nuit rampent pour se rapprocher de l'expédition avant de lancer leur attaque. Des deux nains, c'est Zamnil qui est de garde à ce moment, avec n'importe quel PJ s'étend joint à lui. Tout PJ de garde doit faire un test d'**Ecoute** pour entendre les bruits légers (*Acuité Auditive* +10) et un test d'**Observation** (doit posséder *Vision Nocturne*, *Acuité Visuelle* +10) pour entendre ou voir les gobelins approcher un round avant que Zamnil ne les entende et ne déclenche l'alerte.

La stratégie favorite des gobelins de la nuit est une attaque frontale de masse sans originalité, en particulier du fait qu'ils sont en surnombre par rapport à l'expédition d'au moins trois contre un. Le cri de Zamnil donne seulement assez de temps aux membres de l'expédition pour s'emparer de leurs armes. Enfiler son armure n'est pas possible dans ce combat. A la fin du second round de combat, un autre élément entre dans la mêlée. Un groupe en maraude d'hommes lézards a suivi furtivement les gobelins de la nuit dans les ténèbres pendant une dizaine de minutes avant cette dernière attaque contre les PJ. Voyant une occasion de varier leur repas, les hommes lézards se joignent au combat en essayant de tuer à la fois les gobelins de la nuit et le PJ.

La compétition pour les maigres ressources des tunnels souterrains l'emporte sur toutes les autres considérations, et le chef des gobelins de la nuit (s'il a survécu aux deux premiers rounds de combat) cri l'ordre d'ignorer l'expédition et de combattre les intrus écailleux. Remarquant le changement dans les cibles des gobelins de la nuit, Slef saisit l'occasion pour sortir les PJ du combat avec leur équipement. Il attrape et pousse chacun des PJ à tour de rôle vers le Maître Erudit Zamnil et la mule, pour qu'ils puissent s'échapper. Slef récupère aussi tout PJ tombé au combat avant qu'une des créatures n'ait l'occasion d'en faire son repas. L'appentis, les provisions, et l'équipement autre que les armes, armures, et les affaires du Maître Erudit sont laissées derrière dans l'évasion nocturne.

Slef couvre les arrières des PJ tandis qu'ils suivent lentement le Maître Erudit qui descend la montagne en s'éloignant du combat. A l'aube, l'expédition sera à une certaine distance, et sur le chemin du retour.

Chef des gobelins de la nuit en maraude.

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

20 gobelins de la nuit.

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 : Epée, Bouclier (1PA partout), Robe en cuir noir et capuchon (0/1 PA partout).

Psychologie : Les gobelins de la nuit sont sujets à l'*animosité* vis-à-vis des autres gobelinoïdes et tribus. Ils *haïssent* aussi les nains, et ont *peur* des elfes s'ils ne sont pas en surnombre à au moins deux contre un.

Règles Spéciales : Les gobelins de la nuit ont une *Vision Nocturne* portant à 30m.

Zamnil Fennisson, Maître Erudit (ex-Herboriste, ex-Erudit).

Un vieux nain à l'âge indéterminé. Mesurant 1,40m, de carrure mince (pour un nain), Zamnil apparaît comme un individu gentil et un peu éparpillé qui est resté plongé trop longtemps dans ses études. La barbe grise de Zamnil est quelque peu négligée, et son apparence chiffonnée. Quand on le pousse dans un combat, sa personnalité passe d'un vieil érudit au bon cœur à un combattant souriant, mais fou. Le vieux fou se met même à chanter des chansons de tavernes enthousiasmantes dans la langue naine.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	51	32	3	6	13	61	1	53	82	77	92	94	31

Compétences : Alphabétisation (Khazalid) ; Art ; Astronomie ; Calcul Mental ; Cartographie ; Chant ; Chimie ; Chiromancie ; Connaissance : Démon, Parchemins, Plantes, Runes ; Conscience de la Magie ; Cryptographie ; Erudition (Traumatologie, Identification des plantes) ; Evaluation ; Exploitation Minière ; Héraldique ; Histoires (naine) ; Identification : Objets Magiques, Plantes, Morts-Vivants ; Langue Etrangère : Reikspiel, Tiléen ; Langue Hermétique : Druidique, Nanique, Magikane ; Législation (naine) ; Linguistique ; Métallurgie ; Numismatique ; Orientation (sous terre uniquement) ; Pathologie ; Reconnaissance des Pièges ; Sens de la Magie ; Technologie ; Théologie (Panthéon Nain) ; Traumatologie.

Possessions : Hache, Stylet avec un livre de feuilles métalliques, Besace avec diverses plantes (principalement de l'Arnica et de la Racine Noire) et un kit de récolte.

Slef Kargunsson, Éclaireur (ex-Chasseur, ex-Montagnard).

Quand il dirige l'expédition, Slef est comme un sergent instructeur s'assurant que tout se passe comme prévu, et ne tolérant pas que des tire-au-flanc ne fassent pas leur part de travail. Ce nain musclé de 1,50m s'assure que sa barbe rousse soit bien peignée et tressée avec des fils d'or. L'éclaireur s'attend à ce que l'expédition soit un succès sous sa surveillance, et fera tout ce qu'il pourra pour que tout le monde revienne sain et sauf à Karak Hirn. En combat, Slef est dur et silencieux, car il laisse sa hache parler pour lui. Il n'a pas une mentalité de Tueur (aveuglement) dans un combat, et il tentera de se retirer en toute sécurité quand le nombre est contre lui.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	44	4	5	13	42	2	34	65	46	64	64	21

Compétences : Arme de Spécialisation : Arquebuse ; Camouflage Rural ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Escalade ; Exploitation Minière ; Immunité aux Poisons (venins de scorpion, serpent et araignée) ; Langage Secret : Jargon des Forestier ; Orientation ; Pictographie : Éclaireur, Bûcherons ; Piégeage ; Pistage ; Ski ; Soins des Animaux ; Travail du Fer.

Possessions : Hache, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arquebuse et munitions (30/60/300, FE3, C/T 3rd), 6 pointes en fer, 2 rouleaux de cordes (10m chacune), Grappin, 3 pièges à animaux.

Chef homme-lézard (Saurus) en maraude.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	4	4	12	40	1	18	89	18	89	89	10

12 hommes-lézard (Saurus).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	12	30	1	18	89	18	89	89	10

Possessions : Epée, Bouclier (1PA partout).

Physique : Les hommes-lézard ont une taille variant de 1,20m (les guerriers les plus jeunes) à 1,95m (pour les plus vieux). Ils ont des membres puissants et musclés, un cou épais, et une tête typiquement reptilienne. Leurs corps et leurs longues queues puissantes sont couverts de dures écailles, dont la couleur varie du brun terne au bleu, rouge, et vert chatoyant.

Psychologie : Ils n'ont pas les muscles faciaux des mammifères, et ils ne montrent jamais d'émotions. Ils sont immunisés à la *Peur* et à la *Terreur*.

Règles Spécialces : La peau épaisse des hommes-lézard compte comme 1PA partout. Ils font aussi de mauvais prisonniers, étant incapable de comprendre la moindre question et cherchant à s'échapper en toute occasion. Les hommes-lézard mangent les prisonniers des autres races, et supposent que ces races font de même ; ils considèrent donc qu'ils prennent peu de risques en s'échappant, même si les chances de réussite sont très réduites. Qui plus est, les hommes-lézard sont immunisés à la puanteur émise par les troglodytes (Kroxigors), et les utilisent parfois comme soldats. Enfin, les hommes-lézard possèdent une *Vision Nocturne* portant à 30m.

Aventures à Karak Hirn :

Certains MJ pourraient considérer que la partie de ce scénario se déroulant à Karak Hirn est une occasion pour leurs joueurs d'expérimenter quelque chose de différent que ce qu'ils peuvent connaître dans l'Empire. Le supplément **Karak Hirn : Le cœur du Hornberg** possède un certain nombre de synopsis d'aventures qu'un MJ pourrait utiliser comme base pour une exploration plus approfondie de la citadelle naine. En particulier, "*Appâter le piège*", disponible dans ce supplément, pourrait faire une bonne suite à "*Visite sur le terrain*".

Au cours du playtest de ce scénario, le MJ a créé une excellente mini aventure basée sur certains des conflits politiques décrit dans le supplément sur Karak Hirn. La description de l'expérience des PJ ayant joué ces playtest est disponible dans les comptes-rendus de partie qu'on peut trouver [en anglais] sur le site de l'auteur : www.MadAlfred.com.

Sanctuaire oublié :

Au cours du mois de sommerzeit, Bartek et Elassir continuent leurs recherches. Ils sont aidés par Karelia dans leur tentative pour comprendre le fonctionnement interne de l'Eglise de Sigmar. Des PJ s'intéressant à Karelia pourraient être un peu affolés du temps qu'elle passe avec l'elfe.

Tout PJ formé aux arts magiques par Elassir n'aura probablement pas de licence pour pratiquer la magie dans l'Empire. Etant donné les lois impériales sur de tels sujets, utiliser la magie sans une autorisation officielle ne peut conduire qu'à la mort entre les mains d'un répurateur. A la fin de sa formation, Elassir fournira au PJ une licence officielle approuvée par le culte de Verena, ce qui octroie des privilèges limités – bien qu'imprécis.

Document 4

Le Culte de Verena a octroyé à (Prénom du PJ) (Nom du PJ), le (date) les droits et privilèges de s'engager dans l'étude et l'usage limité de la magie, comme membre de la Societas Indagatorum Veritatis, aussi connu sous le nom de Société des Chercheurs de la Vérité.

Ces droits et privilèges sont détaillés dans le code juridique impérial 2307.8.32.25a-k, en annexe des articles sur la sorcellerie impériale de 2307, régulant l'octroie de licence pour les sorciers et les magiciens, et l'utilisation de la magie dans l'Empire.

Cette licence est valide pendant un an à partir de sa date d'émission, et doit être renouvelée chaque année par le fonctionnaire désigné du temple de Verena situé dans n'importe quelle capitale provinciale.

Si le PJ demande un résumé de ce que raconte le code juridique, Elassir sourit et répond que le culte de Verena – dont les principaux experts juridiques ont rédigé l'avant-projet de code juridique impérial – a tout fait pour s'assurer que ni les collèges de couleur, ni aucun autre organisme, ne serait en mesure de limiter l'activité des disciples de la déesse de poursuivre l'idéal vérénien de vérité et de connaissance. Les articles de loi empêchent les sorciers véréniens d'utiliser la magie dans des opérations militaires, ou d'agir de façon contraire aux intérêts de l'Empire.

Au cas où Elassir soit impressionné par son étudiant, l'elfe pourrait choisir d'investir le PJ dans l'ordre secret de l'Aube Nouvelle. L'elfe invite Bartek à être témoins pendant la cérémonie solennelle, au cours de laquelle il sera demandé au PJ de faire vœu de secret, vœu qui sera scellé par quelques gouttes de sang. Elassir conclut la cérémonie d'incorporation en présentant au nouveau membre de l'Aube Nouvelle un médaillon d'argent. L'une des faces du médaillon porte l'image d'une chouette et d'un livre, avec l'inscription « Indaga Verita », tandis que le verso porte l'image de deux montagnes avec une incrustation de perle représentant un soleil levant. Le médaillon vaut 25 Co.

Elassir avertit le PJ de garder le médaillon caché sous sa tunique, ou dans un lieu sûr, à moins qu'il ne se rende dans un temple de Verena, et qu'il ne souhaite entrer en contact avec un autre membre des Chercheurs. De plus, Elassir donne l'ordre au PJ de demander une audience à l'archiviste du temple de Verena de Nuln ou d'Altdorf, afin de se mettre en contact avec le Maître de l'ordre de l'Aube Nouvelle, ou son assistant principal. Le PJ devra montrer le médaillon pour prouver son appartenance à l'ordre.

Les PJ qui étudient avec Elassir pour devenir des érudits plutôt que des sorciers peuvent aussi se retrouver introduit dans la Société des Chercheurs de la Vérité en tant que membre de l'ordre des Erudits et Historiens. Elassir donnera au PJ le même médaillon, ainsi que les avertissements sur le fait de le montrer, mais l'elfe enverra le PJ au maître archiviste de n'importe quel temple de Verena (qui joue généralement aussi le rôle de Maître local de l'ordre) afin qu'il se présente et apprennent les devoirs et règlements de l'ordre, ainsi que les missions érudites qu'ils pourraient souhaiter entreprendre.

Monastère abandonné :

A la fin de sommerzeit, les PJ et Karelia sont convoqués à une rencontre avec Bartek et Elassir dans la librairie de ce dernier. Bartek dit aux PJ qu'il a trouvé des traces d'un monastère sigmarite fondé au cours du VII^{ème} siècle C.I. dans les montagnes au nord de la ville de Khazid Grentz. Le Maître Erudit ajoute que la ville se trouve près de la Passe du Bois Noir, sur la frontière ouest du royaume nain.

Elassir remarque que les registres nains situent l'abandon de ce monastère à un moment au début du XX^{ème} siècle, quelques décennies avant la Guerre des Sorciers. Bien que le timing puisse être une coïncidence, l'elfe suggère qu'il est possible que des éléments du Marteau Sacré puissent avoir fondé le monastère anonyme peu après leur défaite au Chaudron de la Foi, et l'aient quitté quand ils croyaient que le moment était venu pour eux de retourner dans l'Empire.

Elassir note qu'un autre groupe s'est installé dans le monastère en ruine il y a un peu plus d'un siècle. Bien qu'ils ne sachent pas trop quel est l'ordre qui y réside maintenant, Bartek et Elassir croient tous deux qu'il est possible que le monastère puisse toujours contenir des indices du retour du Huitième Théogone, ainsi que les objectifs du Marteau Sacré.

Les PJ peuvent demander à quelle distance est Khazid Grentz de Karak Hirn. Bartek répond qu'il ne devrait pas falloir plus de 4 jours pour atteindre la ville, s'il n'y a pas d'incidents.

Les PJ pourraient avoir des doutes sur le fait que Bartek et Elassir aient dévoilé tout ce qu'ils savent sur le monastère. A la décharge des deux érudits, aucun d'entre eux n'était au courant de l'existence de l'arrivée historiquement récente de ce nouveau groupe de moines, jusqu'à ce qu'ils tombent sur une étude des terres de la frontière ouest du royaume nain. Ayant passé du temps à discuter des aspects de l'Eglise de Sigmar avec Elassir, Karelia accepte sans hésiter l'explication qu'il leur fournit sur l'aspect inachevé des informations nouvellement découvertes.

Souhaitant en apprendre plus sur la prophétie du Huitième Théogone ainsi que sur les plans du Marteau Sacré, Karelia informe les PJ qu'ils quitteront Karak Hirn à sonstill pour se rendre au monastère. Elle va s'organiser pour obtenir les provisions pour la route, pendant qu'ils feront les préparatifs qu'ils estiment nécessaires. Si on lui demande, Karelia prévoit que le groupe reviendra à Karak Hirn avec les informations qu'ils auront récupérées.

Le **document 5** résume ce que les PJ ont appris de Bartek et Ellassir au cours de leur séjour à Karak Hirn.

La route de la découverte :

La Passe du Bois Noir est une autre route commerciale partant de Karak Hirn, mais à destination des communautés se trouvant le long de la partie la plus en amont de la Söll. La plus grande partie du commerce avec le nord de la Tilée passe par la Grotte des Échos et Kreuzhofen vers Sonnefurt, avant de continuer sur la Passe du Bois Noir.

Elle ressemble beaucoup à la Passe du Vent Glacé, pour ce qui concerne les abris nains qu'on peut trouver tous les 16 km, et il n'y a pas de communautés naines sur la route, jusqu'à ce qu'on soit proche des frontières du royaume nain.

A la fin du premier jour de voyage, les PJ découvrent que l'abri où ils espéraient passer la nuit est déjà occupé par un groupe de marchands se rendant à Karak Hirn. Le groupe est composé de deux chariots de marchandises (fruits secs, vin, poteries, chandelles, et autres produits manufacturés provenant de la région de Toscane).

Méfiant à l'égard des bandits, les deux marchands – Giuseppe Sforza et Francesco Ghirardelli – ne sont pas disposés à partager la place avec les PJ. En fait, les 12 hommes armés qu'ils emploient comme gardes insistent sur ce point quand ils lèvent leurs arbalètes en direction des PJ. Cet acte défensif pourrait ne pas être suffisant pour décourager les PJ de se lancer dans un combat non nécessaire, mais Karelia pense qu'un affrontement ne servirait à rien, et préfère passer du temps à chercher un autre abri pour passer la nuit.

Les PJ sont en mesure de trouver un autre emplacement défendable sur le flanc d'une montagne avec un gros rocher en surplomb recouvrant l'entrée d'une grotte. La grotte ne s'enfonce que sur 5m et ne contient pas d'autres ouvertures, ce qui leur donne une certaine protection contre les éléments. Une source à proximité fournit de l'eau pour les groupes de voyageurs, et un peu d'herbe pour les chevaux qu'ils pourraient avoir.

Peur de voler :

Toute personne voyageant dans les montagnes pendant l'été doit être attentive à bien plus que les bandits ou les trolls. L'été est aussi la saison durant laquelle les créatures volantes monstrueuses résidant dans les hauteurs des montagnes doivent chercher de la nourriture pour leurs petits.

Tandis que les PJ voyagent le long de la Passe du Bois Noir le second ou le troisième jour de voyage, ils doivent tous faire un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) pour remarquer une grande créature volante avec l'avant d'un aigle et l'arrière d'un cheval en l'air, grimpant dans le vent, et semblant chercher quelque chose. Si le groupe est à pied, ils finissent par voir la créature volante disparaître derrière le flanc d'une montagne les griffes ouvertes. Un grand cri indique que la créature a trouvé sa proie.

Si les PJ sont à cheval, il y a un risque. L'hippogriffe cherche une grande proie pour nourrir sa couvée toujours affamée. Les chevaux attirent l'attention de la créature, ainsi que les cavaliers armés. Prudente, la créature glisse sur les vents ascendants, sachant qu'une occasion se présentera. Bientôt, les PJ découvrent une étendue de la Passe du Bois Noir qui serpente sur la face escarpée d'une corniche, exposant le groupe, et sans endroit où se cacher.

L'hippogriffe attaque avec l'intention de faire tomber ses proies par-dessus le rebord, puis récupérer la carcasse sur le flanc de la montagne en-dessous de la route. Selon le terrain, l'hippogriffe peut soit rapidement se jeter sur sa proie depuis les airs, ou s'élancer le long de la falaise en profitant des courants ascendants, et frapper sa cible avec ses griffes. Le dernier cheval est une victime toute désignée.

Les PJ pourront mieux protéger leurs montures s'ils se placent entre elles, ainsi qu'en couvrant l'avant et l'arrière. L'hippogriffe a assez de malice animale pour ne pas se poser au milieu d'une bande d'humains armés. Si les PJ parviennent à blesser l'hippogriffe au moment où il lance son attaque, ils peuvent chasser la créature. Etant donné la vitesse de l'attaque, les PJ n'auront que trois rounds pour tirer avec leurs arcs ou lancer des sorts afin de convaincre l'hippogriffe de chercher une proie ailleurs.

Quand la créature s'est rapprochée de la proie qu'elle vise, les PJ seront entravés pour la défendre. Tout le groupe ne sera pas en mesure de se rapprocher de la créature, et ceux qui sont les plus proches pourraient bien être en danger si leurs camarades plus éloignés continuent à tirer des projectiles sur la créature.

Dans tous les cas, une vive défense fait partir l'hippogriffe, tout comme une victime par la bête (qui s'enfuit rapidement avec sa proie).

Hippogriffe.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	4	5	23	80	4	-	43	14	43	43	-

Physique : Les hippogriffes sont des créatures du Chaos et possèdent la tête et les ailes d'un grand oiseau de proie, l'avant d'un gros chat, et l'arrière d'un cheval. Ce sont de grandes créatures, mesurant bien plus de 3m de long. Les hippogriffes ont une attaque par *morsure*, deux par *griffes*, et une par *écrasement* à l'arrière.

Psychologie : Provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes de moins de 3m.

Règles Spéciales : Les hippogriffes volent comme des *Piqueurs*, la caractéristique de **M** ci-dessus correspond à leur mouvement au sol.

A la limite du royaume :

Khazid Grentaz est un village nain de 96 âmes, qui soutient le fort frontalier voisin de Kazad Hraban. Sa principale source de richesse est le raffinage du minerai, le travail du métal, et l'agriculture. Le village est bâti sur une élévation de terrain à côté de la passe, et entouré par une palissade de bois et de pierre. La tour de garde à la porte fournit un bon point de vue de la route et de la vallée environnante.

Les PJ arrivent dans l'après-midi, juste quand un convoi de marchands entre dans le village depuis l'ouest. Se tenant derrière les chariots, les PJ peuvent entendre les gardes à la porte demander au chef de chaque groupe cherchant à entrer de présenter un laissez-passer, ainsi qu'à chaque personne de d'annoncer son nom, son lieu de naissance, et son métier dans le village. Si les PJ s'en remettent à Karelia, l'arbitrator s'avance comme prévu comme chef du groupe, et présente le laissez-passer qu'elle a obtenu avant de quitter Karak Hirn.

Les gardes ne réagissent pas à la demande de Karelia sur la recherche d'un monastère à proximité. Les gardes ne connaissent pas grand-chose sur le sujet, et lui suggère de s'entretenir du sujet avec l'ancien du village, le vieux Grom Barbeblanche. Les gardes disent au groupe que le vieux Grom mène en général ses affaires à l'auberge du Dragon Combattant, au centre du village.

L'auberge du Dragon Combattant est le plus grand et le plus prospère bâtiment du village. Sa salle commune est bruyante et animée, car c'est le dernier endroit où on peut se détendre et manger confortablement avant la longue route vers Karak Hirn. Avec l'aide de sa famille, Turlok Zelumsson dirige l'établissement et emploie un cuisinier tiléen de Miragliano, Luigi Rigatoni. La qualité de sa table est suffisante pour inciter les marchands tiléens à trainer quelques jours de plus au Dragon Combattant.

Turlok est aussi un brasseur compétent, et il a plusieurs variétés de bière de qualité pour ceux qui ont un palais perspicace : l'Ecume de Dragon (une bière brune maltée, qui coûte 1/3 la pinte), la Souffle du Dragon (une bière rousse pour 1/4) et la Fumée du Dragon (une bière brune amère vendue à 1/6). De plus, l'aubergiste nain entretient une belle cave de vins pour les tiléens et les clients avec un palais plus délicat.

Les écuries et entrepôts voisins appartiennent aussi à Turlock, ils ont été construits et entretenus au fil des générations de son clan ayant possédé le Dragon Combattant.

L'ancien du village :

Les PJ peuvent assez facilement trouver le vieux Grom, car c'est la plus vieille personne vivante de tout le village, avec une longue barbe flottante, et d'épais sourcils broussailleux. Il est assis à sa place d'honneur habituelle, à une table de coin, la plus éloignée de la cheminée, où il mène ses affaires. Comme tout se passe assez lentement dans ce village d'avant-poste, le vieux Grom passe beaucoup de temps à faire la sieste (ou ce qu'il appelle se 'détendre'), n'ayant pas grand-chose d'autre à faire que de savourer sa pinte d'Ecume de Dragon.

Malgré ses ronflements, le vieux Grom a le sommeil assez léger. Tandis que les PJ débattent pour savoir s'ils doivent le réveiller, le vieux nain s'ébroue avant d'ouvrir ses yeux bleus et d'inviter les PJ. Ajustant sa position pour passer du repos bienheureux à l'attention assidue, le vieux Grom demande comment il peut aider les PJ. Comme elle le fait assez souvent, Karelia attend juste assez longtemps pour voir si l'un des PJ souhaite prendre la direction de l'entretien, mais pas suffisamment pour créer une situation de gêne.

Le vieux Grom connaît le monastère dans les montagnes. Il raconte aux PJ qu'il a été abandonné pendant près de 5 siècles avant qu'une bande de moine "à l'air d'érudits" n'arrivent il y a une centaine d'années, à sa recherche. Le vieux Grom était jeune à l'époque, à peu près 90 ans, et il a conduit le groupe de 10 hommes et leurs livres vers les ruines. Au fil des années, les moines sont parfois venus au village pour se ravitailler, mais en général ils restent à leurs études (ou du moins le vieux Grom le suppose). De nouveaux moines arrivent rarement, et demande de l'aide pour atteindre le monastère. L'ancien du village se souvient que le dernier moine est arrivé il y a environ 12 ans.

Le vieux Grom avise les PJ que le monastère se trouve un peu au nord, et que le chemin est assez difficile. Il y en a pour environ une journée de marche, et les voyageurs devront – l'ancien le dit avec un sourire – grimper un total de 500 marches à la fin de leur difficile voyage. Il leur propose son petit-fils, Olef, pour qu'il les guide vers le monastère, en échange d'une modeste somme de 5 Co. Le vieux nain suggère aux PJ de prévoir de partir tôt dans la matinée s'ils veulent atteindre le monastère avant le soir. Il leur dit aussi qu'ils devront laisser leurs montures au village. Il explique que le chemin est difficile pour les animaux habitués aux plaines de l'Empire.

Si les PJ demandent plus de détails sur les moines, le vieux Grom répond qu'ils portaient des robes marron, et avaient un médaillon en forme de marteau. Il ne s'intéressait pas trop à leur tenue, symboles ou croyances, par conséquent il ne peut pas répondre très précisément aux questions.

La longue grimpe :

Que les PJ aient engagé Olef Morluksson ou pas, ils sont dirigés vers un petit chemin, en partie envahi par la végétation, qui conduit vers le nord depuis Khazid Grentaz, et s'éloigne de la Passe du Bois Noir. Le groupe n'a que 16 km à parcourir, mais le terrain difficile et l'ascension ralentissent la marche. De temps en temps, le chemin est exposé aux éléments sur le flanc de la montagne, bien qu'il y ait des parties qui soient dans les sombres replis boisés de la montagne.

Vers la fin de cette épuisante journée, les PJ découvrent au détour d'un virage que le monastère est posé en hauteur sur un grand affleurement rocheux, à environ 300m au-dessus d'eux. Une extrémité du monastère est contiguë au flanc de la montagne. La piste se termine devant la façade de la falaise, dans laquelle 500 marches ont été taillées. Olef (ou Karelia, si le nain n'a pas été engagé) suggère que le groupe fasse une pause avant d'affronter la dernière partie du voyage.

Depuis le sommet des escaliers, le monastère ressemble à un complexe assez grand, étalé sur une structure carrée, dont le flanc de la montagne forme l'un des murs. C'est en fait une structure qui renferme une cour intérieure, ce qui offre un peu de protection contre le vent permanent. Il y a un dôme à l'extrémité de la structure la plus proche de la montagne, ce que Karelia reconnaît comme une chapelle dédiée à Sigmar. La seule entrée du complexe semble être une épaisse porte en chêne à côté de la chapelle.

Il y a 15 moines dans le monastère, accompagnés d'un petit troupeau de chèvres. La cour intérieure est assez grande pour que les moines l'utilisent pour faire pousser leur propre nourriture, et les chèvres broutent dans les pâturages alpins. Les moines ne sont pas habitués à la compagnie, et ils sont surpris quand les PJ frappent à la porte pour pouvoir entrer. Il faut plusieurs minutes au frère Eusebius, qui est un homme d'âge moyen à la carrure légère, pour ouvrir la trappe de la porte, car il s'occupait du jardin au lieu de monter la garde. Bégayant de surprise, le moine demande aux PJ leurs noms et la raison de leur présence. Karelia s'avance si aucun d'entre eux ne le fait, et présente le groupe avant de demander l'hébergement pour les voyageurs, et une audience auprès de l'abbé du monastère. Oubliant ses manières, le frère Eusebius demande au groupe d'attendre, puis ferme la trappe avant d'aller prendre ses ordres dans le bureau de l'abbé.

Les PJ attendent 15 minutes avant que frère Eusebius n'ouvre à nouveau la trappe. Il dit au groupe de déposer leurs armes et de les empiler à côté de la porte. Les PJ et leurs compagnons doivent ensuite reculer de 10 pas afin que les moines puissent récupérer leurs armes et les entreposer. Leur tâche accomplie, les moines informent les PJ qu'ils vont être autorisés à entrer dans le monastère.

Karelia trouve que tout l'arrangement est inacceptable, et s'avance. Elle informe frère Eusebius de sa place au sein de l'Officium Arbitrorum, présente son médaillon comme insigne de son rang, et exige une audience immédiate avec l'abbé. Pris de court par cet énergique reproche, le frère Eusebius accède à sa requête et ouvre la porte pour l'arbitrator.

Jeu de patience :

Au bout d'une demi-heure, le vent froid commence à prélever son du sur les PJ. Frère Eusebius ouvre alors la porte et autorise les PJ à entrer avec leurs armes. Il les avertit que l'abbé a autorisé cette concession en se basant sur l'assurance de Karelia qu'ils ne les dégaineront pas pendant leur séjour. Frère Eusebius présente alors les PJ à frère Herbert, le vieil homme qui va les conduire à leurs quartiers.

Frère Herbert marche très lentement à son âge, et ses rhumatismes le font souffrir. Le vieux moine n'est pas très bavard, et il essaye d'ignorer toutes les questions indiscrettes que les PJ pourraient poser. Il les conduit vers un groupe de cellules fermé, sur le bord de la falaise, là où le groupe va séjourner. Les cellules sont légèrement plus petites que celles de l'abbaye de St. Ewald à Eppiswald, avec une unique fenêtre apportant la lumière du soleil. Les cellules contiennent un petit lit de camp, une table, et une patère près de la porte, où les individus peuvent suspendre leurs capes ou manteaux.

En partant, le frère Herbert les informe que les repas leurs seront apportés, et qu'ils n'ont donc pas besoin de se promener. Il indique aussi que les latrines sont en bas du hall.

Il se passe une heure avec que le frère Herbert ne revienne, conduisant Karelia vers le groupe de cellules où les PJ logent. L'arbitrator pose ses affaires tandis que frère Herbert file.

Une fois le moine parti, Karelia rassemble les PJ. Elle les informe que son entrevu avec l'abbé Goeppert était tendue. Le monastère n'a jamais reçu de visiteur de mémoire de moine, par conséquent leur sens de l'hospitalité laisse fortement à désirer. Karelia a fait admettre à l'abbé que sa congrégation est en fait membre de l'Ordo Scriptoris. Leurs prédécesseurs se sont déplacés d'un endroit à l'autre, précèdent toujours l'inquisition d'un ou deux coups, avant de découvrir ce site.

Elle fait remarquer que l'abbé s'inquiétait qu'elle informe ses supérieurs de leur présence ici quand elle retournerait dans l'Empire. L'arbitrator a su négocier un arrangement où elle a fait vœu de garder le silence sur ce monastère en échange du droit pour le groupe d'enquêter sur le site à la recherche d'indices sur ses occupants précédents.

Elle explique l'abbé en a accepté les termes. Il a ensuite mentionné que le monastère avait été en réalité bâti pour une plus grande communauté, et qu'il y a des passages souterrains scellés qui courent dans la montagne. S'il y a la moindre preuve de l'identité des précédents occupants, l'abbé a pensé qu'elle se trouverait vraisemblablement dans ces tunnels. L'abbé a constaté que sa communauté n'est pas assez nombreuse et n'a pas vocation à explorer ces zones fermées, et ils ne peuvent que spéculer sur ce qu'on peut y trouver. Il a suggéré que Karelia et les PJ se reposent avant de se lancer dans une exploration.

Peu après, plusieurs moines arrivent silencieusement pour livrer aux personnages un repas composé de pain, de fromage de chèvre, de légume et de bière. Le repas livré, les moines se retirent pour reprendre leur routine quotidienne.

Examiner la situation :

Il est tout à fait possible que les PJ hésitent à aller dans les souterrains. Certains pourraient penser qu'il s'agit d'un piège, tandis que d'autres préféreraient explorer le monastère d'abord pour voir s'il y a des indices. Karelia pourrait être d'accord avec le fait que s'aventurer dans les tunnels puisse être dangereux, mais elle croit qu'il y a bien plus de chance que quelque chose ayant des centaines d'années soit mieux conservé dans le sous-sol frais plutôt qu'exposé aux éléments.

Si les PJ insistent, Karelia transmet à l'abbé que le groupe souhaite explorer la partie aérienne du monastère avant de s'enfoncer dans les ténèbres. L'abbé Goeppert objecte qu'une telle enquête entrainera des dérangements dans la routine de la communauté. Après beaucoup de discussions, l'abbé accepte en autorisant les PJ à chercher des indices dans la chapelle, le scriptorium/bibliothèque, et les autres parties communes. Les PJ n'ont pas le droit d'aller fouiller les cellules des moines, ou la salle de l'abbé.

Une telle fouille prendra au moins une journée complète, et au final les PJ ne trouveront rien indiquant quoi que ce soit au sujet du précédent groupe de moines résidant dans le monastère.

Nouveau rituel de prêtre : Terre Consacrée (Rituel)

Niveau de sort : 2

Points de Magie : 6

Portée : Jusqu'à 20m x 20m

Durée : Jusqu'à un an (voir ci-dessous).

Composants : Symbole du culte, encensoir béni par le prêtre (les deux sont réutilisables).

Ce rituel peut être accompli par un prêtre étant au moins du second niveau, pour consacrer une terre sacrée dédiée à son dieu. La zone choisie est en générale arpentée par le prêtre psalmodiant les bénédictions appropriées tout en balançant doucement le saint encensoir. Quand le rituel est terminé, le sol béni repousse les créatures hostile peu puissante - comme les squelettes, zombies, serviteurs démoniaques, et démons mineurs - pendant une durée allant jusqu'à un an. Cependant, ces créatures peuvent toujours être invoquées à l'intérieur des limites du sol consacré, si un invocateur se tient dedans et réussi d'abord un test de FM. Une telle invocation profane effectivement le sol consacré, mettant ainsi un terme au pouvoir du rituel jusqu'à ce qu'il puisse être correctement restauré.

Ce rituel se pratique généralement devant les temps ou autres structures sacrées similaires, ainsi que régulièrement pendant la période où un endroit est au service de la divinité.

Dans les impitoyables ténèbres :

Quand les PJ sont prêt pour une excursion dans les tunnels scellés, frère Eusebius est convoqué pour les escorter jusqu'à l'entrée des tunnels inutilisés. Le moine conduit le groupe dans la chapelle, et vers une porte à côté de l'autel (placé en direction de Karaz-a-Karak, vers l'est). Il conduit ensuite les PJ en bas d'un escalier, qui descend sur environ 7m, jusqu'à un couloir de 2m de large. Le passage continue sur 5m, et se termine sur une porte barrée et verrouillée.

Quand ils atteignent l'entrée, les PJ peuvent demander la raison d'une telle sécurité, pour simplement condamner des tunnels inutilisés. Frère Eusebius mentionne le fait qu'il y a des créatures vivant sous terre qui sont connues pour s'introduire dans les autres tunnels, et peuvent ainsi avoir des accès pour massacrer les gens sans méfiance. Si Olef accompagne les PJ, il marmonne les mots suivant en Khazalid en réponse au commentaire du moine : *grobi* (gobelin) et *raettom* (skaven)

Si les PJ inspectent la porte ou ses environs immédiats, ils doivent réussir un test de **fouille** (*Acuité Visuelle* +10) pour voir un symbole quasiment effacé au-dessus du linteau, il semble avoir la forme d'un marteau dans une forme octogonale. Si les PJ interrogent le frère Eusebius sur le symbole, le moine répond qu'il ne sait rien à son sujet, ne l'ayant jamais remarqué avant maintenant. L'inscription semble très ancienne.

Frère Eusebius explique aux PJ qu'il fermera la porte derrière eux par précaution. Le moine leur assure qu'il a reçu pour instruction de s'asseoir à côté et de la rouvrir à leur retour. Frère Eusebius fournit aux PJ une séquence de coups pour indiquer leur retour.

Une fois la porte ouverte, les PJ peuvent en profiter pour inspecter l'arrière de la porte à la recherche de marques faites par de potentiels habitants des tunnels, ainsi que des empreintes de pied. La poussière qui suinte par l'étroite ouverture entre le mur et la porte devrait fournir des indications sur une éventuelle activité récente.

Examiner l'épaisse porte permet de découvrir de vieilles et profondes entailles de l'autre côté, profondes de plus d'un centimètre. La marque semble être composée de trois lignes parallèles. Si les PJ cherchent, ils trouvent aussi des marques de taille humaines sur le sol, mais elles sont trop vieilles et couvertes de poussière pour fournir plus d'indications. Rien de ce que les PJ trouve n'indique quoi que ce soit de récent, bien que déterminer l'âge de ce qu'ils trouvent (environ 10 ans) soit impossible.

La présence :

L'abbé Goeppert n'a pas été vraiment honnête avec Karelia. Il sait que quelque chose se tapie dans les ténèbres des passages scellés. La créature existait bien avant que ce chapitre de l'Ordo Scriptoris ne s'installe dans le monastère. C'est par les efforts des premiers prêtres scriptori pour reconsacrer le sol au nom de Sigmar que la créature répugnante a été repoussée dans les tréfonds des tunnels creusés par le Marteau Sacré. Les prêtres ont ensuite scellé ceux-ci pour contenir la bête d'un autre monde.

La présence de l'arbitrator n'est pas une mince source d'inquiétude pour l'abbé. Le scriptori a un sanctuaire isolé où l'abbé Goeppert espère rassembler les restes de l'ordre se trouvant toujours dans l'Empire, afin de le rebâtir pour en faire un ordre prospère. Etant donné les risques pour son rêve, l'abbé Goeppert ne voit pas d'autres moyen de conserver le secret de l'Ordo intact que de permettre à Karelia et ses compagnons de s'aventurer dans les tunnels interdits, dans l'espoir que la créature les tue tous.

La créature dans les tunnels est une autre manifestation du Gardien Surnaturel, invoqué pour protéger les secrets que l'ordre du Marteau Sacré détient dans le temple interdit dans la montagne. Au lieu d'une forme humaine, les invocateurs du Gardien ont donné à la créature magique la forme d'une créature bossue, avec une tête disproportionnée, une grande bouche garnie de crocs, des oreilles de chauve-souris, trois doigts griffus à l'extrémité de ses bras, et une épaisse peau

écailleuse plutôt qu'une armure. Qui plus est, ce Gardien particulier peut incanter le sort de *Flétrissement d'Arme* trois fois par jour.

Le Gardien n'a pas besoin de lumière pour retrouver son chemin dans le noir. Il possède une sorte d'écholocation, émettant des clics et de courtes rafales de couinements hauts-perchés quand il se déplace. Les PJ peuvent entendre le Gardien arriver sur eux avant de voir quoi que ce soit dans le noir. Le Gardien entendra les PJ bien avant qu'ils ne l'entendent, car les tunnels résonneront du bruit qu'ils font. Sous la couverture de ces bruits, le Gardien monte une embuscade pour sa première rencontre avec les PJ. Cette première rencontre aura lieu alors que les PJ sont profondément avancés dans les tunnels, peut-être après qu'ils auront atteint la destination décrite dans la partie suivante.

Le Gardien utilise les ténèbres des tunnels à son avantage. Quand il a réalisé qu'il affronte un ennemi armé (espérons-le, de *l'Épée de St. Oswic*) qui utilise la magie (au pire, les maigres capacités de Karelia), le Gardien change sa tactique pour du harcèlement, afin de renforcer la peur.

Le temple secret :

A l'intérieur de la montagne, il y a un certain nombre de tunnels latéraux partant du passage principal. Ces canaux plus petits conduisent à de petites grottes maintenant vides. Beaucoup d'entre elles contenaient des provisions de secours ou servaient de dortoir en cas d'attaque. Les plus grandes grottes ont d'autres fonctions, comme réfectoire, ou zone de contemplation.

Mesurant environ 200m de long, le passage principal débouche finalement dans une grande caverne taillée par la main de l'homme pour ressembler à une magnifique chapelle octogonale. Le plafond voûté atteint les 10m de haut, et les piliers représentent des scènes des récits sur Sigmar. Derrière l'autel se trouve une représentation différente de ce que les PJ ont pu voir dans d'autres chapelles sigmarites. A la place de la statue de Sigmar, l'homme ressemble à un prêtre. La main gauche semble être levée en signe de salut, tandis que la droite se trouve derrière son dos. Un rapide coup d'œil par derrière montre que la main droite serre le manche d'un marteau de guerre.

Une inscription à la base de la statue indique :

« Et le prophète a dit "Le retour du Huitième Théogone ne se gagnera pas à la seule force des bras, mais plutôt par désordre provoqué par l'inconnu. Car la paix entre le marteau et le loup, ayant mis plus d'un millénaire à se réaliser, masque la décadence qui dévore les âmes des incroyants ou des dupés. Seul le marteau brandit par le Huitième Théogone peut apporter la paix éternelle par la soumission totale des Hommes." »

Les PJ étudiant le sommet de l'autel trouvent l'inscription suivante :

« Cette offrande de sang au tout-puissant Sigmar exprime le dévouement absolu du Marteau Sacré à la résurrection de ton meilleur serviteur. Il se lèvera deux millénaires après la défaite de ceux qui ont cherché à protéger ta véritable Eglise de tes ennemis terrestres. Par le sacrifice sanglant des incroyants, le Huitième Théogone renaitra le marteau de guerre à la main, à l'endroit où ses fidèles ont été humiliés par le soi-disant Conquérant. »

Il ne devrait pas être trop compliqué pour les PJ de conclure que la sanglante tentative pour relever le Huitième Théogone aura lieu au Chaudron de la Foi, à côté d'Übersreik, à un moment au cours du mois de nachgeheim prochain. Karelia trouve que le concept même de sigmarites offrant un sacrifice de sang est une abomination, tout en étant en opposition avec les enseignements de l'Eglise.

Olef Morluksson, Éclaireur (ex-Chasseur, ex-Pâtre).

Mesurant 1,55m et pesant 72 kg, Olef est un nain sérieux et tranquille, préférant concentrer son esprit sur le travail en cours. Il n'aime pas les bavardages oiseux quand il est sur le terrain, n'appréciant se comportement que quand il se trouve dans une taverne avec un ou deux pintes de bière devant lui. Ce nain aux cheveux bruns et aux yeux bleus connaît très bien les montagnes de l'ouest du royaume, et choisi parfois de voyager à travers la nature plutôt que sur les chemins balisés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	41	4	6*	14	42	2	31	63	44	64	63	21

Compétences : Arme de Spécialisation : fronde ; Camouflage Rural ; Chasse ; Connaissance des Plantes ; Déplacement Silencieux Rural ; Empathie avec les Animaux ; Endurance Accrue* ; Exploitation Minière ; Langage Secret : Jargon des Forestier ; Musique (instruments à vents) ; Orientation ; Pictographie : Eclaireurs, Bûcherons ; Pistage ; Soins des Animaux ; Traumatologie ; Travail du Fer.

Possessions : Hache, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arbalète et munitions (32/64/300, FE4, C/T 2rd), Besace avec plantes curatives (principalement de l'Arnica et un peu de Racine Noire), 20m de corde et pitons en fer.

Abbé Goeppert Forster, Prêtre (ex-Initié, ex-Scribe).

Homme entre deux âges, maigre et à la peau pâle, Goeppert ressemble plus à un boutiquier qu'au prêtre dirigeant d'un ordre monastique sigmarite hors-la-loi. L'abbé chauve aux yeux marron de 1,80m rêve de restaurer la grandeur passée de l'ordre, mais manque de l'imagination nécessaire pour accomplir une telle prouesse. En fait, Goeppert a besoin d'un miracle, et il n'est pas prêt de l'avoir. De plus, il vit dans la peur d'être découvert un jour, et d'être livré au bûcher pour ses péchés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	40	4	4	9	51	1	41	44	42	41	55	42

Compétences : Alphabétisation (bretonnien, reikspiel, tiléen) ; Astronomie ; Chance ; Connaissance des Parchemins ; Cryptographie ; Eloquence ; Histoire ; Identification des morts-vivants ; Incantation : cléricale 1-2 ; Langage Secret : Classique ; Langue Etrangère : bretonnien ; Langue Hermétique : Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie.

Points de Magie : 18

Sorts : [Niveau 1] Aura de Résistance, Débilité, Main de Fer, Soins des Blessures Légères.
[Niveau 2] Aura de Protection, Brouillard Mystique, Vol, Zone de Sanctuaire.

Possessions : Robes cléricales, médaillon en argent en forme d'enclume avec une plume et un parchemin en surimpression.

Gardien Surnaturel.

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

Physique : Selon ce qui est choisi par l'invocateur. Dans la plupart des cas, le Gardien Surnaturel apparaît comme un guerrier en armure, avec une arme simple ou à deux mains. L'"armure" n'accorde aucune protection supplémentaire au Gardien.

Psychologie : Les Gardiens Surnaturels sont soumis à l'*Instabilité* quand ils sont en dehors de la zone à laquelle ils sont attachés. Ils sont immunisés à tous les autres tests psychologiques, et ne peuvent pas être forcés à quitter le combat. Les Gardiens Surnaturels provoquent la *Peur* chez toutes les créatures vivantes.

Règles Spéciales : Les Gardiens Surnaturels ne peuvent pas traverser l'eau (par exemple à un gué), mais ils peuvent traverser les ponts ou les arbres tombés pour franchir cet obstacle. Le Gardien ne peut pas être blessé par les armes non-magiques, bien que les 'dommages' reçus puissent faire perdre temporairement au gardien sa forme, si ces dommages réduisent la créature à 0 **B**. Dans cette situation, le Gardien se reformera quelque part dans les 100m de là où il a été tué au bout de 1d2 heures, et totalement "guérit". Les Gardiens ne peuvent être blessés que par les sorts et les armes magiques. Les dommages provoqués dans ce cas sont réels, et le MJ devrait conserver une trace de la quantité de dommage provoqués par la magie, par rapport à ceux provoqués par des moyens non magiques. Si seulement une partie des dommages sont provoqués par la magie, la créature perdra quand même sa forme quand elle tombera à 0 **B**, et reviendra avec toute sa vigueur dans les 1d10 heures. Si tous les dommages sont provoqués par la magie, le Gardien Surnaturel est détruit quand il atteint 0 **B**.
Le Gardien est capable d'utiliser un sort de magie de bataille niveau 1 trois fois par jours. Ce sort est déterminé par l'invocateur au cours de l'incantation.

Epilogue.

Les PJ ayant affronté le Gardien Surnaturel seront vraisemblablement obligé de passer un peu de temps au monastère, pour se remettre de leurs blessures. Les moines les aideront, ne serait-ce que parce que les aider à se remettre est le meilleur moyen de les voir quitter le monastère. En supposant qu'elle survive, Karelia conduit les PJ loin du monastère dès qu'elle a décidé qu'ils étaient assez en forme pour retourner à Khazid Grentaz.

L'abbé Goeppert devra répondre de pas mal de choses, car il était au courant de la présence du Gardien, bien qu'il ne sache pas de quoi il s'agissait, étant donné le peu de connaissance qui lui ont été transmises quand il a repris le poste d'abbé à son prédécesseur. Naturellement, la ligné d'abbé scriptori ne voulait pas qu'une telle connaissance soit partagée avec les frères, de crainte que les moines ne fuient et ne condamnent les efforts du monastère.

Si l'un des membres du groupe a péri au cours du combat contre le Gardien Surnaturel, Karelia ne sera pas contente de la façon lâche dont l'abbé a dissimulé l'information. L'arbitrator avertit l'abbé qu'elle rapportera le sujet à Nuln dès qu'elle le pourra, et il devrait prendre le temps de réfléchir à la façon dont il se défendra. L'abbé Goeppert organise sa succession à ce poste pendant la convalescence des PJ au monastère. La nuit du départ des PJ, l'abbé Goeppert met un terme à sa culpabilité et se suicide en se jetant de la falaise sur laquelle est bâti le monastère.

La campagne continue dans le quatrième volet de *l'Assemblée des Ténèbres* : **Les Ténèbres Conquérants**.

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)
MAUVAIS KARMA	
5	Pour tout PJ participant à la fête foraine comme bateleur.
5	Eviter les problèmes avec les bohémiens.
5	Réussir à espionner la neuvième roulotte.
5	Conduire Leonhard à Salvatore.
5	Entendre le message du baron.
5	Repérer Leonhard ivre en train de suivre une bohémienne sur le camp.
10	Empêcher la tentative de Leonhard d'enlever la bohémienne.
5	Interrompre Leonhard lorsqu'il attaque la bohémienne.
10	Payer Patrizia pour lire leur avenir.
15	Faire profil bas pour échapper à l'attention des chasseurs de prime.
5	Repousser les chasseurs de prime, s'ils sont découverts.
5	Observer la neuvième roulotte quand Maria Luisa part vers le cimetière.
5	Suivre Maria Luisa et Benito.
10	Observer l'invocation et entendre l'interrogatoire du fantôme.
5	Fouiller la roulotte pendant que Maria Luisa est absente.
10	Trouver le grimoire nécromantique dissimulé de Maria Luisa.
10	Trouver le sac dissimulé de mains tranchées.
10	Enlever soit le livre, soit les mains (20 pour les deux).
20	Détruire soit le livre, soit les mains (40 pour les deux) sans se faire prendre.
10	Réussir à convaincre Salvatore de ne pas les chasser de la troupe.
5	Réussir à espionner les Chevaliers Corbeaux.
5	Vendre des informations aux Chevaliers Corbeaux.
10	Voir Maria Luisa quitter la roulotte et entrer dans les bois.
10	Suivre Maria Luisa dans les bois.
5	Suivre Benito dans les bois.
10	Être témoins du meurtre atroce de Siggi Löffler.
15	Tuer Maria Luisa et Benito.
10	Engager Gisela Bader pour les guider jusqu'à la pierre levée
25	Tuer Adolf Seyss-Inquart.
+1 Point de Destin si les PJ tuent le nécromant sans l'aide des Chevaliers Corbeaux.	

LA ROUTE DE KARAK HIRN	
5	Se faire engager par Alban.
5	Eviter de révéler la destination d'Alban à la Biche Pavanante.
5	Ecouter l'énigme de Lise.
10	Se mettre en position pour observer Niklaus et ses hommes à l'auberge relais.
5	Rester attentif aux embuscades sur la route.
5	Vaincre les trafiquants d'esclaves, mais leurs adversaires parviennent à s'enfuir.
10	Tuer la plupart des trafiquants d'esclaves.
10	Escorter en toute sécurité Alban et les enfants à l'abbaye de Shallya.
20	Réussir à éviter Klaus Werner et ses hommes en quittant la route avant d'être repérés.
10	Distancer les sigmarites après avoir été repéré.
20	Réussir à convaincre les sigmarites de l'existence de l'ordre du Marteau Sacré lors de leur première rencontre, et s'assurer la liberté d'agir.
10	Tuer Klaus Werner en combat, et obliger ses hommes à se rendre.
5	S'évader après avoir été libérés de leurs liens.
10	Après avoir été libéré, combattre aux côtés des sigmarites et repousser l'attaque des gobelins, et obtenir ainsi leur liberté.
10	Eviter les villages en fuyant les sigmarites, pour cacher leur route de fuite.
10	Découvrir les restes du répurgateur de Mórr, Siegfried von Winneburg, dans la grotte.
5	Identifier les pièces comme ayant été frappées à la fin du XX ^{ème} siècle à Nuln.
5	Prendre possession de l'anneau magique (<i>Anneau de Courage</i>)
10	Prendre possession de l'arme sainte (<i>Epée de St. Oswic</i>)
5	Découvrir le médaillon d'argent du spectre, Joran van der Sloat.
10	Conclure que le propriétaire du médaillon était autrefois membre de l'ordre du Marteau Sacré.
10	Reconnaître que le symbole du médaillon ressemble à celui du gardien d'Eppiswald.
15	Tuer le spectre.
5	Repousser le spectre et s'échapper avant que l'un d'entre eux soit tué.
10	Eviter le village de Hornfurt et les hommes de la Tour Hess.
5	Filer les deux hommes de Hess pendant qu'ils se rendent sur le site de l'embuscade.
10	Tuer les hommes de la Tour Hess.
15	Capter l'un des hommes pour l'interroger.
10	Se faire engager par Ewald Salm.
10	Réussir à convaincre Ewald de les autoriser à faire l'entretien avec les autres gardes.
5	Tenter de discuter avec Berthold après qu'il ait été engagé.
10	S'arranger pour éviter l'embauche de Berthold ou mettre fin à son contrat.
5	Aider à l'embauche de Hans Bothe ou Walter Bruckner.
5	Remarquer le signal entre Berthold et Gerd dans la salle commune de l'auberge.
5	Apprendre au bordel que Gerd est membre d'un groupe de bandits.
10	Apprendre au bordel le lien entre Gerd et Berthold.
10	Apprendre pour l'embuscade en interrogeant Berthold.
5	Être vigilant vis-à-vis d'une éventuelle embuscade.
5	Être vigilant vis-à-vis d'une possible trahison de Berthold.
10	Réussir à repousser l'attaque des hors-la-loi.
15	Détruire la bande de hors-la-loi.
5	Découvrir la menace potentielle d'un troll errant dans la Passe du Vent Glacé.
10	Découvrir les restes des précédentes victimes du troll dans la grotte.
10	Tuer le troll.
10	Rester hors du chemin des Tueurs de Troll.

VOIR LE HORNBERG	
20	Accepter d'écouter l'histoire et l'offre de Karelia.
10	Accepter les termes de Karelia.
10	Révéler à Karelia ce qu'ils savent du Huitième Théogone (s'ils ne l'ont pas déjà fait auparavant).
10	Révéler à Karelia ce qu'ils savent du Marteau Sacré (s'ils ne l'ont pas déjà fait auparavant).
15	Présenter l'anneau de l'Ordo Scriptoris comme preuve que frère Gustavus les envoie.
10	Raconter leur entrevue avec frère Gustavus (s'ils ont perdu l'anneau).
15	Rencontrer Bartek à l'heure prévue.
5	Présenter l'Épée de St. Oswic à Ellassir.
10	Montrer le médaillon de la comète à deux queues ascendante à Ellassir.
5	Accepter de rencontrer Reiner au Voyageur Montagnard.
5	Tenter d'aller repérer les lieux avant l'heure prévue du rendez-vous.
10	Ne rien faire qui pousse Reiner à tuer la bohémienne au rendez-vous.
10	Essayer de se débarrasser de Reiner et ses hommes avant la fin de la journée.
10	Expliquer le dilemme à Karelia.
5	Autoriser la bohémienne à les accompagner.
10	Chasser Reiner et ses hommes du site de l'embuscade.
25	Tuer Reiner l'assassin.
10	Tuer Manfred le sergent mercenaire.
5	Tuer Josef le chasseur de prime.
10	Ramasser les plantes pour sauver la bohémienne de la mort.
5	Ne pas provoquer de problème dans Karak Hirn en se baladant partout.
5	Ne pas hésiter à faire sa part de travail autour du campement.
5	Trouver et fouiller la grotte.
5	Parler de la grotte à Slef.
5	Détecter l'attaque des gobelins de la nuit avant le Maître Erudit.
15	Se retirer du combat sans perdre l'un des leurs.
5	Tuer le chef des gobelins de la nuit.
10	Tuer le chef des hommes-lézard.
10	Éviter le combat avec le convoi de marchands tiléens.
5	Repousser l'hippogrieffe sans perdre un cheval.
10	Tuer l'hippogrieffe sans perdre un cheval.
10	Engager Olef Morluksson pour les conduire au monastère.
5	Inspecter le dos de la porte menant dans les tunnels à la recherche d'une trace de vie dans ces tunnels.
5	Inspecter le sol de l'ouverture du tunnel à la recherche d'empreintes de pas.
10	S'aventurer dans les tunnels.
10	Repousser le Gardien Surnaturel.
20 +1 point de destin	si les PJ tuent le Gardien Surnaturel par magie.
10	Lire l'inscription sur la statue.
10	Lire l'inscription sur l'autel.
25 +1 point de destin	si les PJ découvrent le moment et le lieu du retour du Huitième Théogone à partir des indices.

Appendices

Appendice 1 - La Troupe Gatti.

Quand ils déambulent sur les routes du Vieux Monde, les voyageurs tombent parfois sur des troupes nomades de Striganes dans leurs roulottes peintes de couleurs vives. Ces gens sont généralement connus comme des bohémiens, se déplaçant de lieux en lieux, en groupes allant de 8 à 30. Considérés comme dangereux et malhonnêtes, les bohémiens sont généralement considérés comme indésirables par les villageois et les citadins. En retour, beaucoup de bohémiens volent les peuples installés et corrompent les jeunes avec leurs manières impudiques et leur moralité relâchée.

Quelques groupes de bohémiens préfèrent se tourner vers une façon plus entreprenante et moins menaçante d'avoir des relations avec les autres (qu'ils appellent *Gadji*, ou "étrangers"). Ces troupes utilisent leurs compétences pour amuser les foules, voyageant de communautés en communautés et installant leurs fêtes foraines pour fournir plusieurs jours de distractions et de profits.

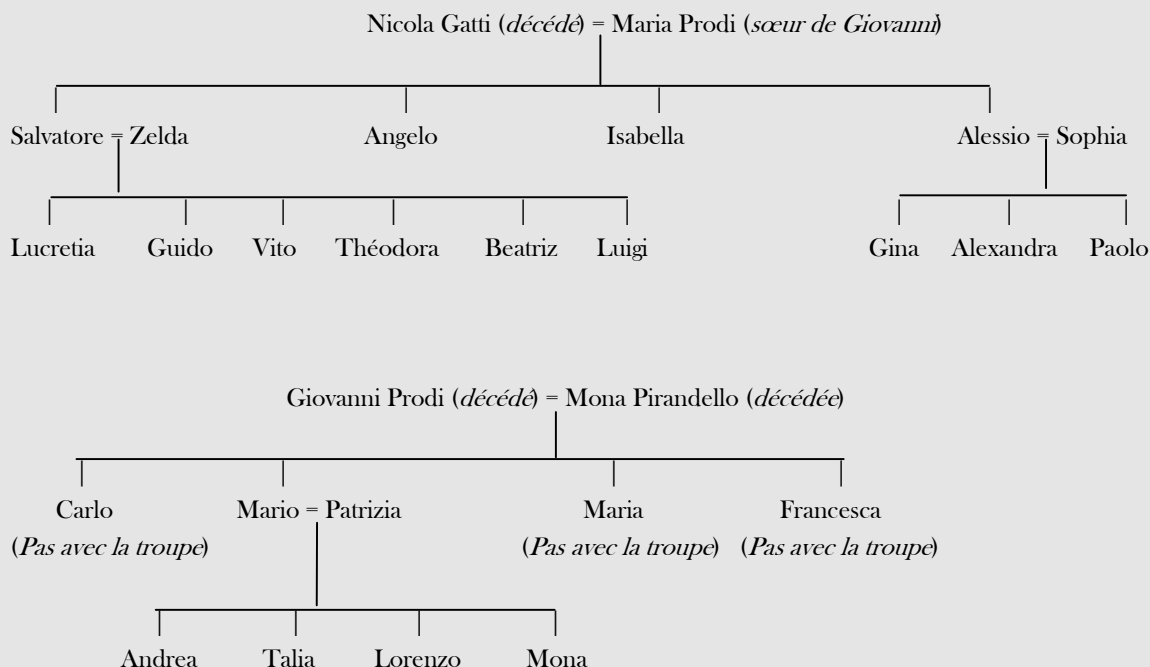
La Fête Foraine de Gatti voyage entre les villes sudenlandaises de Pfeildorf et Steingart au printemps, avec un certain nombre d'arrêt en cours de route. Bien que la troupe n'hésite pas à plumer les nouveaux-venus à la fête, Salvatore Gatti a une politique stricte consistant à traiter les habitants de façon honnête. Il sait que la moindre mésentente entre sa troupe et les habitants sur un vol supposé ou tout autre crime mettra un terme au moyen de subsistance de la troupe.

En plus de leurs roulottes et de leurs vêtements aux couleurs vives, les possessions de la troupe comprennent leurs outils professionnels respectifs (indiqués plus bas), des provisions, et du matériel pour monter leur fête foraine itinérante. Salvatore conserve un coffre verrouillé dans sa roulotte, contenant l'argent que la troupe utilise pour faire les achats nécessaires quand le troc n'est pas suffisant.

Tous les membres de la troupe parlent reikspiel, strigane et tiléen. Ils ont des cheveux bruns foncés et des yeux noirs, ainsi que la peau mate (assez semblable aux gens vivant dans le sud du Vieux Monde).

Arbre généalogique de la famille Gatti :

Ceci est fourni pour aider le MJ à conserver une trace des relations familiales au sein de la troupe de bohémiens.



Salvatore Gatti, Patriarche du clan, Marchand (ex-Bateleur/Lanceur de couteau, ex-Milicien, ex-Commerçant, ex-Charlatan).

Un homme approchant de la quarantaine, mesurant 1,75m et de carrure moyenne. Salvatore connaît bien le monde extérieur à son clan. Il traite honnêtement ses affaires avec les gens, et il est raisonnablement tolérant, bien qu'il ne fasse réellement confiance à personne en-dehors des siens.

Comme son ami de longue date, Johannes Krönert, s'est porté garant pour les PJ, Salvatore est d'abord affable avec eux, et charitable quand ils commencent à se comporter d'une façon qui entre en contradiction avec l'hospitalité qu'il leur a offert. Au moment où les PJ deviennent des éléments perturbateurs pour les bohémiens, Salvatore avertit Johannes qu'il doit les garder sous contrôle ou leur dire au revoir.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	46	4	5	11	55	2	54	68	67	56	55	64

Compétences : Alphabétisation ; Arme de Spécialisation : lancer ; Baratin ; Calcul Mental ; Charisme ; Commerce ; Coups Puissants ; Déguisement ; Eloquence ; Equitation ; Escamotage ; Esquive ; Evaluation ; Imitation ; Langage Secret : Jargon des Guildes ; Musique (instruments à cordes) ; Narration ; Numismatique ; Séduction ; Sens de la Magie ; Sens de la Répartie.

Possessions : Epée, 6 couteaux de lancer (4/8/20, FE Lanceur).

Maria Gatti, Grand-Mère du clan, Prêtresse d'Écate (niveau 2).

Mère de Salvatore, Maria Gatti a vu suffisamment de Gadjj au cours de ses plus de 50 ans de vie pour se méfier de tous. Sur ce point, Maria pense que son fils est un fou d'avoir des amis comme Johannes, car de telles associations ne peuvent rien apporter de bon. Cette frêle femme de 1,50m saisie toutes les occasions de scruter attentivement les PJ, prêt à rapporter le moindre méfait à son fils.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	38	39	4	4	9	52	1	43	44	43	44	55	42

Compétences : Alphabétisation ; Eloquence ; Connaissance des Parchemins ; Identification des morts-vivants ; Incantation : cléricale (Écate) 1-2 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie.

Points de Magie : 20

Sorts : [Niveau 1] Débilité, Maîtrise Animale, Pénétrer le Voile des Ténèbres, Soins des Blessures Légères, Soins du Poison.
[Niveau 2] Brouillard Mystique, Buisson d'Épine, Changement de Forme, Vol de Pouvoir Magique.

Possessions : Médaille d'argent en forme de croissant de lune, bâton de marche avec un symbole sacré d'Écate gravé dans le bois.

Lucretia Gatti, Fille aînée de Salvatore, Initiée d'Écate.

Cette jeune fille de 19 ans, fine et mesurant 1,60m, suit les traces de sa grand-mère comme chef spirituel de la troupe de son père. Elle est sérieuse dans son étude des mystères d'Écate. Elle n'a pas encore trouvé d'époux, ce qui est une grande source d'inquiétude pour sa mère. Lucretia connaît les craintes de sa mère, et elle essaiera de trouver quelqu'un au rassemblement de Steingart qui corresponde à ses grandes exigences.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	32	3	3	7	43	1	42	32	34	46	45	44

Compétences : Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Dance ; Langage Secret : Classique ; Théologie.

Possessions : Médaille d'argent en forme de croissant de lune.

Zelda, Théodora, et Beatriz Gatti, l'épouse et les deux autres filles de Salvatore, Artisans-Tailleurs (ex-Apprenti Artisan).

Les jumelles de Zelda ont 16 ans, et elles apprennent le métier de leur mère depuis 6 ans, ce qui fait d'elle maintenant des couturières accomplies. Les deux filles sont en âge de se marier. Salvatore et Zelda chercheront à leur trouver des époux à Steingart. Entretemps, Zelda a commencé à remarquer que Beatriz s'intéresse un peu trop aux hommes non-striganes. De son côté, Beatriz pourrait essayer d'avoir une liaison avec un PJ ayant une Soc assez élevée. Zelda est de carrure moyenne, mesure 1,55m, et a la trentaine, et ses deux filles font le même poids et la même carrure.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	31	4	4	8	54	1	56	42	34	42	43	43

Compétences : Conduite d'Attelage ; Confection ; Connaissance des Parchemins ; Dance ; Langage Secret : Guilde ; Pictographie : Artisans ; Sens de la Magie.

Possessions : Diverses aiguilles, fils, boutons, ciseaux, etc.

Guido et Vito Gatti, fils de Salvatore, Chasseurs (ex-Bateleur-Acrobates et Equilibriste).

Encore des jumeaux. Agés de 18 ans, Guido et Vito sont des jeunes hommes sympathiques, et en apparence très amicaux. Ils sont aussi très protecteurs vis-à-vis de leurs sœurs, et ne réfléchiront pas trop avant de se venger de tous ceux qui auront compromis leur honneur. Les deux mesurent 1,70m, et sont de carrure moyenne.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	44	56	4	4	8	45	1	46	31	33	34	45	41

Compétences : Acrobatie ; Camouflage Rural ; Chant ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret : Forestier ; Musique (instruments à cordes) ; Pictographie : Bûcherons ; Pistage.

Possessions : Epée, Dague (F-2, I+10, Prd-20), Arc (24/48/250 FE3) et munitions, 6m de cordes, Mandoline.

Isabella Gatti, jeune sœur de Salvatore, Maîtresse des Illusions (niveau 1).

Fine et dans la vingtaine, Isabella est tellement plongé dans son art qu'elle n'a pas de temps à consacrer au mariage avec l'un des siens. En fait, elle cherche un mentor ou un collègue sorcier avec lequel elle puisse améliorer ses propres connaissances et compétences. Bien que sa mère n'approuve pas cela, la jeune femme de 1,62m envisage de quitter la troupe de son frère à la prochaine saison, pour se rendre à Nuln.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	30	3	3	8	44	1	33	31	46	31	32	32

Compétences : Alphabétisation ; Connaissance : Parchemin, Runes ; Escamotage ; Evaluation ; Identification des Plantes ; Incantation : mineure, bataille 1, illusionniste 1 ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Illusionniste, Magikane ; Sens de la Magie ; Vol à la Tire.

Points de Magie : 14

Sorts : [Mineure] Flammerole, Lumière, Main Habile, Ouverture, Renversement, Son.

[Niveau 1] Action Dissimulée, Aura de Résistance, Traits Illusoires, Tromperie Simple.

Possessions : Dague (D-2, I+10, Prd-20), Médaillon d'argent d'un portail représentant Môrr en tant que Dieu des Illusions.

Alessio et Angelo Gatti, frères de Salvatore, Gardes du Corps (ex-Bateleurs-Hommes Forts).

Alessio (dans la trentaine) et Angelo (fin de vingtaine) mesurent tous deux 1,72m et sont de carrures musclée. Les deux soutiennent leur frère, et s'assurent que les décisions qu'il prend relatives aux PJ sont appliquées. Comme beaucoup d'hommes striganes, les deux sont extérieurement assez amicaux, masquant leur véritable opinion aux *Gadji*. Angelo est assez charmeur avec les femmes *Gadji*. Alessio est très protecteur vis-à-vis de sa famille.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	34	5	4	9	42	2	44	30	30	32	33	40

Compétences : Arme de Spécialisation : point ; Bagarre ; Coup Assommant ; Coup Puissant ; Désarmement ; Musculation.

Possessions : Epée, Coup de Poing (CC-10, D-1), Dague (D-2, I+10, Prd-20), Altères.

Sophia et Gina Gatti, épouse et fille d'Alessio, Bateleur-Jongleur (ex-Pickpocket).

Les deux femme ont un physique menu, et mesurent 1,50m. Sophia aborde la trentaine, tandis que Gina a 15 ans, et est en âge de se marier. Gina suit les traces de sa mère professionnellement, mais la jeune fille est toujours à l'affût d'une aventure, et est assez sociable. Pire encore, Gina a une certaine curiosité pour les hommes non-striganes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	43	3	3	8	46	1	47	30	32	32	32	41

Compétences : Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Escamotage ; Fuite ; Jonglerie ; Langage Secret : Jargon des Voleurs ; Pictographie : Voleurs ; Vol à la Tire.

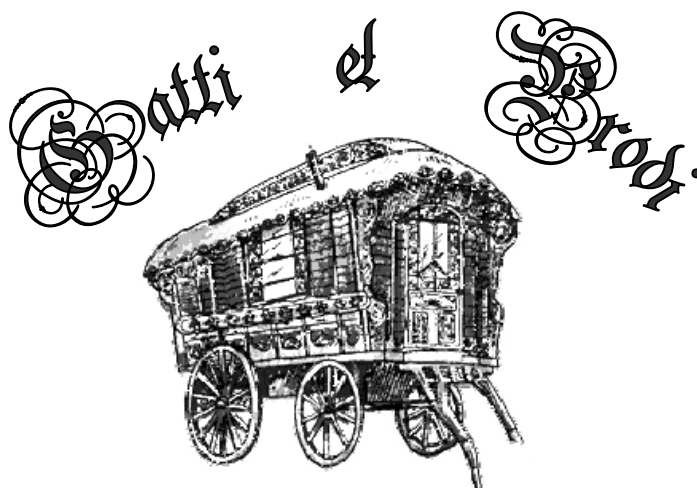
Possessions : Dague (D-2, I+10, Prd-20), 5 balles de cuir, Sac.

Alexandra, Lorenzo, Luigi, Mona, et Paolo, jeunes enfant du clan.

Les enfants Gatti ont moins de 10 ans, et jouent souvent autour du camp, tout en espionnant les adultes. Les jeunes gardent en particulier un œil sur les PJ, incertain de ce qu'il faut penser d'eux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	38	39	4	4	9	52	1	43	44	43	44	55	42

Compétences : Camouflage Urbain (15%) ; Chant (20%) ; Dance (25%) ; Vol à la Tire (10%).

**Mario Prodi, cousin de Salvatore, Bateleur-Cracheur de Feu (ex-Milicien).**

Agé d'une trentaine d'années, Mario mesure 1,62m et est de carrure moyenne. Bien qu'il soit charmant quand il fait son spectacle, Maria a tendance à être maussade et renfermé quand la troupe voyage d'un endroit à un autre. Il est très protecteur de sa famille, et soutiendra Salvatore s'il y a des problèmes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	42	3	4	8	32	1	44	30	30	33	32	40

Compétences : Coups Puissants ; Esquive ; Musique (instruments à vent) ; Pyrophilie.

Possessions : Lance, Dague (D-2, I+10, Prd-20), Arc (24/48/250, FE3) et munitions, Flute, Torche fines, Briquet.

Patrizia Prodi, épouse de Mario, Bateleur-Diseuse de Bonne Aventure (ex-Herboriste, ex-Apprenti Sorcier).

Patrizia mesure à peu près 1,55m, a la trentaine, et est de carrure moyenne. Comme on peut l'attendre dans sa profession, Patrizia préfère les vêtements épais et vivement colorés, pour se distinguer des autres bohémiens. Sa personnalité contraste avec celle de son époux, car elle est constamment amicale avec les autres bohémiens et les *gadji*. Patrizia tire une certaine fierté de ses dons de divination, bien qu'elle puisse arnaquer les gens désagréable.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	41	3	4	8	32	1	43	30	44	35	46	43

Compétences : Alphabétisation ; Chiromancie ; Connaissance des Plantes ; Divination : lecture des cartes, lecture des dés, feuilles de thé ; Identification des Plantes ; Incantation : mineure ; Langage Secret : Classique, Guilde ; Langue Hermétique : Druidique, Magikane ; Pathologie ; Préparation de Poisons ; Traumatologie.

Points de Magie : 6

Sorts : [Mineure] Affaiblissement du Poison, Exorcisme, Malédiction, Sens du Danger, Soins des Brûlures, Soins des Petits Animaux, Soins Mineur, Tâche, Trouver.

Possessions : Dague (D-2, I+10, Prd-20), Médaille d'un objet circulaire (représentant une boule de cristal en l'honneur du dieu de la prophétie, Forsagh [aspect de Mórr]), Pilon et mortier, Besace d'herbes séchées et d'objets de divination (comme des cartes, des dés...).

Andrea Prodi, fils de Mario, Bateleur-Artiste de l'Évasion (ex-Cambrioleur).

A seulement 18 ans, Andrea est un professionnel accompli dans son métier. Il est très souple et de constitution maigre, traits qui sont essentiel pour un artiste de l'évasion. Ce jeune homme mesurant 1,68m semble être agréable, mais il révèle rarement ses véritables sentiments à qui que ce soit, y compris sa famille. Au plus profond de son âme, une certaine noirceur s'étend : une envie de tuer pour le plaisir. Andrea lutte contre elle parfois, mais il est capable de garder ce désir étouffé... pour l'instant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	38	39	4	4	9	52	1	43	44	43	44	55	42

Compétences : Camouflage Urbain ; Crochetage ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Escalade ; Evaluation ; Évasion ; Langage Secret : Jargon des Voleurs ; Pictographie : Voleurs.

Possessions : Dague (D-2, I+10, Prd-20), Sac, Chaines.

Talia Prodi, fille de Mario, Ménestrel (ex-Bateleur-Artiste de rue et Troubadour).

Talia est une petite femme de 17 ans, mesurant 1,52m. Ses traits délicats et séduisants sont des atouts complétant ses compétences, car les gens préfèrent la regarder, plutôt que ses mains. Beaucoup de jeunes hommes se sont épris d'elle, bien qu'elle choisisse simplement de rire à toutes les propositions, comme s'il ne s'agissait que d'une plaisanterie de charmeur. Talia s'attend à être mariée un jour, mais pour l'instant, elle préfère profiter de l'attention qu'elle obtient des bohémiens et des étrangers.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	44	3	4	8	43	1	55	43	45	32	33	46

Compétences : Baratin ; Chant ; Charisme ; Eloquence ; Escamotage ; Etiquette ; Musique (percussions et cordes).

Possessions : Dague (D-2, I+10, Prd-20), 3 tasses en bois et 3 balles en bois, Tambour, Mandoline.

Giorgio DeNiro, Bateleur - Dresseur (ex-Garde Chasse, ex-Franc Archer).

Giorgio a rejoint la troupe de Salvatore il y a à peu près 5 ans, comme fugitif de la justice miraglianais ayant tué un jeune noble (le fils d'un magistrat) dans un duel. Cet homme de 1,68m et de carrure moyenne est toujours nerveux quand il voit des chasseurs de prime ou des tiléens inconnus (qui pourraient être des assassins) dans les environs. Giorgio a tout juste la trentaine, et il espère se marier rapidement. Il est conquis à la fois par Isabella et Lucretia, mais n'a pas encore abordé Salvatore à propos de l'une ou l'autre. Giorgio ne sera pas du tout content si un autre homme – y compris les PJ – tente de courtiser l'une des deux. Il fera attention à ne pas laisser ouvertement sa colère apparaître face à un tel soupireur, mais on sait que les accidents arrivent autour d'une fête foraine.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	73	5	5	10	53	2	64	43	45	66	45	54

Compétences : Adresse au Tir ; Arme de Spécialisation : arc long ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural ; Dressage ; Langage Secret : Jargon des Forestiers ; Piégeage ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Dague (D-2, I+10, Prd-20), Arc (24/48/250 FE3) et munitions, Arc Long (32/64/300 FE3) et munitions, Piège à ours.

Bobo, ours danseur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

Les ours mesurent plus de 3m de haut et luttent avec deux attaques par *Griffes*. Ils possèdent une *Vision Nocturne* portant à 10m.

Caruso, chien chanteur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	3	3	7	30	1	-	43	14	24	24	-

Les chiens luttent avec une attaque par *morsure*, et possèdent une *Vision Nocturne* portant à 10m.

Cosimo Alioto, Sonia Masaccio, et Francesco Peruzzi, Manouvriers.

Les trois manouvriers n'ont rejoint la fête foraine qu'au cours des 4 dernières années. Tous viennent d'autres familles bohémiennes qui ont fui leurs clans respectifs pour des raisons personnelles.

Cosimo mesure 1,68m, a 26 ans, et est de carrure fine. Il semble assez aimable, mais peu devenir très méchant s'il a trop bu. Comme il a été chassé de sa troupe pour avoir été trop belliqueux après avoir bu, Cosimo contrôle son humeur autour de la famille de Salvatore. Au contraire, il ne se retiendra pas autour des PJ.

Sonia, qui mesure 1,57m et est de carrure moyenne, a gravement blessé une cousine au cours d'un combat pour un homme (qui a choisi d'épouser la perdante, certainement par peur pour sa propre vie). A 22 ans, Sonia cherche un homme digne d'elle. Bien que son attention se porte sur Angelo, elle pourrait aussi se laisser tenter par n'importe quel homme raisonnablement attirant et compétent. Peut-être même un des PJ.

A 26 ans, **Francesco** est grand (1,85m) et mince. Bien qu'il chante bien, il a un bégaiement, et il est timide quand il y a des étrangers. Francesco s'est retrouvé dans la troupe de Salvatore après avoir passé plusieurs années à errer comme un vagabond, ayant perdu la majeure partie de sa famille à cause d'une bande d'orcs en maraude dans les Montagnes Noires. Les survivants l'ont chassés, car c'est lui qui n'a pas réussi à avertir la troupe de l'attaque des peaux-vertes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	30	3	4	7	31	1	34	30	31	30	30	30

Compétences : Chant ; Conduite d'Attelage ; Endurance à l'Alcool ; Escalade ; Travail du Bois.

Possessions : Haches, Maillets.

Appendice 2 - Nouveaux cultes.

Le monde de Warhammer contient d'autres divinités dont la vénération est strictement limitée à un petit nombre d'habitants dans le Vieux Monde. Les informations ci-dessous fournissent aussi des descriptions plus complètes des cultes de Kháine et Solkan que celle fournies dans la première édition de **WJRF**, p. 205 et 210 respectivement. De plus, le nouveau culte d'Écate est décrit.

Écate - Déesse de la Lune Blanche, de la Nuit, et de la Sorcellerie :

Description : Écate est la Déesse de la Lune Blanche et la fille de la Terre Mère. C'est aussi la sainte patronne de la nuit, des vérités amères, de la vengeance, des sombres connaissances, et de la sorcellerie. Beaucoup de théologiens considèrent qu'Écate n'est rien de plus qu'un aspect de la Terre Mère, bien que dans une version plus sombre. Ses fidèles – des striganes errants aux sorcières intrigantes – considèrent Écate comme une véritable déesse. Tous ses fidèles ne la vénèrent pas de la même façon, et peu donnent le même poids à ses différentes facettes.

Selon la légende, Écate est née du chagrin de sa mère quand les premiers fils de la Terre Mère (Taal et Ulric), avec leurs propres fils (Manann et Mórr, respectivement) ont renversé son époux, Oermath le Dieu Soleil, à la suite de la Guerre des Dieux contre le Chaos. Incertaine sur la façon dont ses autres enfants divins réagiraient face à leur nouvelle sœur, la Terre Mère plaça Écate dans le ciel céleste pour veiller sur elle. Écate observa depuis son poste d'observation la façon peu respectueuse dont ses frères divins usurpèrent les divers pouvoirs de la Terre Mère, l'affaiblissant ainsi. Certains racontent aussi que c'est Écate et non certaines démons anonymes qui prirent la forme de Rhya pour séduire Ulric et engendrer Kháine.

Peu après, Écate se dévoila au Jeunes Dieux (comme les autres enfants divins de la Terre Mère et leurs descendants sont appelés par les fidèles de la Foi Antique et d'Écate) et annonça qu'elle s'opposerait à leurs intrigues en toute occasion. Offensé par son manque de respect, les Jeunes Dieux assaillir la déesse obstinée et l'ensevelir à l'intérieur de Mannslieb. Mais Écate avait préparé un portail à travers lequel elle pourrait passer dans le monde sans être vue quand la lumière de la Lune Blanche brillerait le plus dans le ciel nocturne. C'est au cours des phases de pleine lune qu'on dit qu'Écate fait ses bêtises.

Certains des plus ardents fidèles d'Écate sont les striganes. Bien qu'ils voyagent sur les routes de l'Empire dans des roulettes colorées, ces nomades sont très secrets sur leurs croyances religieuses, au point même d'appeler leurs druides (toujours des femmes) "Grands-mères" ["Petru" dans la langue strigane]. Le culte d'Écate est très protecteur de son peuple, et considère les étrangers comme des êtres inférieurs dont les striganes peuvent abuser. Ils ont tendance à être extérieurement un peuple amical et très émotif, prompt à rire ou à s'énerver. Du point de vue social, les striganes sont assez différents des impériaux et des autres habitants du Vieux Monde, et sont considérés par certains comme immoraux. Certains impériaux, en particulier les jeunes hommes, convoitent les exotiques femmes striganes, s'amourache du style de vie du peuple nomade et s'enfuient de chez eux pour se joindre à eux. Certains sont acceptés dans le clan, mais beaucoup se retrouvent sacrifiés à Écate, seuls et loin de chez eux quand la déesse exige leur sang.

Écate a parfois été identifiée à la mystérieuse déesse de la lune nehekharane, qui a eu pitié des vampires originels de Lahmia, les abritant quand les autres dieux les maudissaient et les hommes les chassaient. Selon les érudits des prophéties vampires, c'est sous le sombre voile d'Écate que les vampires ont fuit vers la sécurité du Vieux Monde après que leur royaume de Lahmia fut détruit.

Alignement : Neutre (certains penchent vers le Mal).

Symbole : Le culte d'Écate préfère que ses initiés et ses prêtres évitent de se faire remarquer dans une foule. Les membres du clergé s'habillent comme leurs fidèles quand ils entreprennent les activités quotidiennes. Au cours des cérémonies, les initiés et les prêtres portent des robes de couleur qui mettent l'accent sur l'aspect d'Écate qui est célébré. Ceux qui insistent sur les aspects de vengeance et de domination portent du noir, tandis que ceux qui se concentrent sur les sombres savoirs et le pouvoir pour le plaisir portent du blanc. Les initiés et les prêtres célébrant Écate comme déesse de la lune blanche ou de la nuit portent des robes noires rehaussées d'ourlets blancs (sous la forme de Mannslieb et des étoiles).

Les symboles portés par les fidèles d'Écate sont personnels et idiosyncrasique. Ils peuvent prendre la forme de Mannslieb et des étoiles aussi bien que celle d'un chaudron (la source mystique de la magie noire), ce dernier étant utilisé par les sorcières et celles qui font des recherches dans les sombres savoirs. Les objets ayant la forme de faux ou de faucilles sont portés quand on recherche la justice ou la vengeance. Certains fidèles préfèrent porter d'autres symboles sous la forme de chats noirs, de serpents, ou de choucas.

Zones de culte : Le culte d'Écate est vénéré par les peuples nomades striganes dans tout le Vieux Monde, et divers lieux isolés du Vieux Monde, comme plusieurs royaumes des Principautés Frontalières. Elle est aussi vénérée par un certain nombre de cultes secrets et d'individus éparpillés, comme les sectateurs du Grand Nécromant Nagash, qui croient que l'apothéose de leur maître a été arrangée à la suite d'une négociation secrète avec Écate. La dévotion vis-à-vis d'Écate est généralement considérée comme indésirable par de nombreuses autorités – et même mauvaise par quelques-unes. On la considère comme pire que le culte de Ranald, étant donné son association avec les striganes et ses autres fidèles encore moins appétissants, et elle est généralement hors-la-loi et persécutée dans la majeure partie du Vieux Monde.

Temples et sanctuaires : Il n'y a pas de temples ou de sanctuaires construits spécifiquement pour la vénération d'Écate. Son culte se pratique en secret, parfois dans des endroits qui sont associés au culte de la Foi Antique, comme les cercles de pierre et les vieux sites funéraires (tumulus). Il n'y a pas de hiérarchie formelle dans le culte, mais les druides sont reconnus comme tels, et on leur montre du respect et de la déférence.

Les groupes de sorcières et de sorciers qui vénèrent Écate peuvent se retrouver dans des convents pour se soutenir, se protéger mutuellement, et échanger des connaissances et du savoir-faire. Idéalement, le nombre de membre d'un convent serait de 13, mais n'importe quel nombre fera l'affaire. Chaque convent a ses propres règles ; certains sont dominés par ou deux puissants dirigeants, là où d'autres sont des communautés de pairs se valant à peu près. Certains convents se rassemblent de façon irrégulière, si ce n'est jamais.

Amis et Ennemis : Le culte d'Écate fait parfois cause commune avec les fidèles de Khâine, bien qu'ils soient méprisants et méfiants vis-à-vis de leur folie. Le culte peut même mettre en place des alliances temporaires et prudentes avec les cultistes de Slaanesh, si cela sert leur cause. Autrement, le culte d'Écate est hostile vis-à-vis des fidèles des autres dieux du Chaos, et entretiennent une hostilité amère vis-à-vis des cultes des autres descendants divins de la Terre Mère. Le culte d'Écate est respectueux de la Foi Antique, même s'ils pensent que les prêtres acceptent bien trop facilement le pouvoir des autres cultes officiels. Le culte d'Écate est indifférent vis-à-vis des cultes des nains, elfes, et halflings.

Jours Saints : Le culte d'Écate observe quatre jours saints en commun avec la Foi Antique : Mondstille le solstice d'hiver, Mitterfrühl l'équinoxe de printemps, Sonnstill le solstice d'été, et Mittherbst l'équinoxe d'automne. De plus, les fidèles d'Écate (en particulier les sorcières et les chercheurs de connaissances interdites) célèbrent aussi Hexensnacht et Geheimnischacht. Là où le culte d'Écate est courant – comme parmi les striganes – un druide dirige une procession autour de la communauté ou du camp, en invoquant la protection d'Écate contre le mal de l'extérieur pendant la "nuit des ensorceleurs" et la "nuit des mystères". Les fidèles d'Écate considèrent aussi comme saint les nuits où Mannslieb est pleine.

Saints : le culte d'Écate ne reconnaît aucuns saints.

Conditions pour rejoindre le culte : Les fidèles d'Écate comme les striganes sont généralement nés dans le culte. Ceux qui recherchent la vengeance, ou les légendes et ouvrages anciens pour obtenir des connaissances sur de sombres secrets mystiques en arrivent à vénérer Écate, en espérant obtenir ses faveurs dans leurs efforts.

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 :

- Toujours protéger et servir les vôtres, quels que soient les moyens à votre disposition.
- Toujours honorer les traditions qui vous protègent, vous et les vôtres.
- Ne jamais rejeter les ténèbres.
- Faire attention à ceux en qui vous placez votre confiance.

Les commandements suivants supplémentaires s'appliquent à ceux qui étudient les sombres savoirs :

- Savoir = pouvoir : ne laissez pas les autres vous refuser la connaissance qu'ils recherchent pour eux-mêmes.
- Ce que vous craignez n'est pas forcément le mal. Cela peut simplement être dangereux, et vous devez vaincre par tous les moyens possibles.
- Afin de gagner de la puissance, vous devez prendre des risques. Soyez violent, audacieux, et résolu.
- Souvenez-vous toujours que tous les êtres recherchent la satisfaction, la richesse et la puissance. Ceux qui prétendent le contraire sont des fous ou des menteurs.

Utilisation de sorts : Les prêtres d'Écate peuvent utiliser tous les sorts druidiques, ainsi que les sorts de magie de bataille suivants :

Niveau 1	[Bataille] Débilité, Découragement, Détection de la Magie, Soins des Blessures Légères.
Niveau 2	[Bataille] Douleur, Duel Mental, Brouillard Mystique, Vol de Pouvoir Magique.
Niveau 3	[Bataille] Peur, Instabilité, Manteau de Ténèbres, Dissipation de la Magie.
Niveau 4	[Bataille] Soins des Blessures Graves, Drain de Magie, Force de l'Esprit.

En plus les prêtres d'Écate peuvent utiliser les sorts suivants :

Pénétrer le Voile des Ténèbres

Niveau de Sort	1	Durée	3d10 minutes
Points de magie	3	Composants	Les yeux d'une chouette ou d'un rat
Portée	Personnel		
Le prêtre peut utiliser cette prière pour gagner la compétence <i>Vision Nocturne</i> pendant 3d10 minutes. Si le prêtre possède déjà la compétence, la portée de sa vision est doublée pour aller jusqu'à 60m.			

Frapper l'Ennemi

Niveau de Sort	2	Durée	Instantané
Points de magie	6	Composants	Une figurine de bois
Portée	6 mètres		
A travers ce sort, le prêtre peut provoquer une douleur intense à une victime à portée. La victime est autorisée à effectuer un test d' Endurance pour réduire les effets du sort. S'il est réussi, la victime est seulement étourdie par le choc puissant pour le round suivant (-20 en CC , CT , et à tous les tests de compétence). S'il est échoué, la victime subit 1d3 points de Blessure , sans tenir compte de l' Endurance et de l'armure, et est étourdie avec les pénalités citées précédemment. Le sort n'entraîne pas de blessure permanente.			

Pouvoir de la Lune Blanche

Niveau de Sort	4	Durée	1 tour
Points de magie	12	Composants	Deux pierres de lunes (valant 10 Co chacune)
Portée	96 mètres	<i>Adapté du sort druidique "Baisser la Lune" tiré de 'Repose sans paix', p.96</i>	
Si la lune est présente, le prêtre provoque une sorte de folie lunaire sur une unique créature ou un groupe à porté. La créature visée est baignée par la lumière lunaire qui affaiblit sa volonté (FM-10) et la rend rapidement folle. La prière entraîne un malus de -1 en F et E et, du fait des hallucinations, -20 en CC et CT . Les prêtres et sorciers affectés doivent réussir un test de FM-10 pour lancer un sort. A la fin des effets, les personnages affectés doivent réussir un test de <i>contre-magie</i> pour ne pas gagner 1d4 Points de Folie . Les démons et morts-vivants sont affectés différemment, subissant un coup automatique de F4 par tour.			

Compétences : En plus des compétences normalement disponibles pour les Initiés et les Prêtres, ceux qui vénèrent Écate peuvent choisir deux compétences supplémentaires à chaque niveau, à un coût normal en points d'expériences, parmi les suivantes : Astrologie, Camouflage Rural, Chance, Charisme, Connaissance des Plantes, Déplacement Silencieux Rural, Divination, Emprise sur les Animaux, Fuite, Interprétation des Rêves, Lecture des Feuilles de Thé, Préparation de Poison, Scapulomancie, Sixième Sens.

Epreuve : Les épreuves demandées par Écate prennent généralement la forme d'actes de vengeance où le prêtre est supposé faire payer le transgresseur pour ses crimes. Le transgresseur est souvent un officiel ou un noble de haut rang, car ces individus influents trouvent généralement quelqu'un de moins chanceux pour subir les conséquences de leurs crimes. Les transgresseurs de ce type rendent ce genre d'épreuves très dangereuses. Dans certains cas, l'épreuve peut être pour le prêtre de retrouver un ouvrage ou parchemin contenant de sombres savoirs dans des temples d'un état coupable, ou d'une organisation rivale, comme les collèges et guildes de magie.

Bénédictio : Les compétences favorisées par Écate comprennent : Charisme, Camouflage Rural, Chance, Déplacement Silencieux Rural, Divination, Emprise sur les Animaux, Escamotage, Fuite, Sixième Sens, Vol à la Tire. Les tests favorisés sont Dissimulation, Ecoute, et Observation. Les autres bénédictions peuvent temporairement améliorer la Dextérité, l'Intelligence et la Sociabilité.

Kháine - Dieu du Meurtre et des Morts-Vivants :

Description : Kháine est l'effroyable Seigneur du Meurtre – le patron des assassins et meurtriers – et le Dieu des Morts-Vivants. On raconte qu'il est le fils d'Ulric et d'une démonsse (dans certaines histoires, sa mère est Écate). Kháine est jaloux de la domination de son demi-frère aîné, Mórr, sur le monde des morts. Il vole les âmes de ceux qui ne sont pas protégés par le culte de Mórr, et ceux qui ont été assassinés ou sacrifiés en son nom. Avec ces âmes, il bâtit son propre sombre royaume, un royaume d'où les nécromants invoquent certains des esprits morts-vivants.

Kháine est représenté comme un être démoniaque grotesque et accroupi, avec une immense bouche pleine de crocs, et grande tête cornue, et quatre bras, dont chacun tient une dague ensanglantée. Il porte aussi un collier d'innombrables cranes. Kháine est un dieu fou, vénéré soit par les meurtriers, soit par les prétendus nécromants désireux d'utiliser les pouvoirs qu'il octroie en échange de son service. Kháine est généreux avec ceux qui contribuent à peupler son sombre royaume en offrant du sang et des âmes assassinées.

Alignement : Mauvais.

Symbole : Les symboles de Kháine sont un scorpion sur le point de frapper, et un os humain sculpté à son effigie. Dans les rituels et cérémonies secrètes, les initiés et les prêtres portent des robes noires, et d'autres vêtements extérieurs bordés de rouge et de jaune, ainsi que des masques élaborés représentant le visage cornu et à la mâchoire garnie de crocs de Kháine. En plus, ils portent des bâtons taillés dans des os humains, qui portent les motifs du crane plein de crocs.

Zones de culte : C'est un culte secret, interdit, et activement persécuté dans le Vieux Monde et en Arabie. Le culte de Kháine a trouvé à l'origine des fidèles dans l'ancienne Nehekharu, qui vénérât un grand panthéon de dieux décadents. Kháine est toujours vénéré ouvertement dans les régions isolées des Badlands et des Terres Sombres. Son culte dans le Vieux Monde est rare et ses fidèles peu nombreux.

Temples et sanctuaires : Il n'y a pas de temples ou sanctuaires en évidence dans le Vieux Monde ou l'Arabie. A la place, son culte se pratique dans des temples secrets dissimulés dans les sous-sols, les grottes, ou les zones isolées. Il n'y a pas d'architecture commune dans ces lieux de culte, à l'exception de l'autel souillé de sang devant une statue de Kháine. Les participants des cérémonies et rituels consomment des drogues altérant l'esprit, ce qui facilite la communion avec le Seigneur du Meurtre et des Morts-Vivants. En principe, ces rituels consistent à consacrer des âmes au cours de sacrifices rituels dédiés à Kháine. Dans d'autres cas, ces rituels peuvent être menés comme des demandes au dieu pour qu'il octroie aux participants la non-vie, afin qu'ils puissent mieux servir sa volonté.

Amis et Ennemis : Ami avec personne (à part peut-être Écate), pas même les cultes du Chaos, car le culte de Kháine a tendance à être perfide, imprévisible, et très peu fiable. Le culte est un éternel ennemi des cultes du Vieux Monde, en particulier Mórr et Oermath le Dieu Soleil.

Jours Saints : Kháine n'a pas de jours saints. Kháine acceptera toujours une âme qui lui est dédiée. Si le sacrifice lui plaît, il peut même octroyer une bénédiction. Parfois, les initiés et les prêtres peuvent être dirigés par Kháine pour entreprendre des fêtes plus agressives de meurtres et d'assassinats, ou des sacrifices rituels de masse. Echouer à satisfaire Kháine entraîne généralement le gain pour le cultiste d'un ou deux points de folie. Après tout, les fidèles de Kháine s'en sortent toujours mieux après être devenus un peu déjantés.

Conditions pour rejoindre le culte : Aucune. Cependant, Kháine n'autorise pas un cultiste à renoncer à son culte plus tard. Toute tentative pour se retirer du culte garanti que les autres cultistes feront de leur mieux pour capturer le traître, afin que l'imbécile puisse affronter une mort horrible et ritualisée entre les mains d'un prêtre kháinite. Cela envoi l'âme du traître dans le sombre royaume de Kháine pour qu'il y soit éternellement torturé.

Ordres du clergé, y compris monastiques : Aucun.

Ordre combattants soutenus – Templiers : Aucun.

Commandements : Les Initiés et les Prêtres de Kháine doivent se plier aux commandements suivants :

- Servir Kháine en alimentant sa puissance par le sacrifice pour peupler son sombre royaume.
- Ne jamais autoriser un adversaire à vivre, car sa mort sert mieux Kháine – de préférence administrée au cours d'un sacrifice ritualisé.
- En faisant progresser sa cause et accomplissant les tâches requises (en général accumuler les meurtres ritualisés), on gagnera du pouvoir et une (non-)vie éternelle.
- Echouer à accomplir sa tâche nécessite une mort, même la sienne, pour expier cet échec.
- Les âmes peuplant le sombre royaume de Kháine peuvent être appelées pour accomplir des tâches spécifiques sur la Terre des Vivants. Ces tâches doivent impliquer des morts supplémentaires, afin que la cause de Kháine avance.

Utilisation de sorts : Les prêtres de Kháine peuvent utiliser n'importe quel sort de Magie Mineure, de Bataille, et Nécromantique. De plus, les prêtres de Kháine peuvent utiliser les sorts suivants :

Main Flétrie de Kháine

Niveau de Sort	3	Durée	Instantané
Points de magie	15	Composants	Main squelettique
Portée	Toucher		
Ce sort permet au prêtre de Kháine de siphonner la force vitale d'une cible en la touchant simplement avec la main squelettique. Le prêtre fait un jet normal pour toucher, ignorant les modificateurs de combat sans arme. Toute touche entraîne automatiquement la perte de 1d6 B (sans tenir compte de l'armure et de l' Endurance) chez la victime à chaque round, et donne au prêtre un nombre équivalent de Points de Magie (sans dépasser le maximum). Ce sort prend effet immédiatement, et continue à blesser la victime à chaque round tant que le prêtre de Kháine maintient un contact physique avec la victime. Blesser le prêtre ou rompre d'une autre façon son emprise mettent fin au sort. Les cadavres des victimes dont toute la force vitale a été siphonnée par ce sort semblent desséchés, et ne conservent que la peau et les os. Tous les muscles et autres tissus se dissolvent, et le visage de la victime prend une teinte rougeâtre qui lui donne l'apparence d'un crâne rouge grimaçant. Tous ceux (en dehors du prêtre de Kháine) qui sont témoins de la mort de la victime doivent réussir un test de CI pour ne pas gagner 1 point de folie . Seuls les prêtres et les répurateurs de Mórr ont droit à un test de FM-10 pour résister au pouvoir de ce sort.			

Compétences : En plus des compétences normalement disponibles pour les Initiés et les Prêtres, ceux qui vénèrent Kháine peuvent choisir une compétence supplémentaire à chaque niveau, à un coût normal en points d'expériences, parmi les suivantes : Bagarre, Camouflage Rural, Camouflage Urbain, Connaissance des Plantes, Déguisement, Déplacement Silencieux Rural, Déplacement Silencieux Urbain, Filature, Hypnose, Langue Hermétique : Nécromancie, Préparation de Poison, Violence Forcenée.

Epreuve : Les épreuves demandées par Kháine impliquent généralement la capture et le meurtre rituel d'un ennemi du culte, en particulier ceux de Mórr.

Bénédictio : Kháine favorise les compétences listées ci-dessus. Les tests favorisés incluent ceux de *Peur* et *Terreur*, car les serviteurs de Kháine peuvent conserver leur sang-froid quand ils traitent avec les plus puissants des morts-vivants. Une bénédiction de Kháine peut comprendre une augmentation temporaire de **FM** et de **CI**, ainsi qu'une augmentation permanente du nombre de **Points de Folie**, afin que son cultiste puisse mieux le servir. Les folies préférées incluent la mégalomanie, la paranoïa, et les psychoses.

Solkán - Dieu Loyal de la Vengeance et du Châtiment :

Description : Solkán est le frère d'Alluminas (dieu de l'illumination divine) et le frère/époux d'Arianka (déesse de la loi et de la discipline) et il est le menaçant dieu de la vengeance et du châtiment. Il est le plus souvent représenté comme un grand homme sérieux, au bord de la fureur. Dans la plupart des représentations, Solkán est vêtu soit d'une armure brillante, soit de vêtements noirs avec un grand chapeau noir à large bord. Dans les deux cas, Solkán est toujours armé de son épée de vengeance enflammée, Flammendrung.

Le culte croit que Solkán était le plus grand des dieux de l'Ordre qui se sont alliés avec les forces s'opposant aux puissances du Chaos. L'alliance était plus circonstancielle qu'une convergence de croyance. C'est les dieux de l'Ordre qui défendirent le parti d'une guerre totale destinée à éradiquer le Chaos, même au risque de tout détruire. Quand la guerre se termina sur une impasse, les dieux de l'Ordre brisèrent l'alliance. Avec Arianka, Solkán devint l'adversaire le plus acharné du Chaos. Quelques temps plus tard, les complexes machinations de Tzeentch, le Grand Changeur, entraînèrent la capture et l'emprisonnement d'Arianka.

Privé de sa sœur est épouse (et ne recevant aucune aide de la part de son frère ésotérique, Alluminas), Solkan intensifia encore plus sa campagne contre le Chaos, tout en cherchant Arianka. Solkan devint aussi la patron de la loi et de la discipline quand Arianka fut emprisonnée.

Certains érudits étudiant les affaires divines pensent que les dieux de l'Ordre sont une autre manifestation du Chaos, et font remarquer que le culte des dieux de l'Ordre n'existait pas sous quelque forme que ce soit avant l'arrivée du Chaos. D'autres disent que les dieux de l'Ordre poursuivent les puissances du Chaos dans le monde pour continuer leur guerre ancestrale. Quelle que soit la vérité, tous les érudits des affaires divines s'accordent à dire qu'il est plus sûr de ne pas discuter de ces théories hérétiques à portée de voix d'un cultiste des dieux de l'Ordre.

Alignement : Loyal.

Symbole : Le symbole de Solkan est la flamme. Ses prêtres portent des robes encapuchonnées noires, bordées des couleurs du feu (rouges, oranges et jaunes) et portent des amulettes de fer noircies avec une opale de feu implantée en leur centre (représentant la flamme purificatrice).

Zones de culte : Solkan est vénéré dans tous le Vieux Monde. Par le passé, Solkan était la principale divinité de la cité-état Hellène, activiste et maintenant disparue, de Spartius. Solkan a aussi bénéficié de divers degrés de popularité (selon l'empereur) dans l'ancien Empire réméan. Actuellement, les fidèles de Solkan sont peu nombreux comparé aux autres cultes du Vieux Monde (bien que toujours plus nombreux que ceux d'Alluminas).

Temples et sanctuaires : Autrefois il y avait de grands temples dédiés à Solkan. Les deux plus grands temples se trouvaient à Spartius (dont les ruines sont enterrées sous le sol du territoire des Principautés Frontalières) et dans la cité-état tiléenne de Rémas. Ces temples étaient des structures solides, avec des colonnes extérieures entourant les murs. Les colonnes et les murs étaient d'aspect austère, dépourvu de la moindre ornementation. Les intérieurs des temples étaient dénués de meubles, à l'exception d'un autel et d'une estrade sur laquelle se dressait le "Livre des Lois" de Solkan (perdu au cours d'un désastre passé). Ce qui reste du temple de Rémas est principalement en ruine, seule une petite portion étant toujours utilisée. C'est là, au milieu des masses indifférentes (pour lesquelles la menace du Chaos ne sert qu'à effrayer les enfants turbulents), que le temple reste le centre du culte et de sa hiérarchie.

Le déclin du temple peut être associé à l'augmentation de l'intolérance, de la peur, et de la méfiance des habitants du Vieux Monde vis-à-vis de l'étroitesse d'esprit et de la rigidité des solkanites. Une conséquence de ce déclin fut la montée de sanctuaires de Solkan où les cultistes se retrouvaient en petit groupes très unis. Ces sanctuaires étaient généralement adjacents aux demeures des prêtres, près des tribunaux, ou hébergés dans des endroits acquis par les cultistes. En apparence, ces sanctuaires ne peuvent pas être distingués des bâtiments environnants. Les intérieurs, cependant, ressemblent aux anciens intérieurs des temples, avec seulement un autel et une estrade comme meuble.

Amis et Ennemis : Comme les cultes de Sigmar et d'Ulric sont considérés comme à la pointe de la faible lutte contre le Chaos, le culte de Solkan leur accorde un respect minimal, tout en étant quelque peu méprisant vis-à-vis des autres cultes du Vieux Monde. Les fidèles de Solkan sont ouvertement hostiles vis-à-vis du culte de Ranald à cause de son mépris pour l'autorité. De plus, le culte de Solkan a un dédain à peine voilé pour les cultes des races ainées, car elles ont misérablement échoué à éradiquer le Chaos dans les premiers combats. D'autre part, le culte est un ennemi juré – et il possède une haine débridée vis-à-vis – de tous les cultes du Chaos (les quatre puissances et le Rat Cornu), y compris les puissances renégates (Malal, Zuvassin).

Jours Saints : Il n'y a pas de jours saints particuliers dédiés à Solkan, car la menace du Chaos est incessante, et les cultistes doivent toujours rester vigilants.

Conditions pour rejoindre le culte : Tous ceux qui demandent à rejoindre le culte doivent être dénués de corruption chaotique et approuvés par un prêtre.

Ordres du clergé, y compris monastiques : Aucun.

Ordre combattants soutenus – Templiers : Les Chevaliers de la Flamme Purificatrice (pour embrouiller encore les choses, il y a un ordre sigmarite du même nom).

Commandements : Les Initiés et les Prêtres de Solkan doivent se plier aux commandements suivants :

- Toujours s'opposer et, si possible, exterminer le Chaos et ses séides quand et où qu'on les croise.
- Ne jamais laisser ceux qui sont mous et aveugles face à la menace du Chaos nous dissuader de notre tâche principale d'extermination.
- Ne jamais laisser l'opinion des autres sur nous ou Solkan nous détourner de notre devoir principal.
- Toujours respecter la loi à la lettre (à moins qu'elle ne soit contre les principes précédents). Le soi-disant concept de "esprit de la loi" est employé par ceux qui sont trop faibles pour punir les criminels.
- Toujours s'opposer aux "lois" stupides qui se moquent de l'ordre naturel. Par exemple les édits qui protègent les serviteurs du Chaos (mutants, cultistes, etc.) et ceux qui octroient aux classes inférieures (voleurs, mendiants, paysans) les mêmes droits qu'à ceux de plus haute naissance (aristocratie).
- Ne jamais laisser une erreur sans réponse.

Utilisation de sorts : Les prêtres de Solkan peuvent utiliser tous les sorts de Magie de Bataille, et les sorts de Magie Élémentaire basés sur le feu. De plus, les prêtres de Solkan peuvent utiliser les sorts de Magie Démoniaque : Dissipation des Démons Mineurs (niveau 1), Zone de Protection Démoniaque (niveau 1), Zone d'Annulation Démoniaque (niveau 2), Dissipation de Horde Démoniaque (niveau 3), et Dissipation de Démon Majeur (niveau 4). De plus, les sorts suivants peuvent être utilisés par les prêtres de Solkan :

Epée de Flamme Purificatrice

Niveau de Sort	3	Durée	1d6+3 rounds
Points de magie	15	Composants	Aucun
Portée	Toucher		

Cette prière divine octroi au prêtre la capacité de transformer une épée touchée en une arme enflammée magique pendant la durée du sort. De plus, ce sort octroi au porteur de l'Epée de Flamme Purificatrice un accroissement temporaire de **CC**+10 et **F**+1.

Les créatures non-inflammables subissent des coups de 1d6+2 **B** à la force du porteur, tandis que les créatures inflammables subissent des coups de 2d6+4 **B** à la force du porteur. Les objets inflammables frappés par l'Epée de Flamme Purificatrice seront enflammés.

L'Epée de Flamme Purificatrice a de grand pouvoir contre les démons et les être chaotiques, provoquant 3d6+6 **B** à la force du porteur. En outre, les démons frappés par l'Epée de Flamme Purificatrice doivent faire immédiatement un test d'*Instabilité*, même ceux qui sont protégé par le sort de Magie Démonique *Arrêt de l'instabilité démoniaque* (niveau 2).

Intervention

Niveau de Sort	4	Durée	1d3 heures
Points de magie	25	Composants	Aucun
Portée	100 mètres		

Le sort octroi au prêtre appel pour que son patron prenne possession d'un cultiste (ou du prêtre invocateur) au cours d'une situation extrêmement difficile (être entouré par une troupe guerrière du Chaos dirigée par un démon majeur par exemple). Le cultiste possédé prend le profil et les capacités d'un Démon Majeur. En plus, le cultiste affecté grandit jusqu'à faire la taille d'un Démon Majeur (4m de haut) et peut provoquer la *Peur* chez les créatures de moins de 3m de haut. Note : le cultiste possédé suivra toujours les directives de sa divinité.

Il y a un grand risque pour le cultiste possédé, cependant, car la force de la passion brulante de Solkan peut consumer le cultiste. Le cultiste affecté doit faire un test d'**Endurance** +10. S'il réussit, le cultiste est épuisé et incapable d'accomplir des activités ardue pendant les 1d3 jours suivants. S'il échoue de 20 ou moins, le cultiste subit un coup de **F5**+1d6 des brûlures infligées par la possession. S'il échoue de plus de 20, il subit un coup de **F10**+2d6.

Compétences : En plus des compétences normalement disponibles pour les Initiés et les Prêtres, ceux qui vénèrent Solkan peuvent choisir une compétence supplémentaire à chaque niveau, à un coût normal en points d'expériences, parmi les suivantes : Coups Assommants, Coups Précis, Coups Puissants, Déplacement Silencieux Urbain, Esquive, Filature, Immunité aux Maladies, Législation, Orientation, Piégeage, Pistage, Reconnaissance des Pièges, Sixième Sens, Torture.

Epreuve : Les épreuves demandées par Solkan impliquent généralement d'affronter et de vaincre des invasions du Chaos. Par exemple détruire des temples du Chaos, nettoyer une zone de créatures du Chaos en maraude, et mettre à jour (en prenant naturellement de grands risques personnels) une infiltration du Chaos dans les hauts niveaux de la société.

Bénédiction : Les compétences favorisées par Solkan ont tendance à être de nature martiales (comme Esquive, Coups Assommants, etc.) ou utilisées pour poursuivre sa proie (par exemple Pistage, Filature). Les tests favorisés par Solkan sont la *Peur*, la *Terreur*, le *Contrepoison*, la *Maladie*, et les autres tests faits pour contrer les formes d'attaques spéciales de tous les serveurs ou créatures du Chaos. Les autres bénédictions peuvent inclure une augmentation temporaire en **CC**, **FM**, ou **CI**.

Appendice 3 - Visite du Sudenland.

A la différence des voyages fluviaux dans l'Empire, les voyageurs marchant le long des routes et chemins traversent plus de villages que les endroits où les bateliers sont susceptibles de s'arrêter. Les colporteurs et autres personnes voyageant fréquemment dans les terres font des guides parfaits pour aider les voyageurs fatigués à éviter les endroits hostiles. Bien qu'ils soient peu nombreux, certains villageois n'apprécient pas les étrangers, et embusqueront les voyageurs solitaires aussi rapidement que n'importe quel groupe de bandits.

Voyager par la terre entraîne aussi plus de risques que par voie fluviale, car les bandits et les gobelins abondent dans les endroits où la loi du seigneur n'a que peu de signification. Dans ces zones, voyager en grand nombre est généralement le moyen le plus sûr pour que chacun atteigne sa destination.

Les auberges le long du Reik Supérieur font payer les prix suivant, avec de légères variations (plus ou moins un sou environ) et la nourriture disponible dépend de l'économie locale. Les auberges situées dans les communautés à l'intérieur du Sudenland feront sans doute payer un peu plus.

Nourriture	Coût	Description
Petit-déjeuner	1/6	En général un bol de porridge, un morceau de fromage, une part de pain brun, et une pinte de bière standard (coupée à l'eau).
Déjeuner	2/-	En général un bol de ragout de légume avec parfois un morceau de mouton, un morceau de fromage, une part de pain brun, une tranche de fruit (en général pommes ou poires, parfois confites) et une pinte de bière standard.
Souper/Dîner	3 à 6 pistoles	Même repas que le déjeuner, avec des légumes supplémentaires (carottes, navets, pommes de terre) et une tranche de mouton, porc, ou poulet. Pour 8/- de plus, un client peut avoir un rôti de viande, un demi poulet, ou trois œufs.
Bière standard	9 sous	Pinte
Bière de qualité	1 à 2 pistoles	Pinte
Vin standard	12/-	Bouteille
Vin de qualité	20 à 30 pistoles	Bouteille
Logement	Coût	Par nuit
Chambre privée pour 4	1 Co	
Salle commune	2/-	Table
Salle commune	1/6	Banc
Salle commune	1/-	Sol
Ecuries	1/-	

Les salles communes sont généralement verrouillées à minuit, et rouverte à 6h du matin. Ces horaires sont aussi modulables selon les conditions locales.

Les communautés et auberges relais suivantes se trouvent soit sur le parcours indirect des PJ pour se rendre à Karak Hirn, soit quelque part dans les environs. Ils sont fournis au cas où les PJ sortent des sentiers battus, ou choisissent un chemin totalement différent de celui décrit dans le scénario.

Le long du Reik Supérieur :

La route menant de Pfeildorf à Ballenhof est souvent appelée la Route des Pèlerins par les sigmarites se rendant vers le site sacré du Temple de la Sainte Grotte, l'un des lieux de camp où on raconte que Sigmar s'est reposé après une escarmouche ayant précédé la Bataille de la Passe du Feu Noir. L'ordre du Griffon Noir (**Warpstone n°23**) garde le site.

On peut trouver des autels dédiés au saint patron de l'Empire tous les 8 à 13 km le long de cette route. Il y a aussi occasionnellement des sanctuaires de Shallya, car la route est populaire parmi les fidèles de la déesse qui voyagent vers les eaux thermales et l'abbaye à côté de Waldbach.

Les patrouilles de Patrouilleurs Ruraux sont assez fréquentes sur la route principale, offrant aux voyageurs un minimum de protection en maintenant l'activité des bandits au plus bas.

Tannau :

Tannau est un pauvre petit village de 39 personnes, situé sur la Route Staig à 20 km de Pfeildorf. Il n'y a pas d'auberge ou de taverne dans le village, car peu de voyageurs s'y arrêtent pour plus qu'une courte pause sur leur route venant ou allant vers Pfeildorf. La chose la plus proche d'une taverne est la salle commune du village où les habitants se rassemblent pour une ou deux pintes de bière à la fin de la journée. La bière est à peine un cran au dessus de la bière légère vendue habituellement dans les auberges relais et les véritables tavernes.

Elzach :

La *Berge à Deux Mâts* est une auberge relais où la ligne de diligence des Transports de Sigmar fait son dernier arrêt avant Pfeildorf, environ 40 km plus loin. Stefan Hahn est à la fois le propriétaire de l'auberge et le chef du village. Stefan est un homme affable, et sa grande famille l'aide à faire fonctionner l'auberge. Sa femme, Anna, est une brasseuse douée, et la brune amère qu'elle fait, le Choix de Sigmar, coûte 2/2 la pinte. La nourriture est assez bonne, et les trois filles de Hahn – Karin, Maria, et Rosa – ont prouvé qu'elles étaient des cuisinières plus qu'honorables. Seule Rosa, la plus jeune, qui n'a que 14 ans, est encore célibataire, et Stefan fait bien attention à garder un œil sur les vagabond lubriques (comprenez : les aventuriers) qui pourraient envisager de profiter d'elle.

L'auberge relais est le plus grand bâtiment de ce village de pêcheur de 87 âmes. Beaucoup des habitants d'Elzach se rassemblent après leur journée de travail pour écouter les ragots et les nouvelles des voyageurs. Tout voyageur refusant de discuter est considéré comme "grossier et inamical" et peut devenir l'objet de railleries et de farces de la part des villageois. Une piste conduit vers le sud, le long du Ruisseau Reiche, vers le village de Bernau, dans les Collines Sauvages. Toute personne souhaitant se rendre vers la Söll sans retourner d'abord à Pfeildorf peut le faire en passant par ce chemin vers Bernau, où il retrouve la Route Sauvage vers Durbheim.

Nebelhausen :

Nebelhausen est un autre village pauvre. Ses 45 habitants produisent juste assez pour leur propre consommation, avec un léger surplus pour le commerce. Il y a un grand enclos à bétail au centre du village, qui est contre la salle commune. Les habitants de Nebelhausen ne sont pas particulièrement amicaux, et ne s'intéressent pas aux étrangers. Le village est à environ 55 km de Pfeildorf.

Neukirch :

Neukirch est un village pauvre de 51 personnes, situé à 70 km de Pfeildorf. Il se trouve sur la frontière de la baronnie de Toppenheim, et garde le gué sur le Ruisseau Urach. Le péage au gué est le plus grand bâtiment du village, et il est géré par le chef du village, et l'employé du Conseil Municipal de Pfeildorf, Thomas Brüning. Une grange à côté sert de salle commune s'il y a besoin que les habitants se réunissent sur des sujets les concernant tous.

La taxe pour traverser le gué est de 5 pistoles par personne, cheval, et par chariot ou diligence. Ainsi, une diligence tirée par 4 chevaux, conduite par deux hommes, et transportant 6 passagers, devra payer 65 pistoles. Parfois, les diligences en route pour Pfeildorf peuvent déduire 15 pistoles de leur taxe en acceptant de livrer un coffre-fort verrouillé contenant les taxes récupérées jusque-là à l'argentier de la baronnie, au château Alderhorst. De la même façon, les diligences partant de Pfeildorf peuvent réduire leur taxe en ramenant le coffre-fort vide à Herr Brüning.

Wilhams :

Wilhams est un petit village situé à 95 km de Pfeildorf et 20 km de Mauchen. Les 33 habitants de ce village pauvre mangent et boivent à l'*auberge du Cheval Fluvial*. L'auberge appartient à Peter Bosch, qui est aussi le chef du village, et un agent de la compagnie de diligence des Transports de Sigmar. La nourriture à l'auberge n'a rien de remarquable, tout comme la bière légère brassée sur place. Peter n'est tout simplement pas un bon brasseur, et il espère trouver quelqu'un prêt à se lancer dans le métier.

Pieter Mahler et son contingent de Patrouilleurs Ruraux sont basés à l'*auberge du Cheval Fluvial*. Ils sont chargés d'assurer la sécurité de la route entre Neberhausen et Mauchen

Mauchen :

Siège de la baronnie de Wolfeld, Mauchen est la plus grande communauté de la région, avec une population de 86 personnes, et se situe à 115 km de Pfeildorf. Le village est un nœud important dans le commerce de la laine du Sudenland, car il y a beaucoup de troupeaux de moutons dans les champs environnants, et nombre des villageois sont des tisserands.

Le vol de mouton est un problème courant, et les hommes d'armes du baron Rudolf Brecht patrouillent en permanence dans la région, avec des membres occasionnels de groupes d'autodéfenses, afin de mettre un terme aux activités criminelles. Les voleurs de bétail présumés sont souvent pendus avant même d'avoir eu droit à un procès. Ceux qui sont déclarés coupables par un magistrat itinérant sont pendus à un énorme chêne à côté du village, à côté d'un petit ruisseau nommé Tybrunn. Un autel dédié à Maianda, la déesse des animaux domestiques et des pâturages, se dresse à proximité.

Le château Brecht est la demeure du baron Brecht, et il se trouve à 1,5 km au sud du village, sur une élévation surplombant la rivière Wol. Le château est assez vieux, ayant été contourné par l'armée d'invasion orc du XVIII^{ème} siècle.

La famille Haber est la plus influente du village, et son patriarche, Georg, fait office de chef du village. Georg dirige aussi l'auberge fluviale du *Point d'Eau du Berger*, ainsi qu'un service de bac pour traverser le Reik Supérieur. Georg aidera n'importe qui dans le besoin – en dehors des voleurs de bétail en fuite – à traverser le fleuve sous le couvert de la nuit, tant qu'il tombe d'accord sur une compensation payable d'avance. La nourriture au *Point d'Eau du Berger* est au-dessus de la moyenne, avec une spécialité maison comprenant des plats de mouton et une tarte du berger. Barbara Haber est à la fois la cuisinière et la brasseuse, et sa bière brune amère (1/4 la pinte) est assez vigoureuse.

Wolfurt:

Ce petit village agricole de 22 habitants se trouve en amont sur la rivière Wol, à 25 km de Mauchen. La communauté est protégée par une palissade et un fossé, car les raids de bandits et de gobelins ne sont pas rares dans les terres intérieures moins peuplées. Dirigée par le chef, Jacob Schmidt, la population du village est insulaire et se méfie des étrangers.

Hörbranz :

Situé à 40 km de Mauchen, dans la baronnie de Wolfeld, le village d'Hörbranz s'étend en face de Wuppertal, sur l'autre berge du fleuve, et est économiquement lié à la ville averlandaise. Les 42 habitants sont principalement engagés dans le commerce du bois, abattant des arbres dans la forêt d'Achen pour les célèbres ébénistes de Wuppertal.

Le chef Kurt Waldmann s'occupe du bac traversant le Reik Supérieur, qui est assez rentable parce que Wuppertal est un bastion sigmarite, et beaucoup de gens traversent le fleuve pour visiter la chapelle dédiée à Joseph le Religieux. Herr Waldmann possède aussi la taverne fluviale nommée *l'Hirondelle Grise*. La nourriture est moyenne, tout comme la bière légère, mais il est moins cher pour les résidents de se réunir ici que de traverser le fleuve pour aller dans les tavernes et restaurants de Wuppertal.

Le Cocher Fatigué :

Situé à 30 km de Mauchen et à 45 de Staig, le *Cocher Fatigué* est l'un des arrêts de la ligne de diligence des Transports de Sigmar. L'auberge relais se trouve juste à l'intérieur des limites des terres octroyées à l'abbaye sigmarite d'Ælaric le Voyageur. Le baron Rudolf Brecht convoite depuis longtemps les terres sur lesquelles se trouve l'auberge relais, ne serait-ce que pour collecter les taxes de la lucrative ligne de diligence. L'établissement se trouve sur la rive est du Ruisseau Krems, le cours d'eau qui marque la frontière de la baronnie de Wolfled.

Wanda Bothe possède l'auberge relais fortifiée, et dirige l'établissement avec ses enfants. Le frère de Wanda, Eduard Diez, est le forgeron et le charpentier du *Cocher Fatigué*, et il chasse aussi du gibier pour la cuisine de l'auberge. La femme d'Eduard, Elisabeth, est la cuisinière de l'auberge, et se trouve aussi être une herboriste compétente. La nourriture ici est assez bonne, avec des plats de faisant aux épices qui sont la spécialité d'Elisabeth. Wanda brasse sa propre bière ambrée nommée le Plaisir de Wanda, qu'elle vend à 1/5 la pinte. Wanda propose aussi un Riesling local comme vin maison.

Gunnar Müller est en charge du groupe de Patrouilleurs Ruraux basé au *Cocher Fatigué*. Cette patrouille en particulier arpente la route entre Mauchen et Staig, et se charge de la débarrasser des brigands, bandits de grands chemins, et autres groupes qui menacent les voyageurs.

Staig :

Ce petit village de 42 personnes se dresse sur le site d'un village plus ancien qui fut détruit quand les orcs annihilèrent l'armée provinciale dirigée par le Grand Baron malchanceux Eldred von Durbheim de Sölland en 1707 C.I. Avec sa victoire, Gorbard Griffefefer s'empara du Croc Runique du Sölland sur le corps de l'Electeur mutilé et partiellement dévoré.

Quand les deux lunes – Mannslieb et Mórrslieb – sont pleines, les villageois ferment leur volets et barricades leurs portes. L'air devient plus frais au coucher du soleil, quelle que soit la saison, tandis que les esprits des morts se relève pour refaire la bataille. En général, ces batailles fantomatiques sont à peine perceptibles, et la seule chose qu'on peut voir est la brume s'étalant lentement sur le sol.

Une fois de temps en temps, cependant, la brume se solidifie pour prendre la forme de soldats et de peaux-vertes. Avec le bruit des épées s'affrontant et les cris des mourants, la bataille devient assez bruyante pour que tous l'entendent. Les villageois croient que tous ceux qui sont pris à l'extérieur dans la mêlée doivent lutter pour survivre contre les fantômes des orcs, ou mourir de façon horrible. Cette croyance n'est pas sans fondement.

Staig est à 75 km de Mauchen. Le *Moine Jovial* est la seule auberge de Staig, et c'est aussi un relais pour la ligne de diligence des Transports de Sigmar. En plus d'être le chef du village et le propriétaire du *Moine Jovial*, Adam Gutenberg est l'homme le plus riche de ce pauvre village de fermier et de pêcheurs. La richesse d'Adam lui vient de son passé de marchand (en réalité de contrebandier) à Nuln. Il y a 10 ans, Adam s'est heurté à la famille marchande Oldenhaller, et après avoir fuit la cité, il est arrivé à Staig, et a racheté l'auberge directement au précédent propriétaire (qui s'est plus tard suicidé dans un bosquet d'arbre à côté). Adam a épousé une fille du coin, et ensemble, ils s'occupent du *Moine Jovial*. Hunni Gutenberg est à la fois la cuisinière et la brasseuse de l'auberge. La nourriture y est assez bonne, et l'auberge sert sa bière locale pour 1/2 la pinte.

Staig est la plus grande communauté du diocèse de l'abbaye d'Ælaric le Voyageur, qui se trouve à 200m en amont sur la rivière Klarwasser. L'abbé Artur Kepler a dirigé ces terres depuis 15 ans, bien qu'il voyage souvent vers Pfeildorf et Nuln, pour des affaires concernant l'Eglise. Les habitants pensent que l'abbé Artur se place pour être en tête de liste pour succéder à l'actuel Lecteur du Sudenland.

Doren :

Ce petit village de 21 personnes se trouve à 13 km en amont de Staig. Le village cultive assez de nourriture pour se nourrir, et a peu de contact avec le monde extérieur. Doren est protégé par un fossé et une palissade pour tenir les bandits et les gobelins à distance. Daniel Schäfer est le chef du village.

Comme le village se trouve sur la Route Finning, il reçoit des visiteurs de temps à autre, en particulier des colporteurs itinérants. Parfois, les visiteurs sont autorisés à dormir dans la salle commune du village, mais ils doivent payer en marchandises ou en services pour obtenir à boire ou à manger.

Rottum :

Situé sur la route Staig-Ballenhof, le village de Rottum se trouve à 37 km de Staig, sur la rivière Auf. Il y a 38 personnes dans le village, dont la plupart travaille comme fermiers pour Frank Leibniz, le chef du village. Les lieux sont entourés par un mur de pierre assez bas qui marque le périmètre du village, et permet de garder le bétail à l'intérieur.

L'auberge relais de la *Cigogne Rouge* est un arrêt de la ligne de diligence des Transports de Sigmar, et elle se trouve à côté du gué de la rivière. Elle appartient à la famille Leibniz, qui possède aussi des parts dans la ligne de diligence. La nourriture est à des tarifs raisonnables, le civet de lapin est assez courant au diner. Les enfants Leibniz élèvent les lapins derrière l'auberge. A 1/3 la pinte, Frank Leibniz sert une bière blonde bien bourrative qu'il appelle la Dorée de Sigmar. La *Cigogne Rouge* sert aussi de base pour le groupe de patrouilleurs ruraux locaux, dirigés par le sergent Rolf Loeb. Loeb et ses hommes sont en charge de la sécurité des voyageurs sur la portion de route entre Staig et Ellenwangen.

Dessau :

Dessau est un petit village de 29 personnes qui se trouve au bord du Reik Supérieur, en face de la ville averlandaise de Loningbrück. Il se situe à 20 km de la route Staig-Ballenhof, et à 38 km en aval d'Ellenwangen.

Une tour unique se trouve entre Dessau et la petite forêt d'Habichtwald. Le Freiherr Hergard Mengs et ses hommes d'armes sont cantonnés dans la tour, au service du baron Fröbel d'Ellenwangen. Le chevalier est chargé de nettoyer les bois des bandits et gobelins, afin que les bûcherons et charbonniers de Dessau et Ellenwangen puissent faire leur travail en toute sécurité.

Une petite auberge fluviale, le *Marin Marchand*, est dirigée par Tobias Mehlhorn, l'un des camarades de confiance du Freiherr Meng. Tobias a été obligé de prendre sa retraite quand une blessure à la jambe reçut d'un shaman goblin a commencé à se gangrener. La jambe droite de Tobias a été amputée en-dessous du genou, et remplacée par un bout de bois. La nourriture de l'auberge est moyenne, tout comme la bière légère. Les visiteurs voulant de la meilleure nourriture doivent prendre le bac pour Loningbrück.

Ellenwangen :

Le village d'Ellenwangen est le siège de la Baronnie de Schönborn, et il se trouve à 38 km de Rottum, et 75 km de Staig. La plupart des 88 habitants sont des fermiers, bien que quelques-uns s'occupent de la pêche et de la réparation de bateaux.

Le baron Werner Fröbel est le dirigeant de ces terres, et il croit fermement en une application stricte de la loi. Les contrevenants comme les voleurs de bétail, bandits, et leur engeance, peuvent s'attendre à être traité durement, car le baron aime faire des exemples. Les plus célèbres criminels passent du temps dans les sombres geôles moisies des sous-sols du château Schönborn. Les eaux d'une source voisine s'infiltrèrent dans ces cellules pendant le dégel de printemps et les pluies d'été, et finissent par stagner dans des mares fétides. Les criminels de moindre importance sont simplement enfermés dans des fosses fermées par des grilles à côté de l'auberge fluviale.

Le *Pendu* est une grande auberge, est c'est aussi un relais de la ligne de diligence des Transports de Sigmar. Le *Pendu* contient un tribunal près de la salle commune, où les procès sont dirigés soit par des magistrats itinérants de Pfeildorf, soit par le baron lui-même. Entre le tribunal et la salle commune se trouve une galerie ouverte avec un escalier qui serpente jusqu'au premier et deuxième étage. Au sommet du plafond se trouve une grosse poutre à laquelle une corde est attachée. Ceux qui sont condamnés pour des crimes capitaux sont souvent pendus à cette corde.

Edgar Bebel est l'aubergiste du *Pendu*, ainsi que le geôlier du baron. Le cuisinier et brasseur est Elias Doigtsverts, un halfling qui s'est spécialisé dans les tartes à la viande hachée, et dans un alcool assez puissant qu'il distille dans la cave. Une bouteille de Remède du Pèlerin (nommé d'après la divinité halfling, et non pas les dévots sigmarites qui voyagent vers l'est) coûte 22 pistoles. Elias brasse aussi une bière blonde légère, au goût de pêche, qui coûte 1/4 la pinte.

Herfatz :

Situé à 20 km en amont d'Ellenwangen sur la rivière Emden, Herfatz est un petit village fermier avec une population de 22 habitants. Comme pour toutes les communautés isolées, les gens d'Herfatz sont méfiants vis-à-vis des étrangers, en particuliers les étrangers provenant de terres étrangères. Gustav Fechner est le chef du village, et son rôle est d'encourager les gens à traverser le village pour continuer leur route.

Ballenhof :

Avec une population de 98 habitants, le village de Ballenhof est le siège de la Baronnie de Mersch. Il se situe à environ 46 km d'Ellenwangen. Le château Mersch est la demeure du baron Anton Domagk, un seigneur absent, qui préfère passer la majeure partie de son temps à bavarder à la cour de la Grande Baronne Etelka Toppenheimer. Le baron a laissé les rênes de sa baronnie au Freiherr Markus Wieland, un chevalier qui a du flair pour faire du profit.

En utilisant son poste d'intendant de Mersch, le Freiherr Wieland a récemment convaincu (ou plutôt fait pression sur) Edmund Sturm de lui vendre l'auberge relais fluviale du *Lièvre des Marais*, ainsi que de lui offrir la main de sa fille, Alice. La plupart des villageois ont été déconcerté par cette union, et des rumeurs ont commencé à circuler sur le fait que Wieland pourrait avoir été impliqué dans la noyade "accidentelle" de Pieter Cohn, le fiancé d'Alice, quelques semaines auparavant. Aucun des pêcheurs ou fermiers de Ballenhof ne s'inquiète véritablement de trouver des preuves de l'implication de Wieland, étant donné l'influence qu'il a sur leurs vies. Cependant, un ou deux pourraient être prêt à aider secrètement des étrangers dans une enquête.

Le *Lièvre des Marais* est l'un des relais de la ligne de diligence des Transports de Sigmar. Wieland emploie Martina Daimler comme cuisinière est maître brasseur. La nourriture est assez bonne, et la ragout particulièrement épicé. Martina brasse quelques boissons inhabituelles et gouteuses, comme l'Hydromel de Dragon (2/2 la pinte), et la Bière Rouge Feu Profond (1/6 la pinte). Les deux sont des mixtures assez fortes, et elles réduisent de -10 la **FM** de toute personne possédant la compétence *Endurance à l'Alcool* et essayant de leur résister. Certains villageois murmurent que Martina a appris son art

après d'un maître brasseur nain, mais les autres soutiennent que ces compétences de cuisinières indiquent plutôt un professeur halfling. Martina préfère garder ses secrets.

L'une des grandes buveuses et cliente fidèle de l'hydromel de Martina est la capitaine Gisela Ebert, des patrouilleurs ruraux, ainsi que ses hommes, qui sont basés au Lièvre des Marais. La patrouille d'Ebert est en charge de la sécurité des routes entre Ellenwangen et le gué de l'autre côté du village de Gestratz. Pour maintenir son autorité, Gisela doit toujours démontrer qu'elle n'a pas peur de prendre des décisions difficiles. Avec une pointe de sadisme, Gisela aime pendre ceux qu'elle découvre coupables de banditisme à la lisière de la Marschwald, non loin de la route de Gestratz. Gisela fait attention de s'assurer que les condamnés ne s'étranglent pas trop vite une fois pendus, afin qu'ils puissent passer leurs derniers instants dans la peur qu'une créature corrompue des bois hantés ne viennent réclamer leur chair avant que Mörri ne réclame leur âme.

Le passeur de Ballenhof est Gottlieb Buber, un homme assez grand et joyeux. Son attitude insouciant dissimule un regard très perspicace, car Gottlieb est aussi un informateur du *freiherr* Wieland. Gottlieb est toujours à l'affût des fauteurs de troubles (en d'autres termes, les gens comme les PJ) et il rapportera directement tout comportement suspect.

Arget :

Arget est un petit village avec une population de 26 personnes, qui se trouve au bord du Reik Supérieur, en face de la ville averlandaise d'Agbeiten. Le village est à 20 km de Ballenhof, à la limite nord de la Marschwald, au confluent du Reik Supérieur et de la rivière Oggel. Gerd Hesse est le chef du village, et l'un des bûcherons et charbonnier qui vivent à la lisière de la forêt.

Une petite auberge fluviale, le Colvert, est le terminus du bac qui relie le village à Agbeiten. Kerin Fröbel possède l'établissement, et en est aussi la cuisinière. Son fils adulte, Konrad, est l'aubergiste et le maître brasseur de l'établissement. Il vend la pinte de sa meilleure boisson, la Blonde du Crépuscule, à 1/2.

Marschwald :

A l'exception de sa lisière ouest, la Marschwald est une forêt sombre et dangereuse. Le sol y est détrempé la plupart du temps, et il y a en permanence dans l'air une odeur de bois moisi et trempé. La Marschwald a mauvaise réputation parmi les autochtones, qui racontent des histoires d'esprits agités et de monstres qui mangent les enfants turbulents. Certains croient qu'il y a une sorcière vivant au cœur de la forêt dans une hutte sur pilotis. On raconte que la hutte de la sorcière se déplace toute seule pendant les nuits sans lunes ou brumeuses.

Gestratz :

Le petit village de Gestratz est placé sur un gué sur la rivière Sim, à 20 km en amont de Ballenhof sur la route Ballenhof-Steingart. Ce village de 21 habitants est entouré du fossé et de la palissade typiques des petites communautés isolées du Sudenland. Les villageois sont quelque peu inamicaux, et maintiennent les portes face à la rivière fermées. Seule la porte du côté opposé de cet enclos est ouverte pendant la journée. La chef du village est Théodora Hegel, qui est aussi la matriarche du principal clan du village.

Auberge de la Biche Pavanante :

Cette auberge relais se trouve à 40 km de Ballenhof, 5 km du village de Rusch, et 42 km d'Erbhausen, sur la route Ballenhof-Steingart. L'auberge de la *Biche Pavanante* est un relais de la ligne de diligence des Transports de Sigmar. Du fait de son emplacement à proximité de la Marschwald hantée, une palissade a été érigée autour du terrain de l'auberge. Elle sert aussi de lieu de refuge pour les fermiers locaux en période de danger.

Hildebrandt Schmidt est la propriétaire de l'auberge relais, et la forgeronne. Le frère de Schmidt et sa belle-sœur, Ehrmann et Hunni, s'occupent de l'auberge avec leurs 5 enfants, qui accomplissent les tâches comme s'occuper des tables, nettoyer les chambres, et s'occuper des chevaux à l'écurie. La sœur d'Hildebrandt, Michaela, sert à la fois de charpentier et de soigneur, tandis que son époux, Otto Kirchner, est un chef de milice qui fait aussi office de chasseur de l'auberge.

Le menu de la *Biche Pavanante* propose du lapin et du faisan à la fin du printemps et pendant les mois d'été, avec occasionnellement de la venaison. La venaison ajoute 2 pistoles au prix du repas. Hunni brasse aussi une bière brune (1/4 la pinte) et une blonde légère (1/2 la pinte) pour les clients qui préfèrent quelque chose de plus savoureux que la bière coupée habituelle.

Basé à la *Biche Pavanante*, Jürgen Bloch est le capitaine du détachement de patrouilleurs ruraux qui surveillent la route entre le gué de Gestratz et Erbhausen. Cependant, Jürgen et ses hommes ne se soucient pas de patrouiller sur la longue étendue de route vers Gestratz, et ils n'y vont que rarement.

Rusch :

Ce petit village agricole de 28 âmes se trouve à 50 km de Ballenhof, 35 d'Erbhausen, et 52 de Waldbach, près du croisement du Chemin des Colporteurs et de la route Ballenhof-Steingart. Au croisement se dresse un gibet où les autorités d'Erbhausen pendent les bandits de grands chemins et les hors-la-loi en signe d'avertissement pour leurs confrères. Les charognards – comme les corbeaux et corneilles – se rassemblent ici pour festoyer quand un groupe d'exécution de Steingart arrive pour accomplir son sinistre travail.

Le village n'a pas d'auberge où les visiteurs peuvent s'arrêter, bien que la salle communale puisse jouer ce rôle si le chef du village, Oskar Lenard, le décide. En général, les villageois de Rusch préfèrent que les voyageurs se contentent de passer.

Route Finning :

La Route Finning est la plus septentrionale des routes intérieures traversant le Sudenland. Elle commence au village de Staig, et traverse les terres sur 135 km jusqu'à Witthausen. Peu de gens utilisent la portion est de la route provinciale, car le terrain est assez vallonné, avec une forêt assez conséquente près de Pforzen, et la région est infestée par la tribu gobeline des Oreilles Sanglantes, et les bandits de la Finnwald. La partie ouest de la Route Finning est assez facile, comme le prouve les caravanes de marchands escortées qui voyagent fréquemment entre Pforzen et Witthausen.

Pforzen :

Ce village de 67 habitants se trouve dans la partie ouest de la Finnwald, et c'est une autre des possessions de la Grande Baronne Toppenheimer. Le ritter Léopold Strum est l'homme de la baronne en charge de la région, dirigeant les hommes d'armes contre les gobelins et les bandits, et protégeant les forestiers locaux. Le ritter Strum et ses hommes ne vivent pas dans le village protégé par un fossé et une palissade, mais dans une forteresse à côté, bâtie sur un monticule de terrain.

Pforzen se trouve à 75 km de Staig et 60 de Witthausen. L'industrie du village tourne autour du bois de construction et de belles flûtes ; ces dernières étant très appréciées dans le sud de l'Empire. Dans le village se trouve le *Joyeux Joueur de Flûte*, une petite auberge avec seulement 3 chambres, et de la place dans disponible dans l'écurie pour les marchands itinérants et leurs escorte. L'auberge appartient et est dirigée par Paul Waldmann et sa famille. La nourriture est généralement de bonne qualité, et la bière coupée est moyenne.

Comme beaucoup des plus grands villages de l'intérieur du Sudenland, Pforzen possède un sanctuaire dédié à Haugoth, le dieu cornu des forêts et des collines. Le sanctuaire se trouve dans le temple local de Taal et Rhya.

Haverz :

Haverz est un petit village agricole de 20 personnes. Il se trouve au croisement de la Route Finning et du Chemin des Colporteurs., à environ 17 km de Pforzen, 40 km de Witthausen, et 45 km de Hurlach. Le village est juste au nord du croisement, car la plupart de ses habitants n'apprécient pas trop les visiteurs. Hanna Landwirt est la matriarche de la principale famille du village, et sa chef.

Chemin des Colporteurs :

Le Chemin des Colporteurs est une autre des pistes qui traversent l'intérieur du Sudenland. Il s'étend sur environ 210 km, et est utilisé par les colporteurs pour vendre et acheter des biens dans toute la région. Beaucoup des colporteurs voyagent en groupe, avec des mercenaires armés pour assurer leur sécurité contre les bandits et gobelins.

Il n'y a pas de patrouilleurs ruraux qui arpentent le Chemin des Colporteurs, bien que la Grande Baronne ait envoyé des soldats à l'occasion pour se débarrasser des maraudeurs.

Les gobelins de l'Oreille Sanglante infestent la partie ouest de la route, au nord de la rivière Witten, alors que les gobelins du Nez Verruqueux s'étendent sur la partie est. Les groupes de bandits sont plus éphémères, ayant à affronter les hommes armés au service de la noblesse autant que les tribus gobelines. Les voyageurs sur cette route sont avertis qu'ils doivent garder leurs armes à portée de main.

Waldbach :

Situé au croisement du Chemin des Colporteurs et de la Route Centrale, le village agricole de Waldbach a une population de 78 habitants. Il se trouve à 52 km de Rusch, 45 km de Moosach, 65 km de Pähl, et 105 km de Söchtenau. Waldbach est au centre de l'enclave du monastère shallyen de la Source de la Guérison.

L'abbesse Dagmar Brüning est la dirigeante officielle de ces terres, bien qu'elle ne quitte que rarement la paix de l'abbaye. L'abbesse Brüning préfère gérer les pieux pèlerins qui ont fait un long voyage pour se baigner dans les eaux curatives des sources bénies. Les pèlerins sont supposés offrir une contribution à hauteur de leurs moyens, ce que les prêtres et moines parviennent à évaluer précisément, quelle que soit la conviction avec laquelle les riches visiteurs essayent de se faire passer pour des vagabonds sans le sous.

Le ritter Herbert von Krafft-Ebing, un chevalier de l'ordre sigmarite du Sacré Cœur, a été chargé de maintenir la paix dans l'enclave. L'ordre de Sigmar a fourni au chevalier une petite suite, ainsi qu'un manoir à l'intérieur de l'enceinte du village.

L'auberge de la *Dame Blanche* est assez grande, étant donné que c'est le lieu habituel où logent les visiteurs de la source sacrée. L'auberge est dirigée par Josef Bunsen et sa famille. La *Dame Blanche* est connu pour sa propreté et la grande qualité de sa nourriture. Les repas contiennent généralement moins de viande que dans les autres auberges, mais proportionnellement plus de légumes et de fruits. Le vin et la bière légère maison sont généralement bons, bien que les boissons alcoolisées soient délibérément servies plus diluées que la normale pour empêcher les buveurs de s'enivrer.

Moosach :

Situé sur la rive nord-est du lac Tauf, le village de Moosach est à 45 km de Waldbach, et 70 km d'Hurlach. Sa population de 62 personnes cultive assez de nourriture pour être autosuffisante, mais n'a pas grand-chose à vendre.

Le baron Uhland, seigneur de Moosach et des terres environnantes, obtient principalement ses revenus par le biais des taxes prélevées sur tous ceux qui traversent le gué de la rivière Tauf (6 sous par personne, 1 pistole par monture). Sa forteresse se trouve à côté, à moins de 200 mètres en amont du péage, au cas où ses hommes d'arme aient besoin de faire appliquer la loi du baron.

Le baron possède aussi la seule auberge du village – la *Brasserie du Baron* – qui est dirigée par Aldhelm Busch, un loyal sujet qui garde un œil sur les visiteurs fauteurs de troubles. La nourriture est moyenne, au mieux, tout comme la bière coupée.

Aitrang :

Profondément enclavé dans le marais Dankwater, sur la rive ouest du lac Tauf, le village isolé d'Aitrang n'est accessible que par la chaussée. Ce village de 24 habitants se trouve à 22 km de Moosach. Le chef du village est Wolfgang Fried. Comme beaucoup de villages isolés, presque tous les habitants sont parents, ce qui rend la communauté très unie.

Il y a des mystères entourant Aitrang. Les gobelins du Nez Verruqueux se tiennent toujours éloignés du village, car il y a des histoires sur les marais d'à côté qui seraient hantés par des esprits agités, ainsi que des récits de trolls errants à l'affût des voyageurs imprudents pour se remplir le ventre. De plus, beaucoup pensent que les loups sont nombreux dans le marais Dankwater, car ils ont entendus des hurlements provenant de cette direction.

Hurlach :

Un village de 64 personnes, installé à califourchon sur le Chemin des Colporteurs, là où il traverse la rivière Witten. Un péage se trouve du côté sud du pont, pour s'assurer que les voyageurs payent la taxe d'une pistole par personne, et de deux pistoles par monture. Hurlach possède un petit quai, afin que les citadins puissent envoyer la laine noire pour laquelle le village est célèbre, vers le marché de Pfeildorf, via Wittenhausen. Hurlach est environ à 75 km par bateau du village du la Söll.

Par la route, Hurlach est à environ 68 km de Moosach, 45 km de Haverz, et 65 km de Pforzen. Etant donné son emplacement au croisement de la rivière et de la route, Hurlach reçoit un certain nombre de visiteurs, en particulier des colporteurs et des marchands. L'unique auberge de Hurlach, le *Mouton Noir*, est grande pour un village de cette taille. Le *Mouton Noir* appartient à Aldebrand Erhard, le chef du village et son habitant le plus riche, en-dehors de la baronne Astrid Toller. Comme on peut s'y attendre, l'auberge propose du mouton pour le déjeuner et le dîner, que ce soit en ragout, ou servit comme plat principal. La fille aînée d'Aldebrand, Juliane, s'est avérée être une très bonne brasseuse de bière, avec sa Rousse Forte vendue 1/3 la pinte.

La baronne Toller vit au château Toller, à 400 mètres en amont d'Hurlach, sur une petite colline octroyant une excellente vue sur la vallée de la rivière Witten. La position du château permet aux hommes d'armes de la baronne de repérer les problèmes potentiels suffisamment à l'avance pour pouvoir agir. Une grande cloque dans la tour de la porte du château permet à la baronne d'avertir le village d'un danger imminent.

Eresried :

Le petit village d'Eresried se trouve à 8 km d'Hurlach sur le ruisseau Forelle, un affluent de la rivière Witten. Ce village de 23 personnes se trouve à quelques distances de la route principale, les visiteurs y sont donc assez rares. Rudolf Hilbert est le chef du village, et le chef de sa petite milice.

Kislegg :

Le petit village de Kislegg est à 20 km d'Hurlach, près de la limite sud des Collines Beuer. Nombre de ses 28 habitants sont des bergers qui prennent part au commerce de la laine. Frederich Reiter est le chef du village.

Soyen :

Soyen se trouve dans la Baronnie de Witten, qui est gouvernée par la comtesse Bergida von Ämes. Ce village de 28 personnes se trouve à environ 35 km d'Hurlach, et 42 km de Wittenhausen par la rivière. Le village possède une auberge sur la rivière, le *Mouton Tondu*, restaurant les marchands et les bateliers. L'auberge appartient à la famille du chef du village, Oskar Luther. L'auberge est célèbre pour son délicieux pain brun, et ses saucisses de mouton. Elle vend aussi du Wittenhausen Zweigelt (26 pistoles la bouteille) et un blonde dorée (1/2 la pinte).

Région des Hautes Terres :

Tout comme la partie est du Sudenland, les Hautes Terres sont une région où la Foi Antique est la religion prédominante. Peu de voyageurs parcourent les voies (la Route Centrale et la Vieille Route Pavée) qui traversent la région. Beaucoup de gens dans les Hautes Terres restent entre eux et ne sont pas très bavards avec les étrangers. Cependant, ces gens suivent toujours anciennes règles de l'hospitalité, et il est donc peu probable qu'ils se détournent de ceux qui sont dans le besoin.

La partie ouest de la région des Hautes Terres est infestée par la tribu gobeline des Mains Griffues. Peu de bandits opèrent dans la région, car il n'y a pas vraiment grand-chose à voler.

Navis :

Navis est un petit village agricole de 23 personnes au sein des terres possédées par l'abbaye de la Source de la Guérison à Waldbach. Il se trouve sur la Route Centrale, à 16 km de Waldbach et à 26 km de Torrach. Le village n'a pas d'auberge, mais les voyageurs ayant besoin d'un endroit où dormir sont les bienvenus dans la salle commune du village. Le chef du village est simplement appelé Mayer. Les villageois dans les Hautes Terres n'ont généralement qu'un seul nom.

Leogang :

Un petit village agricole de 26 personnes. Leogang se situe sur la rivière Kien, juste au nord de la Route Centrale, et à 11 km de Söchtenau, et 52 km de Torrach. Peu de monde s'arrête au village, ce qui va très bien à ses habitants. Agnès est la matriarche du village, et son chef.

Söchtenau :

Söchtenau est le siège de la Baronnie de Kien, et l'une des possessions du comte Bruno Pfeifraucher. Le village de 78 habitants est traversé par la Route Centrale, et est à 80 km de Rohrhof, 105 km de Waldbach, et 87 km de Pähl. Les habitants du village sont très impliqués dans le commerce de la laine, en tant que bergers et tondeurs.

La Baronnie de Kien inclut tous les villages de la vallée de la rivière Kien. L'homme du comte dans la baronnie, le ritter Théodore von Papen, est responsable de la sécurité des terres et de la collecte des taxes. Ses hommes d'armes et lui résident dans la Tour Kien, une ancienne forteresse située sur une petite colline juste au sud du village.

La *Maison d'Oveato* est l'auberge du village, restaurant les marchands et leurs gardes qui arrivent de Rohrhof. L'auberge sert du mouton dans la plupart de ses repas, et propose une bière brune maltée et capiteuse pour 1/3 la pinte. La *Maison d'Oveato* appartient à Manfred, le chef du village, et prêtre de Taal.

Le nom d'Oveato fait référence au dieu cornu des collines et des bois de la région des Hautes Terres. Il y a des autels dédiés au dieu local là où il y a des temples de Taal et Rhya.

Trun :

Le village de Trun se trouve à 18 km en aval de Söchtenau sur le lac Kien supérieur. Les quelques étrangers qui parviennent à trouver cette communauté de 18 personnes ne reçoivent pas un accueil chaleureux. Les étrangers sont considérés avec suspicion et découragés de rester. Un certain nombre de tumulus ronds se trouvent à l'ouest et au sud du village.

Les villageois sont des fidèles de la Foi Antique, et sont dirigés par Byrhtnoth, un druide.

Lac Kien supérieur :

On raconte que le lac Kien supérieur est béni par la Terre Mère. Les nouveau-nés du village de Trun sont amenés sur les berges du lac où le druide baigne d'eau le front du bébé tout en murmurant des prières à la Terre Mère et à l'esprit du lac, Kien. Selon les récits, l'esprit possède une maison sous-marine dans les profondeurs des lac Kien supérieur et inférieur.

L'eau du lac est assez fraîche et rafraichissante. Les poissons sont abondants, et fournissent de la nourriture aux villageois.

Lac Kien inférieur :

La zone au nord du lac Kien inférieur, limitée par le Kien supérieur et le Grand Lac est une étendue de prairie où de grands troupeaux de bisons et d'élan errent, chassés par des meutes de loups. Les troupeaux des deux espèces sont sacrés pour Balmon, l'esprit des prairies. Les chasseurs locaux comprennent qu'ils doivent accomplir le rituel adéquat avant une chasse, pour avoir du succès. Le rite implique que le chasseur sacrifie 1 point de **B** de sang, qu'il fait goûter sur le sol, tout en prononçant des paroles qui honorent le sacrifice de l'esprit de la créature qui va être chassée, et en promettant de brûler le cœur par gratitude pour Balmon. Tout chasseur ne se pliant pas au bon rituel verra les loups interférer avec la chasse.

Torrach :

Situé au croisement de la Route Centrale et de la Vieille Route Pavée, Torrach est à environ 23 km de Pähl, 52 km de Leogang, et 26 km de Navis. Ce village de 25 habitants est sur une crête surplombant la vallée de la rivière Fieber au sud. Les visiteurs sont les bienvenus et peuvent rester pour la nuit dans la salle commune du village, bien qu'on ne serve généralement pas de nourriture et de boissons. Ecgfirth est le chef de ce village de fidèles de la Foi Antique.

Plusieurs structures de pierre – des dolmens et des menhirs – se trouvent entre le village et la rivière Fieber au sud.

Pähl :

Pähl est un village agricole de 58 personnes où la Vieille Route Pavée traverse un gué sur la rivière Fieber. C'est le siège de la Baronnie d'Einsamhügel, qui englobe les terres autour de Torrach jusqu'à la rivière Süssen le long de la rive est du Grand Lac. Le village est à environ 87 km de Söchtenau, 65 km de Waldbach, et 70 km de Kolbhügel. Le dirigeant actuel, la baronne Elise Ostwald, réside dans une tour de pierre sur un monticule de terre, à l'intérieur de l'enceinte du village.

La baronne est aussi la Grande Druidesse de sa baronnie. Les habitants des autres villages se rassemblent à Pähl pour les diverses cérémonies de la Foi Antique.

Il y a un long tumulus et plusieurs tumulus ronds à l'est du village, ainsi que des dolmens et menhirs. Un cercle de pierre se trouve près d'Oberwald, loin au sud-est.

Ranalt :

Le village agricole de Ranalt a 22 habitants, et se trouve là où la rivière Fieber se vide dans le Grand Lac. C'est à environ 13 km de Pähl, et 37 km de Volders sur la Vieille Route Pavée. Les habitants du village sont méfiants vis-à-vis des étrangers. Osred est le chef du village.

Le Grand Lac :

Le Grand Lac est un lac très profond au cœur de la région des Hautes Terres. Il est alimenté par les principales rivières de la région, et est riche en poissons. La surface du lac est souvent couverte de brume, en particulier le matin. Les autochtones croient qu'Aquos, l'esprit du Grand Lac, habite dans ses plus profonds replis. Sa demeure est gardée par Nassach, une grande créature qui est souvent décrite comme une tortue au long cou.

Volders :

Situé à 37 km de Ranalt et 21 km de Kolbhügel, Volders est un village agricole de 26 âmes. Les habitants sont très légèrement plus amicaux que ceux de Ranalt, mais ils préfèrent quand même que les étrangers ne restent pas plus longtemps qu'une nuit. Le chef du village est Oswald.

Kolbhügel :

Kolbhügel est le siège de la Baronnie de Penz, et un village de 65 personnes. Il se trouve là où la Vieille Route Pavée traverse à gué la rivière Penz, à environ 70 km de Pähl et 75 km d'Hornfurt. Il y a des tumulus et des cercles de pierre au sud du village.

Le baron Wolfram Mommsen et ses hommes habitent dans une tour à l'extérieur du village. Le baron est un fidèle des divins enfants de la Terre Mère (Taal, Rhya, Ulric, et Mórr), même si les villageois sont des fidèles de la Foi Antique. Cela provoque certains problèmes périodiquement, mais le baron a été en mesure de d'aplanir les principaux différends avec le druide et chef du village, Théodebald.

Mandling :

La crête juste au sud du village de Mandling marque la limite de la Baronnie de Penz, qui s'étend au nord jusqu'à la rivière Süssen. Le village agricole de 23 personnes est à environ 13 km de Kolbhügel, et 43 km d'Affing. Wilfrid est le chef du village.

Vallée de la rivière Hornberg :

La vallée de la rivière Hornberg s'étend du confluent de la Hornberg et de la Söll jusqu'aux contreforts des Montagnes Noires. La route de Hornfurt à Legau est relativement fréquentée par les marchands, en particulier parce que la Hornberg n'est pas navigable pendant l'été et l'automne. Les bandits sont une menace constante le long de la route, tout comme la tribu gobeline des Mâchoires Dentées qui sévissent autour d'Aschwald.

Hornfurt :

Hornfurt se trouve sur la rivière Hornberg, près de sa confluence avec la Söll, sur l'un des gués de la rivière. Le village agricole de 82 personnes est à 75 km de Kolbhügel par la Vieille Route Pavée, 38 km en amont de Bedernau, et 48 km en aval de Kroppenleben. Il se trouve aussi 3 km en amont de la ville wissenslandaise de Wusterburg. La plupart du trafic marchand de Karak Hirn voyage par la rivière jusqu'aux quais au nord de Hornfurt, près du château Heidegger.

Le baron Mayer Heidegger et ses hommes collectent les taxes sur les quais, ainsi qu'aux péages installés sur la route Bedernau-Hornfurt, la Vieille Route Pavée, et au gué à l'extrémité sud de la ville. Le baron Heidegger possède aussi la majorité des parts dans l'auberge du *Vaillant Chevalier*, qui se trouve bien placée près des docks.

Rudolf Hahn est l'aubergiste, et le propriétaire minoritaire du *Vaillant Chevalier*. Sa famille l'aide à gérer les affaires, Gilda Hahn est la chef cuisinière et le fils aîné, Arnold, et le barman et le brasseur. Les tartes de viande et les ragoûts sont des spécialités maisons, tout comme la Bière Rousse légère (1/2 la pinte), et la Brune Maltée (1/3 la pinte).

Bien que le village ne soit pas entouré d'une palissade, il y a une grande tour de guet à l'est de son terrain communal. Un petit muret de pierre offre une protection limitée à sa limite est.

Affing :

Affing est un village de 21 personnes, situé à 42 km de Mandling et 16 km de Hornfurt sur la Vieille Route Pavée. Le village fait partie de la Baronnie d'Heidegger et ses habitants sont exemptés de taxes quand ils se rendent à Hornfurt. Le chef du village est Reinhold Lenard, qui est assez amical avec les voyageurs, et désireux d'entendre les nouvelles du monde extérieur. Les seuls hébergements pour les voyageurs fatigués sont dans la salle commune du village.

Kroppenleben :

Kroppenleben est un village assez riche, car c'est un centre de commerce de fourrure dans la région, et beaucoup de ses habitants vendent de l'équipement nécessaire pour le voyage en montagne. Kroppenleben se trouve à peu près à 48 km d'Hornfurt, et 160 km de Karak Hirn.

Le baron Johann von Kalb est un seigneur absent, préférant passer son temps à Nuln pour sa 'santé'. Le freiherr Eduard Schwarzenberg dirige la baronnie au nom de von Kalb et a installé sa résidence dans un manoir à l'intérieur de l'enceinte du village. De ce siège, Eduard et ses hommes protègent les 85 habitants ainsi que les intérêts commerciaux du baron, y compris le péage sur le gué traversant la rivière Aulen (1 pistole par personne, 2 pistoles pour les montures ou les bêtes de somme, 2 pistoles par chariot) et l'auberge du *Cerf et du Renard*.

Le *Cerf et le Renard* se trouve au carrefour du marché, sur la place centrale du village. Elle est dirigée par Viktor Schnitzer et sa famille. La nourriture à l'auberge est assez standard et n'a rien de remarquable. Cependant, la famille Schnitzer produit un excellent schnaps de pommes et de poires pour 25/1 la bouteille. Sa bière légère blonde pale est aussi plébiscitée par la foule, à 1/3 la pinte.

Kroppenleben est un bon endroit pour les hommes compétents avec une arme qui cherchent un emploi comme garde pour les caravanes de marchands se dirigeant vers les montagnes. De plus, on peut engager des nains comme guides ou éclaireurs.

Ottakring :

Ottakring est un village agricole de 42 âmes situé à 30 km en amont le long de la rivière Aulen, depuis Kroppenleben. Il est défendu par un fossé et une palissade. Une tour de guet près du nord de l'enceinte permet d'avertir assez tôt en cas d'attaque de gobelins ou de bandits. Adam Werfel est le chef du village.

Legau :

Legau faisait autrefois partie de la Baronnie de Kalb, jusqu'à ce que le grand-père du baron actuel perde le village au cours d'une partie de carte contre le baron Malmek Lamedehache d'Oshausen. Legau se trouve à 34 km de Kroppenleben, et à 45 km de Khazid Nauk. Ce village de 33 âmes n'a pas d'auberge, car il est souvent contourné par les voyageurs se rendant l'auberge de la *Panthère des Montagne*. David Bloch est le chef du village à Legau et l'homme en charge du péage sur la rivière Grönen (même tarifs qu'à Kroppenleben).

Auberge de la Panthère des Montagnes :

L'auberge fortifiée de la *Panthère des Montagnes* fait partie de la Baronnie de Kalb, et appartient au baron. Etant donné son emplacement à 7 km au sud de Legau, la *Panthère des Montagnes* fait d'excellentes affaires. Il y a beaucoup de whisky et d'autres alcools forts (jusqu'à 12 pistoles la bouteille) disponibles pour donner de la force aux hommes avant d'affronter le difficile voyage en montagne qui les attend. La nourriture a tendance à être plus chère que dans les autres auberges, 1 ou 2 pistoles de plus par repas.

Le complexe de l'auberge contient aussi un bordel pour ceux qui préfèrent passer du temps en agréable compagnie, en plus de se donner des forces avec la boisson. Madame Thelda dirige l'établissement, gérant l'affectation des six filles et d'un rude jeune gaillard pour ceux qui cherchent à "s'amuser". Les prix ont tendance à être élevés (5 Co pour une heure) étant donné l'offre limitée et la forte demande. Les clients indisciplinés ont l'occasion de faire la connaissance de Benito et Pietro Mangini, deux grands videurs tiléens antipathiques, anciennement de Miragliano.

Rumeurs :

Tout en faisant leur ballade dans le Sudenland, les PJ sont susceptibles de visiter les diverses auberges, tavernes, et salles communes de village, le long de leur route, soit pour noyer leurs soucis, soit pour rassembler des informations sur les nouvelles qui circulent. Cette partie divise par région les rumeurs, nouvelles et ragots qui sont répandus. Par exemple, les centres d'intérêt des habitants des bords du Reik Supérieur ne représentent pas forcément les soucis de ceux qui vivent dans les Hautes Terres.

C'est au MJ de déterminer lesquelles de ces nouvelles et rumeurs sont vraies, partiellement vraie, approximatives, ou fausses.

Reik Supérieur :

- Un prêtre sigmarite a récemment été assassiné par des anarchistes à Pfeildorf (cette rumeur ne se répand dans la région que pendant les premiers jours de l'échappée des PJ, puis la nouvelle suivante la remplace).
- On raconte que la Grande Baronne Toppenheimer est prête à abdiquer sa place d'Electeur du Sudenland et de prêter allégeance à la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln et du Wissenland. 200 ans d'indépendance jetés à l'as.
- Il paraît que c'est à cause du baron Sektliebe, l'héritier de la Grande Baronne, que le Sudenland devient une partie du Wissenland.
- Depuis la mort de la Grande Comtesse Ludmilla von Alptrraum, le Feldmarschall Marius Leitdorf s'est rapidement placé pour s'assurer de la place d'Electeur de l'Averland.
- Leitdorf a mis un terme au règne corrompu des von Alptrraum. Que les dieux lui prêtent vie encore longtemps.
- Le printemps a été inhabituellement sec, espérons que nous aurons de la pluie bientôt, ou les récoltes de cette année seront mauvaises.
- Les voleurs de bétail sont actifs ce printemps, ils volent beaucoup des nouveaux nés dans les pâturages. Le baron Brecht cherche à rassembler des hommes pour s'occuper de ces voleurs [cette rumeur n'apparaît que dans la Baronnie de Wolfeld].

- Des marchands arpentent les routes, rachetant les rations hivernales non utilisées des gens pour vendre de la nourriture aux peuples affamés dans le nord.
- Le coût de la laine augmente à cause des pénuries dans le nord.

Route Finning :

- Il y a des gens étranges par ici ; j'ai vu bien trop de chasseurs de primes et d'autres types louches chevauchant le long de la Söllweg à la recherche de quelqu'un. C'est la raison pour laquelle j'ai décidé qu'il serait plus sûr de voyager sur la route Staig.
- Les bandits de la Finnwald et les gobelins de l'Oreille Sanglante ont joint leurs forces pour tuer et dépouiller les gens voyageant par la Finnwald. Il vaut mieux faire le détour par la Söllweg et par Pfeildorf.
- Les choses pourraient s'améliorer dans la Finnwald car les bandits ont déclaré la guerre aux gob dans la vieille forêt.
- J'ai entendu les cris d'étranges créatures dans la nuit. Ils venaient de la direction de la Finnwald.
- Les marchands s'arrangent pour acheter la production des fermiers à peine ils ont ensemencé leurs champs. On dirait qu'il pourrait y avoir des pénuries, car les fermiers vendent tous les surplus qu'ils pensent qu'ils auront à ces sangsues. Souviens-toi de c'que j'te dis, l'année va être difficile pour tout le monde.
- J'ai entendu que la Grande Baronne a démissionné de son poste après avoir été rachetée par les marchands de Pfeildorf.
- Les puissants à Nuln ont forcé le Sudenland à devenir une partie du Wissenland.

Chemin des Colporteurs :

- La Grande Baronne Toppenheimer a abdiqué et a abandonné l'indépendance du Sudenland au Wissenland en échange de quoi ? Il y a quelque chose qui pue.
- Heureusement, nous sommes trop isolés pour être emmerdés par Wissenburg et Nuln.
- Il a du se passer quelque chose à Pfeildorf, parce qu'il y a trop d'étrangers qui posent trop de questions près de la Söll.
- L'été va être chaud et sec. Je peux le sentir dans mes os.
- Les gobelins deviennent trop agressifs cette année. Je me demande si on peut attendre de l'aide de Pfeildorf.
- Le prix trop élevé des gardes – dont la plupart sont trop paresseux et malhonnêtes – est en train de tuer les affaires. Je vais devoir changer de domaine.
- J'ai entendu qu'une femme dans un village du Sudenland a donné naissance à un bébé avec trois bras.
- Il y a trop de loups près du lac Tauf d'après ce que j'ai entendu. Quelqu'un doit faire quelque chose à ce sujet.

Région des Hautes Terres :

La plupart des rumeurs et nouvelles suivantes peuvent être entendues à Söchtenau. Le reste de la région n'a pas trop de nouvelles de l'extérieur des Hautes Terres, car les voyageurs sont rares.

- Si quelqu'un cherche du travail, le travail de la laine est pas mal ces derniers temps. La demande de laine s'accroît depuis qu'il y a la guerre dans le nord.
- Je doute que le changement de la Grande Baronne pour la Grande Comtesse de Nuln ne nous touche par ici.
- On a perdu quelques moutons à cause des Mains Griffues à côté. Il est temps de rassembler un groupe d'hommes pour éliminer des gobelins.

Vallée de la Hornberg :

- Quelque chose n'est pas normal. Nous n'avons jamais vu autant de chasseurs de primes que ces dernières semaines. Heureusement, beaucoup sont partis ailleurs.
- Les nains ont rapporté la présence d'une troupe d'orc dans les montagnes près des frontières. Nous devrions rester sur nos gardes au cas où ils viennent faire des raids dans les plaines.
- Certains hommes sont passés récemment, en posant des questions sur la direction pour se rendre à Karak Hirn. Ils ne ressemblaient pas à des marchands.
- J'ai vu d'étranges lumières et entendu des sons étranges provenant des Collines Ichen. Je crains qu'il ne soit à nouveau temps de bouger.
- Il y a un vent frais qui vient des montagnes. La pluie arrive.

Pratiques religieuses :

A part quelques originaux, les pratiques religieuses des parties septentrionale et centrale du Sudenland suivent les cérémonies décrites dans l'**Ombre Emergente** et le supplément sur **Pfeildorf** pour les divinités majeures.

Les cérémonies couramment pratiquées vis-à-vis des divinités impériales majeures sont les suivantes :

Jour du Calendrier	Divinité(s) concerné	Cérémonies Courantes
Mitterfrühl	Taal & Rhya, Ulric, et la Terre Mère	Equinoxe de printemps. Marque le début de la saison des semences. La Reine de Printemps est choisie. Feux de joie dans les collines.
18 Sigmarzeit	Sigmar	Premier jour de l'été. Marque à la fois la date du couronnement de Sigmar et de son abdication.
Sonnstill	Taal & Rhya, et la Terre Mère	Solstice d'été. Grande fête et un jeu basé sur un mythe antique marquant le milieu de l'été.
1 Nachgeheim	Mórr	Jour des Morts. Des musiciens déguisés en squelettes jouent de leurs instruments tout en paradant dans les villages en l'honneur du Dieu des Morts.
Mittherbst	Taal & Rhya, Ulric, et la Terre Mère	Equinoxe d'automne. Marque la fin des moissons. Abattage du bétail. Festivité et boissons.
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).

Les différences et les régions respectives où ces variations existent sont décrites ci-dessous :

Hexenstag :

Ce jour est considéré comme sacré à la fois pour Phaestos (Dieu des artisans et forgerons) et Smednir (Dieux ancestral du travail du métal et de l'artisanat) dans les plus grandes communautés le long de la Söll et du Reik Supérieur. Les artisans humains et forgerons nains marquent ce jour saint en terminant un vieil ouvrage et en commençant un nouveau.

17 Nachexen :

Ce jour saint tombe le premier jour du printemps et il est utilisé en divers endroits pour honorer les divinités locales. Beaucoup des pratiques festives dédiées à ces divinités ont de sombres origines dans un passé lointain, comprenant des sacrifices humains.

Dans la région entourant Pfeildorf et les Collines Sauvages, Maianda (Déesse des animaux domestiques et des pâturages) est vénérée avec la libération des troupeaux de bétail de leurs quartiers d'hivers vers les pâturages de printemps. Le rituel implique le choix d'une jeune fille qui embrasse un nouveau né choisi parmi le bétail sur le front. Si la créature accepte calmement le baiser, cela est considéré comme un signe de chance pour la santé du troupeau. Si la créature résiste ou panique, son sacrifice doit être fait pour apaiser la déesse et empêcher le malheur.

Dans la région de la Söll entre Sonnefurt et Meissen, des guirlandes de fleurs sont jetées dans la Söll par de jeunes filles par respect pour Lacothea (Déesse de la partie centrale de la Söll). Le but de la cérémonie est d'en appeler à la déesse pour minimiser les inondations de printemps.

Une cérémonie similaire a lieu en l'honneur de Teigue, le dieu des rivières Oggel et Staffel, dans la partie est du Sudenland. Les gens le long de ces cours d'eau jettent des morceaux brûlés d'animaux sacrifiés pour l'occasion, dans l'espoir d'assouvir la faim du dieu de la rivière, afin qu'il ne noie pas d'enfant pour sa pitance.

Ce jour est aussi celui où les gens le long de la Route Centrale, au milieu du Sudenland, vénèrent Oveato, le dieu cornu (avec des cornes de bélier...) des collines et des bois de la région vallonnée. La cérémonie est liée aux rites de fertilité, où un "bélier" désigné bête sur une colline à côté pour que sa "brebis" choisie le rejoigne en faisant trois fois le tour du troupeau de mouton. Quand cela est terminé, le "bélier" et la "brebis" quittent les fêtards pour se rendre dans un endroit privé afin de terminer l'accouplement rituel.

Mitterfrühl :

Mitterfrühl est l'équinoxe de printemps et l'un des quatre principaux jours saint du calendrier impérial. La déesse ancestrale Valaya est vénérée ce jour là dans les villes et communautés où on peut trouver des nains.

Les célébrations dans les régions viticoles de la vallée de la Söll ce jour-là sont dédiées à Deanosus (Dieu du vin, des vignes, et des réjouissances) et au début de la saison de la pousse des raisins. Beaucoup de ces festivités sont marquées par une libre consommation de vin, de réjouissance, et d'ivresse publique.

A Pfeildorf, ce jour marque aussi la Nage de l'Amant de Nemeith qui a lieu au confluent de la Söll et du Reik Supérieur en l'honneur de la déesse. La cérémonie implique qu'un jeune homme nage trois fois en cercle au confluent de la Söll et du Reik Supérieur avant de se rendre vers les quais à Söllhafen.

33 Pfulgzeit :

Du fait de l'importance de la bière dans tout le sud de l'Empire, Grungni est vénéré aussi bien par les nains que les humains. Les régions où l'ont brassent de la bière le long de la Söll et du Reik Supérieur organisent des célébrations en son honneur. Ce jour-là, les champs de houblon et d'orge sont dédiés à Grungni.

18 Sigmarzeit :

Ce jour marque le premier jour de l'été, et c'est le jour saint consacré à Sigmar. Beaucoup de chasseurs et autres populations rurales de l'intérieur du Sudenland, entre Pforzen et Erbshausen, vénèrent Haugoth, le dieu cornu (avec des bois de cerf...) des forêts et des collines. Les célébrations du jour comprennent une chasse ritualisée où une personne est nommée pour être la "proie". Si cette personne réussit à éviter les chasseurs jusqu'au crépuscule, l'individu est fêté comme le "Roi de la Chasse". Autrement, le "roi" est le "chasseur" qui a réussi à abattre la "proie". La chasse rituelle peut entraîner des blessures, mais rarement la mort. Dans un lointain passé, la "proie" choisie était un criminel gardé en vie assez longtemps pour participer à une version plus mortelle de la chasse sacrée.

Sonnstill :

Sonnstill est le solstice d'été, et le second jour saint principal de l'Empire. Dans certaines parties du Sudenland, comme à Pfeildorf et Hornfurt, le vieux dieu soleil Oermath est rappelé au souvenir en ce jour, au cours d'une histoire racontée par un prêtre local de Taal à un public, et parfois joué sous forme de pièce de théâtre. Le récit raconte la brouille entre Oermath et la Terre Mère (Ishernos) sur une guerre des dieux ayant entraîné l'arrivée de Taal, Rhya, et Ulric.

33 Vorgeheim :

Deanosus et Grungni sont tous deux honorés ce jour, qui est marqué par la bénédiction des fûts de bois pour la fermentation de la bière et du vin. Certains (principalement les nains) voyagent pour pouvoir arriver sur les ruines de la Brasserie Bugman, près de la ville wissenlandaise de Wusterburg, en ce jour, pour offrir une prière ou des remerciements dans le sanctuaire toujours debout de Grungni.

Geheimnstag :

Le Jour des Mystères est un jour saint pour Panasia (la Déesse de la musique, de la poésie, et des arts), et Phaestos, dans les villes le long de la Söll. Ce jour est marqué par une fête des arts et artisanats pendant la journée. Des enfants en costumes vont de maisons en maisons pour ramasser des bonbons en début de soirée.

10 Nachgeheim :

A ce date se tient le début traditionnel de la récolte (vendanges) du raisin, c'est le jour au cours duquel Deanosus est honoré et la récolte bénie. Ces cérémonies se déroulent le long de la vallée de la Söll.

17 Nachgeheim :

Le premier jour de l'automne marque le début des moissons et la préparation de l'hiver. Dans tout le Sudenland, c'est un jour où Rhya est honorée, et il est marqué par des fêtes et l'élection de la Reine des Moissons. Dans la région de Pfeildorf, ce jour est aussi dédié à Haenoth, annonciateur du vent du nord. Une tour de plus de 15m est construite, où les jeunes hommes attachent une corde à leur cheville avant de sauter. A ses origines, ce rite impliquait de précipiter un jeune homme (un criminel ou un membre d'une tribu ennemie) du sommet d'une colline pour qu'il meure dans le Reik Supérieur.

Mittherbst :

Mittherbst est l'équinoxe d'automne, et le troisième des principaux jours saints impériaux. Ce jour marque la fin des moissons par des fêtes et beuveries. L'abattage du bétail commence aussi à cette date. La célébration dans la région des Collines Sauvages inclut Maianda, bien qu'il n'y ait pas de rituel particulier en son honneur.

33 Brauzeit :

Le troisième des jours en l'honneur de Grungni est celui marqué par le fait de sceller et bénir le dernier des fûts de bière de l'année.

33 Vorhexen :

Le quatrième des jours saints de Grungni est le jour où le premier fût de bière de l'année est ouvert. La beuverie et l'ivresse sont des caractéristiques de ce jour.

Appendice 4 - PNJ typiques.

Cette section est destinée à être une aide pour le MJ, au cas où les PJ choisissent d'interagir avec n'importe quel PNJ générique n'ayant pas été particulièrement décrit dans ce scénario.

Artisan, (Forgeron, Charpentier, Charron, Cordonnier, Aubergiste, Potier, Tailleur, Tanneur).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	4	4	8	50	1	52	40	29	40	40	40

Compétences : Alphabétisation (aubergiste) ; Art (potier) ; Calcul Mental (aubergiste) ; Chimie (potier/tanneur) ; Conduite d'Attelage ; Confection (cordonnier/tailleur) ; Connaissance des Parchemins ; Fermentation (aubergiste) ; Langage Secret : guilde ; Pictographie : artisan ; Sens de la Magie ; Travail du Bois (charpentier/charron) ; Travail du Fer (forgeron).

Possessions : Couteau, Arme simple, Outils appropriés, Maison/Atelier.

Apprenti Artisan.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	40	1	39	29	29	29	29	29

Compétences : Conduite d'Attelage ; Endurance Accrue (25% de chance) ; Force Accrue (25% de chance).

Possessions : Couteau, Arme simple, Outils appropriés.

Batelier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	35	3	3	7	40	1	29	29	29	39	29	29

Compétences : Canotage ; Construction Navale (25 % de chance) ; Endurance à l'Alcool (25% de chance) ; Force Accrue (25% de chance) ; Orientation ; Pêche ; Potamologie.

Possessions : Arme simple, Gilet de cuir.

Berger.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	45	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Arme de Spécialisation : fronde ; Connaissance des Plantes (75% de chance) ; Dressage (50% de chance) ; Empathie avec les Animaux ; Endurance Accrue (75% de chance) ; Musique (instrument à vent) ; Soins des Animaux.

Possessions : Arme simple, Flute de pan, Fronde, et bâton.

Chasseur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	45	4	3	8	40	1	29	29	29	29	39	29

Compétences : Camouflage Rural ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Immunité aux Poisons (25% de chance) ; Langage Secret : forestier ; Pictographie : bûcheron ; Pistage.

Possessions : Arme simple, Arc ou Arbalète.

Cocher.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	42	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	32

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

Possessions : Cor de cocher, Tromblon, Arme simple, Chemise de maille.

Colporteur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Arme de Spécialisation : poing ; Astronomie (10% de chance) ; Baratin ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Evaluation ; Pictographie : colporteurs ; Soins des Animaux.

Possessions : Chariot et chevaux, Lanterne, Matelas et couvertures, Briquet, Casseroles et poêles, Corde, Petits couteaux, Rubans colorés, Epingles, autres marchandises.

Domestique.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Au choix du MJ.

Possessions : Au choix du MJ.

Fermier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	4	7	30	1	39	29	39	29	29	29

Compétences : Agriculture ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Identification des Plantes ; Soins des Animaux ; Travail du Bois.

Possessions : Charrue, Pelle, Gilet de cuir.

Forestier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	1	29	29	29	39	29	29

Compétences : Arme de Spécialisation : deux mains ; Camouflage Rural ; Déplacement Silencieux Rural ; Identification des Plantes ; Langage Secret : forestier ; Pictographie : bûcheron ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions : Gilet de cuir, Hache de bûcheron à deux mains.

Herboriste.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Connaissance des Plantes ; Langue Hermétique : druidique ; Pathologie ; Traumatologie.

Possessions : Pilon et Mortier, Sac de plantes séchée, Couteau.

Hors-la-loi (bandit).

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

Compétences : Adresse au Tir (25% de chance) ; Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage (75% de chance) ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation (75% de chance) ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret : jargon des batailles ou des voleurs ; Pictographie : bûcheron (25% de chance) ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Soins des Animaux (50% de chance).

Possessions : Arc, Bouclier, Arme simple, Gilet de cuir (50% de chance).

Chef hors-la-loi.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	55	4	6	11	50	3	39	60	39	39	29	39

Compétences : Adresse au Tir (25% de chance) ; Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage (75% de chance) ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation (75% de chance) ; Escalade ; Esquive ; Langage Secret : jargon des batailles ou des voleurs ; Pictographie : bûcheron (25% de chance) ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Soins des Animaux (50% de chance).

Possessions : Arc, Bouclier, Arme simple, Chemise de maille.

Milicien.

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

Compétences : Conduite d'Attelage (50% de chance) ; Coups Puissants ; Equitation (25% de chance) ; Esquive ; Soins des Animaux (25% de chance).

Possessions : Arc ou Arbalète, Chemise de Maille, Bouclier, Lance.

Péager.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Commerce ; Evaluation.

Possessions : Arc ou Arbalète, Chemise de maille, Bouclier, Epée, Casque.

Pêcheur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	4	3	7	30	1	39	29	29	29	29	29

Compétences : Cartographie (5% de chance) ; Construction Navale (25 % de chance) ; Natation ; Navigation ; Pêche ; Potamologie (50% de chance).

Possessions : Gilet de cuir, Bateau (25% de chance).

Patrouilleur Rural.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Equitation.

Possessions : Arc ou Arbalète, Cheval, Selle et harnais, Chemise de maille, Corde (10m), Bouclier, Epée, Casque.

Sergent Patrouilleur Rural.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	45	4	4	9	40	2	29	39	29	39	29	29

Compétences : Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Equitation.

Possessions : Arc ou Arbalète, Cheval, Selle et harnais, Chemise de maille, Corde (10m), Bouclier, Epée, Casque.

Voleur de bétail.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Arme de Spécialisation : lasso ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret : forestier (50% de chance) ; Soins des Animaux (25% de chance).

Possessions : Cheval et chariot, Armes simples, Lanterne, Corde (10m).

Voleur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	39

Compétences : Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Urbain ; Evaluation (25% de chance) ; Langage Secret : jargon des voleurs ; Pictographie : voleurs.

Possessions : Dague ou Epée courte.

Trappeur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	4	3	8	40	1	39	29	29	29	29	29

Compétences : Camouflage Rural ; Canotage ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret : forestier ; Orientation ; Pictographie : bûcheron ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

Possessions : Arc ou Arbalète, Chapeau de fourrure et peaux de bêtes.

Villageois.

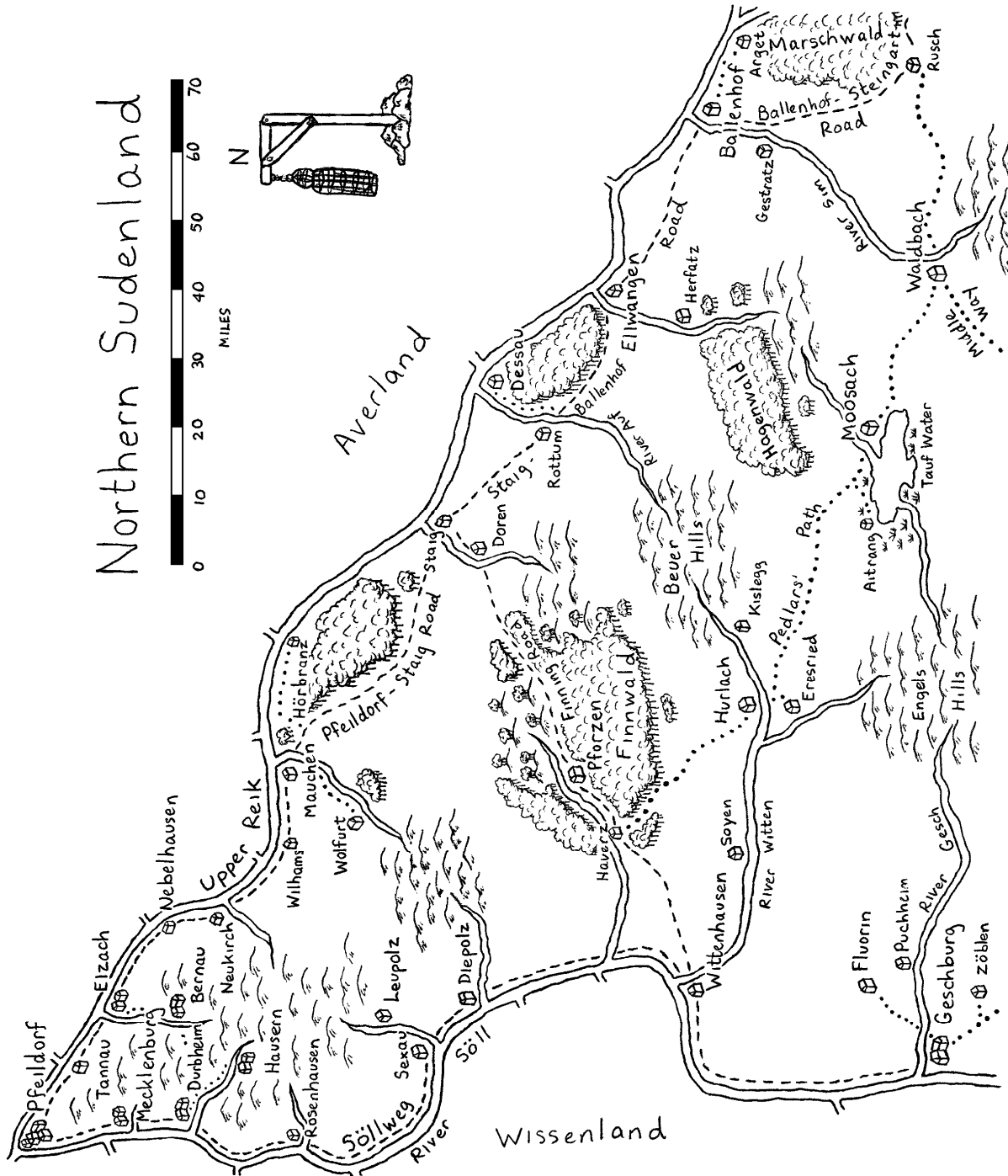
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Bagarre (25% de chance) ; Conduite d'Attelage ; Soins des Animaux.

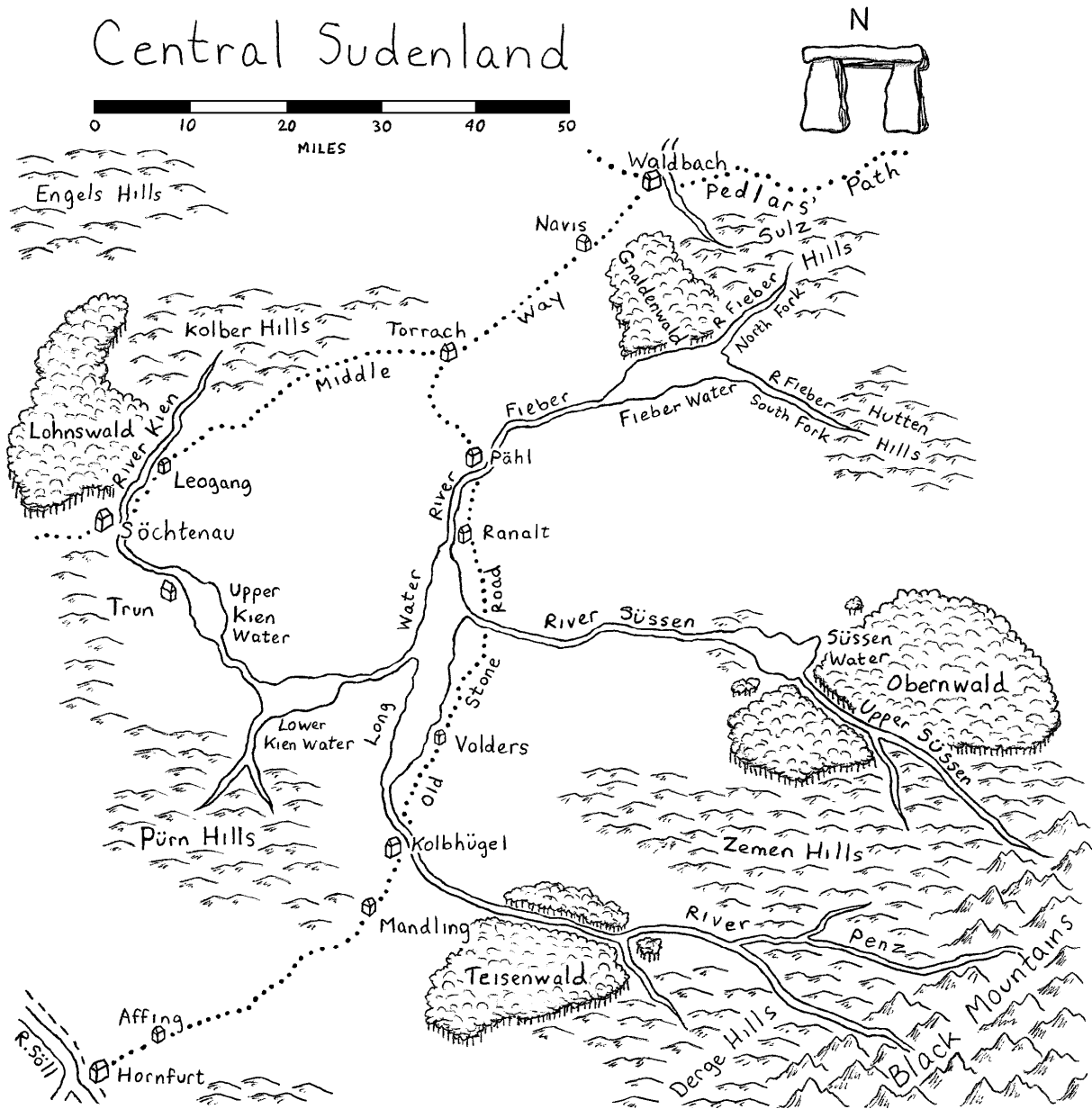
Possessions : Dague ou gourdin.

Appendice 5 - Cartes.

Carte 1. : Nord de la Province du Sudenland



Carte 2. : Centre du Sudenland



Appendice 6 - Documents.

Nous, soussignés, avons accepté les termes présentés par l'arbitrator Meitner, de l'Officium Arbitrorum de l'Eglise de Sigmar.

Nous avons accepté de devenir des agents de l'Eglise, sous la supervision de l'arbitrator Meitner, jusqu'à ce qu'elle nous libère de son service, ou que nous démissionnions. Les termes de notre service sont les suivants :

- Logement et dîner pendant la durée de notre séjour à Karak Hirn.*
- Logement et dîner quand cela sera disponible au cours du voyage.*
- 1 Co chacun par jour de travail à partir de notre départ de la forteresse naine.*
- Toutes les informations et preuves rassemblées au cours de nos enquêtes seront transmises en totalité à l'arbitrator Meitner.*

Nous reconnaissons avoir reçu une avance de 10 Co chacun de l'arbitrator Meitner, en tant qu'employés, et attendons de recevoir le restant de la somme gagnée quand l'arbitrator le choisira.

Enfin, nous reconnaissons avoir prêté serment de faire de notre mieux au nom de l'arbitrator Meitner et de l'Eglise de Sigmar.

Document 1



Document 2

Nous avons des affaires à régler. J'ai suivi votre piste depuis Pfeildorf, et suis tombé sur les bohémiens qui vous ont abrités. L'une d'entre eux a fait le voyage avec moi alors que vous lisez ce message. Je ne peux pas répondre de l'état des autres avec lesquels je devais discuter du temps que vous avez passé avec eux. Comme ils doivent maudire le jour où ils ont croisé votre route.

Rencontrez-nous à l'auberge du Voyageur Montagnard ce soir à 20h. Demandez au barman de vous indiquer le père Feodor, et il vous conduira à l'alcôve où la princesse bohémienne et moi vous attendront.

Venez seul, et personne ne sera blessé.

Le Fantôme du Père Feodor.

Document 3

Le Culte de Verena

a octroyé à

le

les droits et privilèges de s'engager dans l'étude et l'usage limité de la magie, comme membre de la Societas Indagatorum Veritatis, aussi connu sous le nom de Société des Chercheurs de la Vérité.

Ces droits et privilèges sont détaillés dans le code juridique impérial 2307.8.32.25a-k, en annexe des articles sur la sorcellerie impériale de 2307, régulant l'octroie de licence pour les sorciers et les magiciens, et l'utilisation de la magie dans l'Empire.

Cette licence est valide pendant un an à partir de sa date d'émission, et doit être renouvelée chaque année par le fonctionnaire désigné du temple de Verena situé dans n'importe quelle capitale provinciale.

Une chronologie des évènements établie à partir des discussions avec Bartek et Elassir :

- De la jeune Eglise de Sigmar naissent de nombreuses factions, dont chacune a son Grand Théogone.
- Des fidèles insistent pour que Wulfric soit élu le Septième Théogone à la fin du II^{ème} siècle.
- L'aimable et érudit Wulfric est corrompu par le pouvoir.
- Wulfric essaye de transformer radicalement l'Eglise en une religion agressive et belliqueuse.
- Wulfric se met à déclarer la guerre à ses adversaires de l'Eglise quand il est destitué.
- Le Septième Théogone officiel était Eadrik I.
- Wulfric et ses fidèles battent en retraite à Übersreik pour se préparer à la guerre quand il meure.
- L'ordre du Marteau Sacré (parfois appelé le "Marteau Ecarlate") et les croyances hérétiques sur le retour du Huitième Théogone commencent à être connues au milieu du IV^{ème} siècle.
- Le Marteau Sacré a forcé les paysans et les nobles mineurs de la région du sud du Reikland à abandonner tous les autres dieux à l'exception de Sigmar.
- 200 années de conflits s'ensuivent, jusqu'à la bataille du Chaudron de la Foi en 515 C.I., où l'Empereur Sigismund le Conquérant détruit l'ordre.
- La bataille a eu lieu vers la fin de Nachgeheim 515, quelque part près d'Übersreik.
- Fondation d'un monastère sigmarite (soupçonné d'être du Marteau Sacré) dans les montagnes près de Khazid Grentz, à un moment au cours du VII^{ème} siècle.
- Monastère abandonné au milieu du XX^{ème} siècle.
- L'ordre du Marteau Sacré réapparaît à Eppiswald pendant la Guerre des Sorciers de 1983-1991.
- Le Grand Théogone Yorri XIII s'en prend à l'Ordo Scriptoris en 2313 (potentiellement poussé par des membres infiltrés du Marteau Sacré).
- Le monastère abandonné près de Khazid Grentz est réoccupé au début du XXV^{ème} siècle.
- En 2475, Amadeus Haider acquiert la Tour Hess, abandonnée depuis longtemps.
- La Tour Hess, dans les Collines Sauvages, est une base actuelle du Marteau Sacré.
- La Tour Hess se trouve entre les villages de Hausern et Durbheim.
- Gerhardt et Quintus – ce dernier étant le Lecteur d'Übersreik – sont les descendants d'Amadeus.
- Le professeur Lessing est arrivé à Karak Hirn en fin de Nachgeheim 2512, et y est resté pendant près de 2 mois.

Document 5