

Sombre Désespoir

Deuxième volet de la Campagne de l'Assemblée des Ténèbres

Par Alfred Nuñez Jr.

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

Carte de l'Abbaye de St. Ewald par Henrik Grönberg. Toutes les autres cartes 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, Leif Ulrich Schrader, et la Server Goddess, dont les articles respectifs sont référencés dans la création du contexte de cette aventure.

Déclaration légale relative au Copyright :

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

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

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
SOMBRE DESESPoir	3
<i>NOTES AU MJ.</i>	3
<i>Résumé de l'intrigue :</i>	3
<i>Prologue :</i>	3
<i>ACTE 1 - UNE NUIT A L'ABBAYE.</i>	4
<i>Todtmoos :</i>	4
<i>Kluftern :</i>	4
<i>L'appel de l'abbaye :</i>	5
<i>Rendez-vous avec l'archiviste :</i>	6
<i>Vagabondages nocturnes :</i>	9
<i>Quitter l'abbaye :</i>	12
<i>Festival de la Reine de Printemps :</i>	14
<i>Derniers jours à Eppiswald :</i>	18
<i>ACTE 2 - DES ETRANGERS DANS LA NUIT.</i>	20
<i>Derrière la scène :</i>	20
<i>Calendrier des évènements :</i>	21
<i>Quitter Eppiswald :</i>	21
<i>Les joies du voyage fluvial :</i>	22
<i>Le jeu commence :</i>	25
<i>Agitation à Meissen :</i>	28
<i>Pfeildorf, nid d'espions :</i>	29
<i>Un voyage agréable :</i>	31
<i>ACTE 3 - MEURTRE A PFEILDORF.</i>	33
<i>Jour de paye :</i>	33
<i>Embuscade !</i>	36
<i>A la recherche de...</i>	37
<i>Besoin de réponses :</i>	37
<i>Chercher des pistes :</i>	39
<i>Rendez-vous de minuit :</i>	40
<i>Un autre voyage vers Mórr :</i>	42
<i>Agents de Hess :</i>	42
<i>Le mystérieux Herr Honecker :</i>	43
<i>Une rencontre mortelle :</i>	43
<i>EPILOGUE.</i>	47
<i>POINTS D'EXPERIENCES.</i>	48
APPENDICES	50
<i>APPENDICE 1 - LA VIE MONASTIQUE.</i>	50
<i>APPENDICE 2 - LE COURS INFERIEUR DE LA SÖLL.</i>	52
<i>APPENDICE 3 - CARTES.</i>	57
<i>APPENDICE 4 - DOCUMENTS.</i>	59

Introduction

Sombre Désespoir est le deuxième épisode de la **Campagne de l'Assemblée des Ténèbres**. A la différence du précédent, **l'Ombre Emergeante**, cette publication proposera moins de background, et plus de scénario. L'aide de jeu sur **Pfeildorf** est utile pour cet épisode, même si le MJ n'aura pas forcément besoin de celle-ci pour jouer celui-ci. 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, une version pour joueur de la carte est incluse dans le texte.

Sombre Désespoir

Notes au MJ.

Sombre Désespoir commence là où l'intrigue de **l'Ombre Emergeante** s'est arrêtée. Ayant échappé aux créatures mortelles de la forêt, les PJ sont parvenus à revenir à Eppiswald pour attendre le bateau qu'**Aldebrand Mössbauer** a promis de leur envoyer. Ils disposent d'encore quelques jours avant son arrivée (approximativement 2 semaines après le 26 jahrdrung 2515).

Résumé de l'intrigue :

Dans l'**Acte un – Une nuit à l'abbaye**, les PJ retournent à Eppiswald. Un certain nombre d'habitants seront curieux de savoir ce que les PJ ont vus quand ils se sont rendus dans la forêt interdite, mais personne n'est plus intéressé que le **frère Emile Furtwängler** et le **Capitaine Heinz Weill**. Les PJ seront convoqués par les deux afin de faire un compte-rendu de leur expérience. Les PJ seront logés au monastère, plus parce que le Capitaine Weill souhaite les garder là où il peut garder un œil sur eux que par soucis pour leur bien-être. Les PJ auront aussi un rendez-vous avec le frère Gustavus Böll, le vieux moine aveugle avec un secret, quelques jours avant que l'un d'entre eux n'ait une audience avec le répurgateur, Klaus Werner. Les PJ passeront ensuite du temps dans la ville d'Eppiswald à attendre le bateau qui les transportera vers Pfeildorf.

Dans l'**Acte deux – Des étrangers dans la nuit**, les PJ voyagent sur l'Eau Froide d'Eppiswald vers Pfeildorf. Le long de la route, les PJ en apprennent plus sur les dangers du fleuve. Ils se trouvent aussi être les cibles d'une tentative d'assassinat. L'attaque peut être considérée comme un acte aléatoire, mais il y a des indices indiquant qu'ils sont spécifiquement visés. A Meissen, les PJ rencontrent Karelia Meitner, une associée d'Aldebrand Mössbauer envoyée pour les escorter jusqu'à Pfeildorf. Tandis qu'ils se rapprochent de Pfeildorf, ils se rendent compte qu'ils sont suivis par des étrangers.

Dans l'**Acte trois – Meurtre à Pfeildorf**, les PJ se trouvent dans la ville pour rencontrer **Aldebrand Mössbauer** et récupérer le solde de leur salaire. Les choses se dénouent un peu à ce niveau, car le meurtre de leur employeur place les PJ dans une situation dangereuse. Ils se trouvent être les cibles d'agresseurs inconnus, et doivent survivre assez longtemps pour découvrir qui sont leurs ennemis, et leurs amis.

Prologue :

Quand ils ont atteint la Piste des Bûcherons, les PJ peuvent se considérer comme en sécurité. S'ils sont sortis de la forêt le long du ruisseau Schaller, ils seront à environ 13 Km d'Eppiswald. Voyager le long du sentier partant de Todtmoos par Kluffern devrait être plus rapide que couper à travers champs autours de Kluffern, particulièrement si les PJ sont blessés.

D'un autre côté, les PJ pourraient se souvenir de la demande de frère Emile de s'arrêter à l'abbaye et de partager les découvertes de leur voyage dans les bois.

Acte 1 - Une nuit à l'abbaye.

Là où les PJ quittent la vieille forêt d'Eppiswald pour rapporter ce qu'ils ont découvert dans les bois à plusieurs personnes intéressées. A leur tour, les PJ apprennent quelques informations sur les diverses organisation au sein de l'Eglise de Sigmar.

Todtmoos :

Depuis que les PJ sont partis dans la vieille forêt, les villageois de Todtmoos ont entendu des rumeurs sur leur ballade dans les bois hantés, ainsi qu'une rapide description du groupe (considéré comme) condamné. Beaucoup ayant imaginé le pire sont assez surpris si les PJ entrent dans le village pendant la journée. Les gens s'arrêtent de faire ce qu'ils faisaient et restent silencieux tandis que les PJ passent. La situation devrait donner la chaire de poule aux PJ, mais les villageois ne leur veulent pas de mal. Après tout, ils ne s'attendaient pas à ce que qui que ce soit émerge de la forêt.

Si un des PJ a été blessé, une vieille bique s'approche d'eux effrontément. Elle se présente comme Agnetha Cranach, soigneuse (Sage-femme) de Todtmoos, et elle demande aux PJ en meilleure santé d'escorter ceux qui ont les pires blessures dans sa maison à côté. Elle n'acceptera pas de réponse négative. Les PJ possédant la compétence *Identification des Plantes* remarqueront que du Tue-loup pend sur le linteau, à côté d'ail. Des morceaux de fer sont aussi cloués au-dessus de la porte et des fenêtres. L'intérieur de la petite maison de Cranach est assez en désordre, avec les diverses plantes locales suspendues au plafond en train de sécher. L'air à l'intérieur est âcre du mélange des senteurs aromatiques.

Agnetha vit à Todtmoos depuis près de 40 ans, et elle est arrivée comme une étrangère. Elle a presque 80 ans, mais est très alerte. Elle est considérée par beaucoup de villageois comme assez étrange. Même si elle n'a pas de famille locale, les villageois l'appellent 'grand-mère' de façon affectueuse. Si les PJ la soupçonnent d'être une sorcière ou une sorte de sorcier, laissez-les spéculer. Elle n'est rien du genre, mais elle ne fera rien pour les en dissuader. Cela lui permet de maintenir l'attention et d'intimider les autres d'une façon assez particulière (qui correspond en gros à maintenir les autres à distance).

Agnetha est aussi curieuse, et elle posera beaucoup de questions aux PJ – y compris certaines très personnelles – tout en s'occupant des blessés. Elle n'attend pas de paiement, mais accepte tout ce que les PJ pourraient gracieusement lui donner. Quand elle aura terminé ses soins, Agnetha demandera gentiment aux PJ de reprendre leur route.

Si les PJ arrivent de nuit, le village sera sombre et tranquille, à l'exception de quelques chiens leur aboyant dessus. S'ils restent là, ceux qui possèdent la compétence *Sixième Sens* commenceront à sentir les regards des villageois qui les observent depuis la sécurité de leurs maisons. La plupart sont méfiants vis-à-vis des étrangers rôdant dans le noir, et ils viendront aider toute personne abordée par les étrangers.

Kluffern :

Comme le village plus grand de Todtmoos, les gens de Kluffern ont entendu des rumeurs au sujet d'un groupe de fous qui se serait aventuré dans la forêt hantée. Si les PJ se sont arrêtés à Todtmoos pendant la journée, un jeune garçon se sera déjà rendu à Kluffern avec les nouvelles de leur sortie de la Forêt d'Eppiswald.

Le temps que les PJ arrivent, les villageois se sont rassemblés pour observé d'un air ahuri les étrangers plus courageux que malin. Les PJ pourraient avoir l'impression que les habitants sont inamicaux, mais les gens de Kluffern ne savent pas trop comment réagir face aux PJ. Finalement, un homme rondouillard, entre deux âges, s'avance et se présente comme Mayer Eberts, le chef du village. Il souhaite la bienvenue aux PJ dans le village, et leur offre une pinte de bière pour éteindre leur soif. La bière offerte est diluée ; c'est la même boisson bon marché que celle qu'on peut se procurer à la taverne, mais c'est meilleur que boire l'eau de la Söll.

Si les PJ acceptent l'hospitalité de Mayer, il les conduit vers un petit bâtiment qui sert à la fois de salle commune du village et de taverne. Mayer fait aussi office de brasseur et de tonnelier pour le village (il récupère sont bois à Todtmoos). Si les PJ souhaitent payer, ils peuvent obtenir une pinte de la bière brune de Mayer, brassage épais, pour 1 pistole et 4 sous (1/4).

Comme la plupart des autres villageois, Mayer est curieux sur les nouvelles et les ragots. Il pose de nombreuses questions aux PJ sur leur aventure dans les bois, et tout ce qu'il estime intéressant. La discussion ne dure qu'une heure, ou jusqu'à ce que les PJ en aient assez. Mayer a d'autres choses à faire (comme transmettre toute information que les PJ lui auront communiquée aux autres villageois) et souhaite une bonne journée aux PJ quand la conversation se termine. Si les PJ refusent de répondre aux questions, Mayer s'excuse pour son comportement inconvenant, et exprime l'espoir que le reste de leur voyage sera tranquille.

Si les PJ sont passés par Todtmoos pendant la nuit, ou l'ont évité, les habitants de Kluffern ne seront pas au courant du fait que les PJ sont sortis de la forêt. Même s'ils sont surpris, ils se remettent assez vite pour transmettre la nouvelle à Eppiswald (un autre jeune garçon est envoyé pour courir à toute jambe transmettre la nouvelle).

L'appel de l'abbaye :

Que les PJ aient été vu ou pas par les villageois à Todtmoos ou à Kluftern, la nouvelle de leur arrivée à Eppiswald atteint rapidement les oreilles Capitaine Weill. Entretemps, les habitants de la ville sont tout aussi curieux que leurs voisins de l'est. Si les PJ sont en bons termes avec Hilda Böhme de l'auberge du Roi Crapaud, l'aubergiste pourrait leur offrir à chacun une pinte de la Söll Ambrée maison.

Si les PJ n'ont pas envisagé de se rendre à l'abbaye de Saint Ewald, le Capitaine Weill et quatre de ses hommes apparaissent pour les y escorter. Le Capitaine ne tiendra pas compte des réponses négatives et, si le besoin s'en fait ressentir, leur rappellera laconiquement la demande de frère Emile d'avoir un entretien. Le Capitaine n'est pas impressionné que les PJ aient choisi une route plus indirecte pour leur retour, plutôt que de venir directement à l'abbaye faire leur rapport.

Si les PJ choisissent à la place de s'approcher de l'abbaye le long de la Piste des Bûcherons quand ils sont sortis de la partie hantée des bois, ils entendent des sons étranges semblant se déplacer en parallèle d'eux le long du sentier. Les PJ possédant la compétence *Sixième Sens* sentent qu'ils sont observés depuis environ 3 Km. Même s'ils ne peuvent pas le voir, les PJ pourraient conclure à juste titre que le Gardien les observe, attendant qu'ils passent à l'est de la route afin de pouvoir les attaquer à nouveau. Quand les PJ approchent du tronçon du chemin menant à l'abbaye, le Capitaine Weill les salue avec sa patrouille de quatre hommes, arrivant à cheval depuis la direction de Lenzfeld. Si un des PJ est gravement blessé, le Capitaine ordonne à l'un de ses hommes de descendre de cheval et autorise la personne blessée à voyager à cheval. Weill informe les PJ que frère Emile attend avec impatience qu'ils lui racontent ce qu'ils ont trouvé.

Dans tous les cas, le Capitaine Weill mentionne que l'abbé a ordonné que le gîte soit offert aux PJ, ainsi que des soins, si besoin, afin qu'ils puissent récupérer de leur voyage. Si les PJ rechignent à accepter l'offre généreuse de l'abbé, les personnages possédant la compétence *Etiquette* réaliseront qu'un refus pourrait ne pas être la chose à faire. Si aucun d'entre eux n'arrive à cette conclusion, le Capitaine Weill ajoutera qu'il ne serait pas prudent de vexer l'homme le plus puissant de l'enclave. Il leur suggère alors (avec un peu d'ironie) qu'il aurait pu simplement les mettre en détention.

Les PJ sont escortés à travers le portail sur les terres de l'abbaye. Si l'un d'entre eux a besoin de soins médicaux, le Capitaine Weill donnera l'ordre à deux de ses hommes d'emmener le blessé vers l'infirmerie de l'abbaye. Il présentera ensuite les PJ en bonne santé au frère Gregor, un moine rondouillard entre deux âges, à l'extérieur du dortoir. Il informe le moine qu'ils ont reçu l'hospitalité de l'abbé. Frère Gregor incline la tête et dit aux PJ de le suivre. Même si l'abbaye n'accueille que des moines masculins, il n'y a pas de règles interdisant les invités féminines de rester pour un court séjour. Les lieux sont conçus pour garder les invitées féminines séparées des moines, pour ne pas les distraire de leur travail.

Avant de guider les PJ vers leurs logements, frère Gregor s'excuse que les cellules soient assez petites et meublées de façon spartiate. Il explique que chacune contient un grabat comme lit, avec une épaisse couette par-dessus, et une petite table, sur laquelle une cruche d'eau et un bol ont été laissés pour qu'ils puissent se laver. Frère Gregor mentionne aussi que les cellules des PJ sont adjacentes les unes aux autres, dans une partie inoccupée du dortoir, afin de leur fournir un peu d'intimité pendant leur séjour.

Qui plus est, frère Gregor les informe qu'ils recevront des repas dans le refectoire après que les moines aient mangé, afin de ne pas distraire les frères de leurs prières et de leurs tâches. Les moines mangent après les heures canoniques de Prima (en général entre 5 et 6h du matin), Sexte (midi), et Vêpres (18h). Gregor leur dira avec un sourire que les moines ont tendance à commencer et terminer leurs journées assez tôt, et il est certain que les PJ ne suivront probablement pas les mêmes horaires. Il leur dira ensuite qu'il enverra le jeune frère Eberhardt les prévenir quand ils pourront dîner. Puis il s'excusera à l'avance de la nourriture. Il leur expliquera qu'en effet les moines consomment de la nourriture basique : principalement du fromage, du pain, et de la bière légère pour le petit déjeuner et le déjeuner, avec en plus du ragoût et du vin léger au souper.

En plus de cela, frère Gregor les préviendra d'éviter d'interagir d'une manière avec les frères, car cela pourrait être considéré comme perturbateur de leur contemplation et de leur travail. S'ils ont besoin de quoi que ce soit, il leur dit de venir le chercher lui, frère Eberhardt, ou un homme du Capitaine Weill aux portes. Enfin, frère Gregor leur demande que s'ils ressentent le besoin de transporter leurs armes au sein des murs de l'abbaye, ils le fassent de façon ouverte et franche, afin de minimiser les risques d'un accident.

Quand il a terminé de leur expliquer les règles de l'abbaye, il se renseigne sur le passé de chacun des PJ. Il ne cherche pas à les espionner, mais il est simplement curieux de savoir ce qui les a amenés à l'abbaye.

Frère Gregor ne croit pas que les PJ envisagent de rejoindre l'abbaye. Au cas où un PJ tenterait de convaincre frère Gregor qu'il est en fait intéressé, faite-lui faite un test de **Bluff** -10 (+10 avec la compétence *Charisme*). Si les PJ ratent leur test, frère Gregor rit et leur demande de lui pardonner de ne pas vraiment croire qu'ils sont sérieux. Si leur bluff réussit, il informera les PJ qu'il organisera un rendez-vous avec son assistant, frère Karl. Ce dernier ignorera la requête à moins que le PJ le ne poursuive. Au cas où un PJ rencontre effectivement frère Karl, la discussion sera courte, et le moine lui conseillera d'adresser une demande au Lecteur quand ils arriveront à Pfeildorf.

Peu de temps après, frère Gregor montre leurs quartiers aux PJ.

Dire que les cellules sont petites est un euphémisme. Chacune d'entre elle mesure environ 1,30m de large et 2,60m de profondeur, et elles correspondent à ce que frère Gregor a décrit. Il y a trois patères sur le mur où les manteaux, habits, ou vêtements similaires peuvent être suspendus. Frère Gregor prend alors congés, afin qu'ils puissent s'installer. En partant, le moine rappelle aux PJ que frère Eberhardt les invitera quand il sera l'heure de manger.

La liste des frères :

Pour aider le MJ, voici le qui est qui des moines qu'ils peuvent rencontrer à l'abbaye de St. Ewald et dans la ville d'Eppiswald :

Frère Eberhardt : Jeune moine, chaperon des PJ pendant leur visite de l'abbaye.

Frère Emile : Archiviste.

Frère Gregor : Cellérier.

Frère Gustavus : Doyen, ancien archiviste.

Frère Karl : Assistant de Gregor, membre secret du Marteau Sacré.

Frère Simon : Jeune moine, livre les lettres aux bateliers pour les envoyer vers les autres temples.

Frère Tobias : Secrétaire de l'abbé Dürer.

Capitaine Heinz Weill, Capitaine de la Garde du Lecteur.

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

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

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

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

Gardes du Lecteur, Soldats.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	3	3	9	41	2	30	40	30	31	31	30

Compétences : Bagarre ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret : Jargon des Batailles ; Soins des Animaux.

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

Frère Gregor Adenauer, Cellérier de l'abbaye (Commerçant, ex-Initié).

Ce quadragénaire de frère Gregor est membre de l'abbaye depuis les quinze dernières années, et il a gravité les échelons pour gagner sa place de cellérier, avec la responsabilité de s'assurer que l'abbaye soit bien approvisionnée. A la différence des autres monastères, frère Gregor ne quitte pas l'abbaye pour mener ses affaires avec les fermiers et les vigneronns de l'enclave. Il est amical et bavard, même si ce n'est pas au point d'oublier sa place dans l'abbaye. Si le besoin s'en fait sentir, frère Gregor peut garder un secret.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	31	3	3	7	42	1	36	32	48	41	43	47

Compétences : Alphabétisation (Bretonnien, Reikspiel, Tiléen) ; Commerce ; Connaissance des Parchemins ; Evaluation ; Langage Secret : Classique ; Langue Etrangère (Bretonnien, Tiléen) ; Numismatique ; Théologie.

Possessions : Médaillon du Marteau avec une enclume gravée, Robes grises de moine, Chapelet de prière de l'enclume, Matériel d'écriture, Aباques.

Rendez-vous avec l'archiviste :

Avec le départ de frère Gregor, les PJ auront un peu de temps entre eux pour clarifier leur situation. Après le prochain repas des moines, un jeune moine assez fin aborde les PJ. Il se présente humblement comme frère Eberhardt, et informe les PJ qu'il doit les conduire vers le Refectorium. Si les PJ répondent qu'ils sont déjà venus à l'abbaye auparavant et qu'ils savent comment trouver la salle par eux-mêmes, le jeune moine s'excuse de sa présomption, et reformule sa remarque, annonçant qu'il a été nommé pour les accompagner vers leur repas.

Frère Eberhardt comprend quel est son devoir, et il ne sera pas possible de le convaincre d'abandonner ses responsabilités. Des PJ possédant la compétence *Etiquette* pourront comprendre la situation, et réaliseront que discréditer le rôle du moine donnera une mauvaise image d'eux.

Sur le chemin du Refectorium, frère Eberhardt mentionnera que frère Emile a requis leur présence dans son bureau après leur repas. Le moine reconnaît que les PJ connaissent le chemin du Scriptorium, mais il est toujours tenu de les y accompagner. Les PJ possédant la compétence *Sixième Sens* peuvent faire un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) pour remarquer que l'un des hommes du Capitaine Weill les observe depuis l'ombre d'un bâtiment à proximité. Si les PJ se tournent dans sa direction, l'homme d'arme s'éloigne, ignorant les PJ qui l'appelleraient. Au cas où les PJ abordent le soldat (Herpin Butenandt, de Rohrhof) il leur dit laconiquement qu'il était simplement en train de se détendre avant de s'éloigner vers les casernements extérieurs pour la soirée. Herpin n'acceptera pas de bonne grâce d'être traité de menteur ou d'espion.

En réalité, il y a des inquiétudes sur le fait que les PJ puissent avoir été affecté par leur expérience dans les bois hantés, quelle qu'est pu être cette expérience. Ne prenant aucun risque, le Capitaine Weill a donné l'ordre à ses hommes de garder un œil sur les PJ, et de le tenir au courant. Le Capitaine n'est pas inquiet si les PJ réalisent qu'ils sont surveillés. Si la surveillance de ses hommes permet de garder les PJ dans le droit chemin, il aura atteint un de ses objectifs.

Le repas qui attend les PJ est exactement ce qu'a décrit frère Gregor, même s'il est meilleur que ce à quoi ils s'attendaient (même si ça ne correspond certainement pas aux standards du Roi Crapaud, mais le prix est probablement plus au goût des PJ). Frère Eberhardt attend patiemment à proximité, mais assez loin pour ne pas entraîner d'inconfort chez les PJ. Si on lui demande de venir les rejoindre à table, le moine décline poliment l'invitation, car il a déjà mangé.

Quand ils ont fini de dîner, frère Eberhardt est prêt à les accompagner au bureau de frère Emile. S'ils repoussent sans raison particulièrement, le moine leur rappelle qu'il se fait tard et qu'en tant qu'invités, ils doivent être conscients de la position élevé de frère Emile au sein de l'abbaye. C'est le maximum de ce que fera frère Eberhardt pour presser les PJ à faire face à leurs obligations.

Quand ils arrivent pour rencontrer frère Emile dans son bureau encombré, l'archiviste demande à frère Eberhardt d'informer le Capitaine Weill que sa réunion avec les PJ est sur le point de commencer. Frère Emile explique aux PJ que le Capitaine est aussi très désireux d'entendre ce qu'ils ont à dire. Ceux-ci pourraient objecter qu'ils sont offensés qu'un homme du Capitaine les surveille. Avec un sourire rusé, frère Emile confesse que lui et le Capitaine sont inquiets qu'il puisse y avoir un effet résiduel sur les PJ de leur voyage dans les bois hantés. L'archiviste les implore de ne pas leur en vouloir de cette mesure ; elle était seulement destinée à assurer la paix des esprits.

En attendant que le Capitaine arrive, frère Emile engage les PJ dans une conversation triviale. Le Capitaine arrive quelques instants plus tard, et s'excuse du temps qu'il a pris. Frère Emile commence l'entretien en demandant aux PJ de décrire leur voyage dans la vieille forêt. [Note au MJ : Les PJ peuvent avoir décidé plus tôt de ne pas parler de certains détails de leurs errances. Frère Emile ne remettra pas en question la moindre incohérence au cours de la première entrevue, et il a préalablement averti le Capitaine Weill de faire de même. Le plan de l'archiviste est de discuter de leur histoire avec le Capitaine après que les PJ se soient retirés pour la soirée.]

Frère Emile est particulièrement curieux sur les informations concernant les sujets suivants (si les PJ en font mention) :

- L'état du temple sigmarite dans les ruines de Dergenhof.
- La scène fantomatique dans la ville abandonnée depuis longtemps.
- La référence au Huitième Théogone.
- La scène représentée sur le bas-relief dans le sous-sol du temple.
- La créature à tête de citrouille et ses pouvoirs.
- Les preuves (pages du journal et l'anneau) que les PJ ont trouvées.

Etant donné sa responsabilité de protéger l'abbaye et les moines, la Capitaine Weill est principalement inquiété par les capacités martiales et pouvoirs paranormaux de la créature à tête de citrouille.

Au cours de la discussion, les PJ peuvent aussi poser des questions eux-mêmes. Pour nombre d'entre-elles, frère Emile n'aura probablement pas de réponse qui les satisfasse. Des exemples de ces réponses sont présentés ci-dessous :

Q. Pourquoi est-ce que des répurgateurs sigmarites renverseraient et tueraient des prêtres de Sigmar ?

R. Pour ce que j'ai compris de cette époque, il est probable que les 'prêtres' de Dergenhof aient soit été corrompus, soit aient pratiqué la magie noire. Comme j'ai pu le mentionner avant, Gottfried von Mauchen dirigeait un contingent de Templiers de Sigmar contre les vils convents dans la région, l'apparition fantomatique que vous avez vue pourraient bien être les restes de cet événement.

Q. Qui était le Huitième Théogone ?

R. Son nom, quand il a obtenu la place était Bron I. Il a succédé au Grand Théogone Eadrik I, dont le règne a été marqué par des disputes doctrinales.

Q. Pourquoi est-ce que le Huitième Théogone serait invoqué au temple de Dergenhof ?

R. Je ne sais pas vraiment. Même si les registres de cette période sont rares et contradictoire en partie, il n'y a rien de notable sur l'époque de Bron en tant que Grand Théogone. Les disputes doctrinales n'étaient pas résolues, et il n'a pas occupé son poste pendant très longtemps, peut-être trois ans. Il devrait y avoir plus de documentation au temple de Sigmar de Pfeildorf.

Q. A quoi ressemblait le prédécesseur de Bron ?

R. Selon les rares récits que j'ai lus, Eadrik n'était pas du tout comme ses prédécesseurs plus déterminés et concentrés. Il a eu des difficultés avec plusieurs sectes qui sont apparues à l'époque où il est arrivé au pouvoir.

Q. En quoi est-ce qu'un cercle de pierre aurait une signification pour un Grand Théogone ?

R. Je n'en sais absolument rien. Les cercles de pierre sont normalement associés avec la Foi Antique et, dans certains endroits, avec le culte de Taal & Rhya. Il n'y a rien dans la théologie de l'Eglise qui accorde la moindre importance à de telles structures.

Q. Que pourrait être la créature à tête de citrouille ? Une espèce de sorcier mutant ou un démon ?

R. Etant donné votre description, je peux seulement conclure que la créature est une sorte de démon invoqué, amené dans ce monde par des prêtres corrompus dont vous avez vu les spectres dans les ruines de Dergenhof.

Q. Est-ce que quelqu'un dans l'abbaye peut détruire la créature ?

R. Je doute que nous ayons le pouvoir de faire cela. J'en discuterai avec l'abbé Dürrer. Il est probable que nous ayons à chercher de l'aide auprès du Lecteur von Mauchen, ou du Temple de Sigmar de Pfeildorf. Peut-être pourriez-vous porter une lettre de l'abbé au temple quand vous partirez pour Pfeildorf. [Note au MJ : Le futur voyage des PJ vers Pfeildorf est publiquement connu dans les environs d'Eppiswald et de l'abbaye.]

Q. Que pouvez-vous nous dire sur cet anneau que nous avons trouvé ?

R. C'est une chevalière en argent. Il est couramment reconnu que la chouette représente Véréna. Et d'après les initiales F et L, je dirai que vous avez découvert le destin du Doktor Friedermann Lessing. Lui avez-vous rendu honneur en enterrant ses restes ?

Q. Que pouvez-vous dire des écrits que nous avons en notre possession ?

R. Ils sont assez... intéressants. Je n'ai jamais entendu parler d'une secte vénérant le Grand Théogone Bron I, et encore moins d'une appelée l'Ordre du Marteau Sacré. Il y a eu un grand nombre de sectes hérétiques au sein de l'Eglise au cours de ses 2400 ans d'histoire dont, d'après les rumeurs, quelques-unes existent toujours dans les régions reculées de l'Empire. Je vais faire des recherches sur cet aspect de l'histoire sigmarite pour voir ce que je peux découvrir.

A ce stade, frère Emile met un terme à l'entrevue, car les PJ lui ont donné beaucoup à réfléchir. Il leur donne son congé pour le reste de la journée, mais leur annonce qu'il leur demandera probablement de revenir pour répondre à d'autres questions à venir. L'archiviste demande au Capitaine Weill de rester après le départ des PJ, car il a quelques points à discuter.

Si les PJ décident de surveiller le bureau de frère Emile après leur entretien, ils verront le Capitaine Weill partir un quart d'heure plus tard. Il se rendra vers les baraquements à un rythme tranquille. Il ne s'arrête que pour échanger quelques mots avec le garde de la porte d'entrée.

Dix minutes après le départ du Capitaine Weill, frère Emile quitte son bureau. L'archiviste rassemble ses notes de la réunion et les met dans son habit. Il se rend ensuite au presbytère où il rencontre l'abbé pendant environ une heure, lui rapportant ce qu'il a appris des PJ. Frère Emile aura probablement de nouvelles questions pour les PJ. Il est convoquera au moins une nouvelle fois dans les trois prochains jours, et il répètera certaines des mêmes questions. L'archiviste fait cela pour s'assurer que les PJ fassent un rapport exact de leur excursion, et pour s'assurer qu'il n'a pas compris de travers quoi que ce soit. Il n'essaye pas de les piéger, même s'ils peuvent le ressentir de cette façon.

Tout au long du séjour des PJ, le Capitaine Weill et ses hommes continuent de garder un œil sur eux, surveillant le moindre signe de comportement inhabituel. Frère Eberhardt continue à servir de lien entre les PJ et les moines de l'abbaye, transmettant les messages et escortant les PJ aux repas au Refectorium. Les PJ devraient très rapidement s'ennuyer. Les avantages de l'hébergement gratuit devraient paraître pâles en comparaison avec la liberté de l'extérieur de l'abbaye.

Frère Eberhardt Merkel, Moine (Initié).

Frère Eberhardt est jeune, il termine à peine son adolescence. Il a récemment été envoyé à l'abbaye depuis la ville de Meissen pour continuer son éducation et devenir un prêtre de Sigmar. C'est un homme sérieux, mais assez timide. Il est particulièrement gêné autour des femmes, et intimidé par les Nains. Eberhardt n'a jamais vu d'Elfe auparavant, et il sera un peu nerveux aux alentours de l'un d'entre eux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	28	3	3	6	31	1	36	30	32	34	33	32

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Connaissance des Parchemins ; Langage Secret : classique ; Théologie.

Possessions : Médaillon du Marteau avec une enclume gravée, Robes grises de moine, Chapelet de prière de l'enclume.

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

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

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

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

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

Possessions : Médaillon du Marteau avec une enclume gravée, Robes grises de moine, Chapelet de prière de l'enclume, Matériel d'écriture.

Vagabondages nocturnes :

Selon toute vraisemblance, les PJ vont rapidement en avoir assez de la vie enrégimentée de l'abbaye. Ils pourraient aussi avoir le sentiment d'être des prisonniers involontaires, pris au piège de 'l'hospitalité' offerte par l'invisible abbé. Toute demande pour être autorisée à demeurer en ville sera repoussée. C'est le but du Capitaine Weill que de garder les PJ où ils peuvent rester sous surveillance, et être disponibles pour les questions du frère Emile, jusqu'à ce que le Capitaine soit convaincu qu'il n'y a rien de plus à obtenir de leur détention.

Rompre la tranquillité :

Les PJ pourraient décider de se rendre embarrassants, et de faire en sorte d'être libérés. S'ils agissent de façon trop odieuse, le Capitaine Weill pourrait répondre en les plaçant dans des piloris construits rapidement, ou en les mettant sous clé, ce qui prendra généralement la forme d'une fosse dans le sol, fermée par une porte métallique. Les offenses mineures pourraient aussi entraîner la suspension du privilège alimentaire.

Les PJ pourraient décider de provoquer tranquillement des dérangements en se promenant passivement, peut-être en se séparant. Cela consternerait le Capitaine, nécessitant de sa part de déployer plus d'hommes pour les maintenir sous surveillance à court termes. Ils pourraient ainsi se mettre à déambuler quand l'abbaye est relativement déserte, que ce soit pendant la nuit où au cours des cérémonies. La première heure canonique est Matines, qui a lieu à peu près à 2h du matin, pour la prière de la nuit. Des PJ en maraude peuvent facilement découvrir que la plupart des portes ne sont pas verrouillées : les seules exceptions sont les portes menant à la suite de l'abbé, et les portes de l'abbaye.

Traîner autours du Scriptorium :

La tâche d'assistance quotidienne des PJ de frère Eberhardt se termine chaque jour un peu avant l'heure canonique de complies (qui se situe à peu près vers 21h). Si les PJ se rendent au Scriptorium en début de soirée, ils verront de la lumière dans le bureau de frère Emile. L'archiviste travaille bien la nuit, et va au lit vers 22h. Il ferme la porte derrière lui, et la verrouille avant de se rendre vers sa cellule dans le dortoir. Frère Emile a empilé son travail sur les chaises et le bureau de façon à ce qu'il sache où se trouve chaque élément le lendemain.

Au cas où les PJ accèdent au domaine de frère Emile, ils trouvent que le bureau est toujours en désordre. Toute fouille du bureau – peu importe le degré de minutie – ne donnera rien d'intéressant, par même les notes que frère Emile a empoché après son rendez-vous avec les PJ. L'archiviste a emporté ses notes dans ses quartiers pour y réfléchir.

Tout PJ observant le bureau de frère Emile de l'extérieur vers 23h remarquera qu'une lampe est allumée dans une salle de la tour carrée de 5m du Scriptorium. Ils peuvent facilement remarquer la silhouette d'un homme à la fenêtre, mais seront incapable d'en discerner plus. Les PJ possédant la compétence *Acuité Visuelle* peuvent faire un test d'**Observation** pour apprendre que l'homme à la fenêtre semble leur faire face, et qu'il est âgé. Les PJ peuvent voir la lumière se refléter légèrement sur les oreilles de l'homme, et les mèches de ses cheveux sur sa tête. La silhouette s'éloigne de la fenêtre après plusieurs minutes.

Les PJ peuvent chercher à l'extérieur du Scriptorium une porte menant à la tour. Malheureusement, la seule entrée se fait via le Scriptorium. La double porte extérieure n'est pas verrouillée, et ils sont donc en mesure d'entrer sans difficulté. Des tables de travail avec des plumes, de l'encre et des parchemins remplissent la grande salle. Trois portes permettent de sortir de celle-ci sur la côté opposé. Une porte conduit au bureau de frère Emile, mais elle est invisible depuis l'intérieur de son bureau, parce qu'elle est dissimulée derrière une étagère remplie de livres, de parchemins, et de bazar. Du coup la porte est barricadée et impossible à ouvrir depuis l'autre côté. La seconde porte conduit à un escalier descendant vers les archives de la bibliothèque en-dessous. Cette porte est aussi verrouillée (**Diff.** 10%) la nuit par sécurité. La troisième porte donne sur un escalier sinueux montant dans la tour, et elle n'est pas verrouillée.

Les PJ possédant la compétence *Orientation* sont en mesure de déterminer quelle porte se trouve au pied de la tour. En ouvrant la porte, ils découvrent l'intérieur de la tour plus étroit que l'extérieur ne le laisse penser. Les personnages pourraient en conclure qu'il y a un couloir entre les murs intérieur et extérieur, plutôt que d'avoir des murs faisant plus de 4m d'épaisseur. L'intérieur de la tour est faiblement éclairé par des torches, quelle que soit l'heure de la journée, car il n'y a pas de fenêtre dans l'escalier. Celui-ci monte le long du mur, dans le sens opposé des aiguilles d'une montre, jusqu'à atteindre un pallier et une porte fermée au sommet.

Même si les PJ ne le savent pas, il y a effectivement un couloir dans les murs, mais il est seulement accessible depuis la bibliothèque en-dessous. L'abbaye entrepose ses publications les plus sensibles dans ce couloir secret. La porte menant à ce couloir est en chêne épais, et possède un mécanisme complexe de trois verrous placés verticalement (**Diff.** 35%). Seul le Lecteur, l'abbé et l'archiviste ont les clés de cette bibliothèque secrète, et les trois clés sont nécessaires. L'ordre dans lequel les clés sont utilisées est important. Celle du verrou du milieu doit être insérée avant d'utiliser les deux autres. Ouvrir le verrou central débloque principalement les deux autres. Celle du bas doit ensuite être tournée avant celle du haut, pour enfin ouvrir la porte.

Une invitation de Gustavus :

Si les PJ décident de monter les escaliers de la tour la première nuit, ou même de se promener pour chercher quelque chose à faire, un message scellé leur sera remis par frère Eberhardt dans la matinée. La note provient de frère Gustavus, mais Eberhardt ne le révélera pas.

Si cela n'entrave pas votre guérison à la suite de vos errances dans la Vieille Forêt, me feriez-vous la faveur de me rendre visite dans la chambre dans la tour au-dessus du Scriptorium, ce soir, quand les cloches sonneront 23h ?

Document 1

Quand les PJ monteront les escaliers vers la tour, la porte sera légèrement entrebâillée. Du fait de sa cécité, frère Gustav a une ouïe exceptionnellement bonne. Il sera en mesure de déterminer le nombre de personnes venues lui rendre visite, et si ses invités sont armés et en armure.

Le doyen de l'abbaye attend patiemment du côté opposé de la pièce tandis que les PJ grimpent les escaliers. La chambre est éclairée par un certain nombre de bougies, allumées par l'un des plus jeunes moines avant les vêpres. Frère Gustavus n'a pas besoin de lumière, mais il sait que c'est plus confortable pour les autres d'entrer dans une chambre éclairée, plutôt que dans une pièce sombre. Si les PJ ralentissent leur approche quand ils ont remarqué la porte légèrement ouverte, frère Gustavus les invite à entrer, « *entrez et venez rendre visite à un vieil aveugle.* »

Les PJ entrent pour découvrir une chambre assez nue, avec un joli lit le long d'un mur adjacent, et un petit coffre à ses pieds. Une petite chaise et une table se situent à proximité de l'âtre, où frère Gustavus se tient sur un grand tapis.

« *Bienvenus dans mon humble demeure. Je suis frère Gustavus, le doyen de l'abbaye, et autrefois son archiviste. Je ne connais pas vos noms, mais j'ai entendu que vous aviez voyagé dans la Vieille Forêt pour y accomplir une sorte de mission. Je vous en prie, asseyez-vous sur le tapis. Je suis désolé de ne pas pouvoir vous offrir quelque chose de plus confortable pour votre visite. J'aimerais que vous me racontiez ce que vous avez vu quand vous étiez dans la Vieille Forêt. Ne négligez aucun détail. Je promets de ne rien dire à frère Emile ou au Capitaine Weill de notre conversation,* » assure le doyen aux PJ.

« *A la fin de votre récit, je pense que je serai capable de fournir des réponses à certaines de vos questions.* »

Frère Gustavus écoute patiemment les PJ sans les interrompre, à moins qu'ils ne lui posent une question. Comme le doyen a déjà entendu la version de frère Emile de l'histoire, il saura si les PJ omettent quelque chose dans leur compte-rendu.

Avant qu'il ne soit prêt à répondre aux questions, il demande aux PJ s'ils ont déjà reçu un message des dieux sous la forme d'un rêve envoyé par Mór. « *Que l'on suive tous les dieux, certains d'entre eux, ou seulement un ; On peut bénéficier d'une vision du Seigneur des Rêves qui nous donne un aperçu d'un problème complexe ou un signe sur le futur.* »

Il écoute leur réponse, puis continue :

« *J'ai récemment été béni par un tel rêve de Sigmar. Dans mon rêve, j'ai vu des signes laissant présager votre sortie de la Vieille Forêt. Le rêve portait aussi l'avertissement sur des dangers et la mort qui vous attendait si vous ne choisissez pas le bon chemin pour dénouer le mystère d'un marteau spécial.* »

« *Dans tous les cas, je répondrai maintenant à vos questions. Je dois cependant vous avertir que j'attends la plus grande confidentialité sur ce dont nous discutons ici. Certaines de mes réponses seront probablement contradictoires avec ce que vous a raconté frère Emile. C'est un brave homme, mais il n'a pas l'esprit assez large, dirons-nous, sur certains aspects de la vie. S'il devait s'avérer que vous avez imprudemment trahis ma confiance, je n'aurais pas d'autre choix que de vous présenter comme des menteurs opportunistes et immoraux. J'espère vraiment que cela n'aura pas lieu. Sommes-nous d'accord ?* »

Le rêve de frère Gustavus :

Voici un peu plus de détails sur le rêve de frère Gustavus. Le symbolisme est quelque peu nébuleux, comme c'est souvent le cas pour ce genre de choses. La majeure partie dépend de la façon dont le rêveur souhaite interpréter les messages de Mór.

Le moine aveugle fait une courte pause, avant de vous avertir : « *le symbolisme du rêve n'est pas aussi direct qu'on pourrait le souhaiter, mais c'est rarement le cas.* »

Il continue, « *Dans mon rêve j'ai vu un groupe de petits moineaux sortant en volant de la Vieille Forêt. Ils étaient le même nombre que vous. Tandis qu'ils trouvaient un perchoir au-dessus de la Söll, une chouette vola au-dessus d'eux, et laissa tomber un anneau parmi eux. La chouette se posa ensuite sur une branche à proximité et dit, 'conservez l'anneau. Cet objet vous emmènera sur un chemin périlleux vers un marteau spécial. Il vous faudra choisir entre de nombreuses branches. Soyez avisés, ou vous chuterez précipitamment.' La chouette s'est ensuite envolée au loin, laissant les oiseaux discuter de ce qu'elle venait de leur dire. Tandis qu'ils se chamaillaient, un grand faucon portant une capuche avec le symbole d'un marteau écarlate se jeta sur eux et tua l'un des moineaux avec un marteau, éparpillant les autres. Il les traqua ensuite, les tuant un par un avec son arme.* »

« *Il restait un dernier moineau, qui avait fuit dans un buisson d'épines où le faucon ne pouvait pas l'atteindre. 'Viens petit, lance moi l'anneau et je te laisserai vivre.' Le moineau effrayé fit ce qu'on lui avait proposé, et lança l'anneau. 'Idiot' railla le faucon. 'Tu as abandonné l'anneau qui aurait déverrouillé la connaissance des secrets du marteau. Même si je te laisse vivre, mais seulement pour l'instant. Je te chasserai quand ce sera le moment. Jusque là, personne ne te croira, quoi que tu racontes, puisque tu n'as plus de preuve. Quand ce sera l'heure, tu considèreras comme un soulagement que je te dévore.' Le faucon s'envola avec l'anneau en riant du moineau maudit.* »

Si le cours de la conversation devient un peu trop difficile à suivre pour les PJ, ils pourraient décider de s'excuser et de s'éloigner rapidement du moine sénile. S'ils partent à ce moment, frère Gustavus leur souhaite un voyage tranquille quand ils partiront pour Pfeildorf. Le vieux moine ne cherchera pas à revoir les PJ, même s'il ne les éconduira pas s'ils changent d'avis plus tard et souhaitent continuer la conversation.

Les PJ peuvent lui poser leurs questions de la même manière qu'ils l'ont fait avec frère Emile. Frère Gustavus donne les réponses suivantes :

Sur la scène avec les apparitions :

« J'ai peu de doute sur le fait que les 'prêtres' en question étaient corrompus d'une façon ou d'une autre. Très probablement au cours de la Guerre des Sorciers, car les Templiers de Sigmar étaient assez actifs dans cette région à cette époque. »

Sur le Huitième Théogone :

« Au cours des millénaires, l'Eglise de Sigmar a créé différents ordres, comme l'Ordre de l'Enclume, celui de la Torche, et celui du Marteau d'Argent. Au sein de ces ordres se trouvent des groupes distincts, dont quelques-uns au fil du temps ont franchis la ligne entre de nouvelles pratiques liturgiques et l'hérésie.

Malgré le fait que peu d'érudit le sachent, il y eu un tel groupe lors des débuts de l'Eglise, qui était attaché à un Wulfric, qui était, raconte-t-on, le septième des dirigeants successifs de l'Eglise. Dans les registres officiels de l'Eglise, il n'y est pas fait mention. Le septième Grand Théogone fut Eadrik I. Si Wulfric a existé, il a été effacé des registres officiels de l'Eglise.

Dans tous les cas, J'ai découvert avec quelques autres érudits sigmarites que ce Wulfric était supposé avoir régné à une époque de tension croissante au sein du culte. Il fit face à une grande opposition à ses réformes, particulièrement au sein de la hiérarchie de l'Eglise. Wulfric avait des soutiens, dont certain le poussaient à rompre avec l'Eglise. Dans le récit, les rumeurs se sont répandues que ces frictions pouvaient conduire à un bain de sang, et par conséquent beaucoup de prêtres s'armèrent en prévision du conflit. Un conseil de plusieurs puissants Lecteurs déclara même que Wulfric était déchu.

Tout à coup, Wulfric disparu. Le récit dit simplement qu'il fut assassiné, mais non, ses fidèles l'emmenèrent au loin dans un endroit secret.

Ce qui rend cette histoire quelque peu crédible est qu'à un moment, au milieu du quatrième siècle, une petite secte clandestine a attiré l'attention des officiels de l'Eglise. Ils s'appelaient eux-mêmes l'ordre du Marteau Sacré, et vénéraient Wulfric comme le Théogone Parfait. Les officiels de l'Eglise considérèrent tous ceux qui étaient fidèles à Wulfric comme illégitimes, et l'ordre qu'il dirigeait comme corrompu. L'ordre profane croyait que Sigmar avait sauvé son Wulfric bien-aimé des intentions criminelles de l'Eglise. Une partie de leur doctrine hérétique annonçait qu'au moment opportun, le véritable huitième Théogone viendrait avec le feu et l'épée pour restaurer le culte et l'Empire dans sa pureté originelle.

Bien entendu, l'Eglise de Sigmar ne pouvait pas autoriser ces fripouilles hérétiques à gagner des adhérents. Au cours d'une lutte qui dura près de 200 ans, l'ordre fut systématiquement traqué et détruit. Une grande bataille eu lieu il y a 2 000 ans dans un endroit appelé 'le Chaudron de la Foi', qui vit la destruction d'une bonne partie des forces combattantes de l'ordre. Personne ne sait où cet endroit peut se trouver. »

Sur le Huitième Théogone et le temple de Dergenhof :

« Je n'ai aucune idée du lien qu'il pourrait y avoir. Cela pourrait signifier que des restes de l'Ordre du Marteau Sacré demeurent après tous ces siècles. Si c'est le cas, ils ont probablement été détruits par les répurgateurs comme cela a été décrit dans la scène spectrale dont vous avez été témoins. »

Sur le Huitième Théogone et le cercle de pierre :

« Cette association est au-delà de ma compréhension. »

Sur la créature à tête de citrouille :

« De toute évidence une créature du mal invoquée par quelque sorcier à l'esprit dérangé. Espérons que frère Emile informera l'abbé afin qu'il envoie un communiqué à Pfeildorf pour s'assurer les services de quelqu'un en mesure de vaincre la vile créature. »

Quand les PJ se préparent à partir, frère Gustavus leur demande d'attendre un moment tandis qu'il tâtonne à la recherche de quelque chose dans ses robes.

« 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. »

Frère Gustavus leur présente un sceau en argent. Si les PJ en examinent le motif, il représente une enclume et une plume. Le vieux moine leur conseille alors,

« Quoi que vous fassiez, ne montrez pas cet anneau à qui que ce soit d'autre, en particulier pas à un prêtre de Sigmar. C'est un anneau représentant l'Ordo Scriptoris, une autre secte hérétique mise hors-la-loi par l'Eglise. Je suis entré en sa possession par des moyens dont je ne discuterai pas il y a des années, quand je pouvais encore voir. Frère Barthelm est un collectionneur de telles curiosités, même si sa possession est considérée comme un crime

capital par l'Eglise. Vous feriez bien que ça ne se sache pas que vous possédez l'anneau. Vous ne voulez pas être pris par erreur pour des agents de l'Ordo Scriptoris, cela risquerait de vous faire convoquer devant la Sainte Inquisition. »

Les PJ peuvent refuser de prendre l'anneau à cause du danger. Frère Gustavus leur dira alors :
 « Dites-moi, que savez-vous de cet Aldebrand Mössbauer que vous servez ? Lui faites-vous confiance ? Dans ce monde, il vaut mieux ne pas se fermer toutes les portes trop prématurément. La connaissance peut être très puissante, et vous pourriez bientôt avoir besoin de bien plus que ce que je vous ai transmis. Prenez l'anneau et gardez-le secret. Vous ne savez jamais quand vous aurez besoin des connaissances dont dispose frère Barthelm. »

Si les PJ refusent quand même de prendre l'anneau, un frère Gustavus déçu leur souhaite une bonne nuit. Au cas où les PJ informent les autorités du secret du vieux moine aveugle, frère Gustavus affirme qu'il ne sait rien sur ce prétendu anneau, et prétend que les PJ ont faussement accusé le doyen de l'abbaye d'hérésie. Une fouille sur sa personne ou dans sa chambre ne permettra pas de trouver l'anneau. Quand les PJ quittent la tour. Frère Gustavus replace l'anneau dans sa cachette derrière une pierre amovible dans l'âtre, où il était resté depuis des décennies.

Qui plus est, il y avait des éléments supplémentaires dans son rêve qu'il n'a pas partagé avec les PJ, car il craignait que cela ne les fasse fuir leur destin. Dans son rêve, le faucon attaquait bien les moineaux, mais ils n'étaient pas tués dans l'assaut initial. Les oiseaux récupéraient et cherchaient le marteau, mais le faucon n'était jamais très loin derrière eux. Régulièrement le faucon les attaquait, mais les moineaux suivaient leur cap. Les petits oiseaux comprenaient que c'est seulement en détruisant le marteau qu'ils pouvaient espérer survivre aux attaques du faucon. Dans un rêve, frère Gustavus savait que si les oiseaux échouaient, le faucon les tuerait et les dévorerait. Il a aussi senti de façon inexplicable que si cela arrivait, le faucon prendrait possession du marteau et l'utiliserait pour détruire l'Eglise de Sigmar.

Avec cette inquiétude à l'esprit, frère Gustavus s'arrange pour que l'un des moines dépose l'anneau empaqueté dans les affaires des PJ. Sachant que sa fin est proche, le vieux moine croit qu'aider les PJ à réussir lui permettra de faire amende honorable pour ses péchés passés (y compris son adhésion secrète à l'Ordo Scriptoris). A moins qu'ils ne fouillent précisément leur équipement à la recherche de quelque chose sortant de l'ordinaire, le PJ recevant ce dont inattendu ne le trouvera pas avant plusieurs jours après leur départ de l'abbaye.

Frère Gustavus Böll, Doyen de l'abbaye (Erudit, ex-étudiant, ex-initié).

Frère Gustavus est un moine de l'abbaye depuis plus de 60 ans, remplissant auparavant le rôle d'archiviste de l'abbaye. Ayant maintenant 90 ans, frère Gustavus est aveugle à cause d'une cataracte. Il n'est cependant pas affaibli, et conserve un esprit affûté. Il considère frère Emile – le successeur du successeur de Gustavus – comme un homme raisonnablement bon qui n'est pas assez curieux pour devenir un historien exceptionnel de la foi sigmarite. Frère Gustavus a gardé de nombreux secrets éloignés de frère Emile, de crainte que le jeune moine ne puisse s'empêcher de les raconter aux autorités.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	24*	10*	2	3	8	58	1	37	36	68	46	68	36

* reflète une capacité à frapper ou projeter des armes improvisées comme des couteaux et des poteries, en se basant sur les sons.

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

Possessions : Médaillon du Marteau avec une enclume gravée, Robes grises de moine, Chapelet de prière de l'enclume, Matériel d'écriture.

Quitter l'abbaye :

Après avoir interrogé et observé les PJ pendant 4 jours à l'abbaye, le Capitaine Weill et frère Emile en arrivent à la conclusion qu'il n'y a rien de plus à gagner en leur fournissant le logement et le couvert. Les deux ont accepté l'idée que tout comportement étrange est un défaut de caractère plutôt qu'une possession démoniaque.

Les PJ sont convoqués une dernière fois pour un entretien avec les deux hommes. Le Capitaine Weill et le frère Emile remercient les PJ pour leur patience et leur honnêteté (qu'ils l'aient été ou pas) dans le compte-rendu de leur histoire. En signe de reconnaissance, l'abbé a demandé à ce qu'il soit offert 30 pistoles à chaque PJ. Le montant devrait être suffisant pour que les PJ puissent obtenir le plus simple des logements au Roi Crapaud à Eppiswald, jusqu'à ce que le bateau arrive pour les emmener à Pfeildorf. Si les PJ mentionnent que le montant ne couvrira pas les repas pendant cette période, le Capitaine suggère (avec une pointe de sarcasme) qu'ils devraient envisager de trouver un travail pendant la prochaine semaine.

Le Roi Crapaud :

Les PJ pourraient envisager de chercher du travail au Roi Crapaud. Hilda Böhme ne cherche personne à long terme, mais un peu d'aide serait la bienvenue pour monter une baraque en vue des festivités à venir de Mitterfrühl (environ une journée après que les PJ aient quitté l'abbaye), ainsi que pour la démanteler après. Hilda fournira un petit déjeuner et un déjeuner gratuit pendant trois jours à ceux qui acceptent le travail qu'elle propose. Hilda apportera normalement 4 à 5 fûts de Söll Ambrée et 4 fûts de plus de bière légère standard (qu'elle ouvrira après que la bière de meilleure qualité ait été bue). Hilda n'a pas besoin d'aide le jour du festival, car ses enfants suffisent.

Un PJ avec des talents de bateleur – en particulier raconter des histoires, chanter, ou jouer d'un instrument – a des chances raisonnables de trouver un emploi temporaire au Roi Crapaud. Un simple test de **Soc** avec le modificateur de la compétence approprié permet de déterminer la qualité (ou l'échec) de ce que produit le PJ. Comme Eppiswald est une petite ville, une soirée réussie permet au PJ de gagner l'équivalent de 2d10 pistoles, alors qu'un mauvais soir poussera Hilda à rapidement faire cesser la catastrophe, car certains de ses clients commencent à se lever pour partir.

Hilda garde un œil sur tout PJ masculin sans emploi qui trainerait au Roi Crapaud. Elle s'inquiète qu'une personne aussi oisive puisse être une distraction ou un risque potentiel pour ses jeunes filles quelque peu impressionnables (Alfrida, Anna, et Käthe). La dernière chose que souhaite Hilda est que n'importe laquelle de ses filles se mette avec un vagabond sans racines. En général, les PJ masculins doivent être prudent avec les rencontres romantiques impliquant les autochtones, car ils risquent de se retrouver obligés de faire face à un mariage forcé, ou à devoir présenter une forme de compensation pour réparer une offense.

Travail temporaire :

Même s'il n'y a plus qu'environ une semaine avant l'arrivée du bateau des PJ pour Pfeildorf, il pourrait s'avérer nécessaire de trouver d'autres moyens plus triviaux de se faire les quelques pistoles nécessaires pour payer le repas. Un travail temporaire ne sera pas suffisant pour justifier un changement de carrière du PJ, mais il pourrait s'ajouter à de l'expérience obtenue par ailleurs (comme travailler sur le bateau qui les emmène vers Pfeildorf). Le MJ a le dernier mot pour savoir si un PJ en a fait assez ou pas pour s'engager dans une nouvelle carrière.

Les PJ dans des carrières d'Apprenti Artisan ou Commerçant peuvent facilement trouver du travail chez le forgeron Fritz Lang, le charpentier Edmund Waldmann, le fabricant de chandelle / boucher Peter Adenauer, ou la tisseuse / tailleuse Lotte Waldmann. Ceux qui ont une expérience des fleuves peuvent trouver un travail temporaire avec le batelier / pêcheur Adolf Loeb. Les PJ possédant des compétences en herboristerie ou dans le soin, peuvent travailler à aider la prêtresse de Rhya de la ville, et l'herboriste locale, Renata Bauer. Il y a une ou deux femmes du coin qui auront besoin des services d'une sage-femme pendant le court séjour des PJ. Les PJ avec un background impliquant l'usage d'armes – comme les miliciens, mercenaires, ou soldats – peuvent être en mesure de passer un accord avec le Capitaine Weill pour se joindre à ses hommes et patrouiller dans l'enclave.

D'une manière générale, les PJ devraient être payés comme des travailleurs non qualifiés, dont voici les tarifs journaliers en fonction du type de travail :

Artisan	10/-	Bateleur	5/-
Manouvrier	7/-	Serviteur	6s

Tarifs des auberges relais et fluviales :

L'auberge fluviale du Roi Crapaud à Eppiswald est typique des auberges que l'on peut trouver le long des routes et des fleuves du sud de l'Empire. Avec quelques petites variations, les autres auberges de la région ont les tarifs suivants :

Nourriture :

Petit déjeuner [1/6] : Généralement un bol de gruau, une tranche de fromage, un morceau de pain noir et une pinte de bière légère standard (et coupée à l'eau).

Déjeuner [2/-] : Généralement un bol de ragout de légumes avec à l'occasion un morceau de mouton, une tranche de fromage, un morceau de pain noir, une tranche de fruit (en général des pommes ou des poires, parfois confites), et une pinte de bière légère standard.

Souper/Dîner [3 à 6/-] : Même repas que le déjeuner, avec en plus une portion de légumes (carottes, navets, pommes de terres) et une tranche de mouton, porc, ou poulet. Pour 8/- supplémentaire, un client peut avoir un rôti de viande, un demi poulet, ou trois œufs.

Boissons :

Bière légère standard (pinte) : 9s

Bière légère de qualité (pinte) : 1 à 2 pistoles

Vin standard (bouteille) : 12/-

Vin de qualité (bouteille) : 20 à 30 pistoles

Logements (par nuit) :

Chambre privée pour 4 personnes : 1 Co

Salle commune (table) : 2/-

Salle commune (banc) : 1/6

Salle commune (sol) : 1/-

Ecuries : 1/- la nuit.

La salle commune est généralement verrouillée à minuit et rouverte à 6h du matin.

Festival de la Reine de Printemps :

Mitterfrühl marque l'équinoxe de printemps et le début de la saison des plantations dans le sud de l'Empire. Ce jour est aussi fêté comme un jour saint pour les cultes de Taal et Rhya, Ulric, Deanosus, et Valaya. Les plus grandes festivités ont lieu à Eppiswald, tandis que Gutach et Kluften organisent des célébrations plus petites. Les habitants du village voisin de Rabenden traversent la Söll pour participer aux réjouissances à Eppiswald.

Passe-temps fructueux :

Le festival fournit une occasion aux PJ disposant de compétences de bateleurs ou de voleurs de se faire un peu d'argent. Pour les voleurs, il y a des risques. Par le biais des ragots, la plupart des habitants de la région savent de quel voleur local ils doivent se méfier. Si ces individus ne sont pas dans les environs quand un crime est commis, c'est de toute évidence qu'il a été perpétré par un étranger. Par conséquent, une tentative de vol d'un PJ débouchant sur un échec critique entrainera un tollé à l'encontre du suspect qui sera appréhendé et jeté dans une fosse derrière le Roi Crapaud en attendant son procès. La fosse est un trou de 3m dans le sol, fermé par une grille métallique. Le sol est assez détrempé au printemps, étant donné le niveau de la nappe phréatique. Un vol réussi permettra de gagner l'équivalent de 1d6 pistoles en pièces d'argent et de cuivre, par victime.

Vendeurs :

Le personnel du Roi Crapaud (qui est fermé pendant la journée) a installé une baraque pour vendre de la bière et de la nourriture. Les autres habitants ont monté des étals pour vendre leurs produits, ou d'autres produits alimentaires, en particulier de la salaison, des fruits secs, des gâteaux et du pain – tout cela représentant les restes des réserves hivernales. Deux colporteurs – Karl Buber et Simon Hofer – sont arrivés de directions opposées pour vendre leurs marchandises à la foire.

Karl Buber et Simon Hofer, Colporteurs.

Les deux colporteurs voyagent sur les chemins étroits qui relient entre eux les villages le long de la Söll au sud de Geschburg et les communautés de l'intérieur du Sudenland. Les deux hommes ont entendu les histoires de la vieille forêt hantée d'Eppiswald, et ils ne la traversent pas. Si on leur pose des questions sur les chemins vers l'est, les colporteurs raconteront des histoires de bandits, gobelins, et gens amicaux – même si certains sont assez étranges.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	40	4	3	8	40	1	31	30	32	30	30	43

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

Possessions : Chariot et Cheval, Marchandise (casseroles, poêle, couvertures, couteaux, rubans de couleur, etc.), Lanterne, Ecusson de la guilde sur la manche droite, et Bourse (1d5 Co, 3d10 pistoles, et 8d10 sous).

Activités du festival :

Le festival est, pour les gens de la région, un moment de rencontre et d'échange de nouvelles, ainsi que l'occasion de solder les dettes, d'arranger des mariages, et de rendre visite aux parents des autres villages. Un certain nombre de jeux sont aussi organisés. Il y a les concours de javelot (ce qui compte comme une partie de l'entraînement obligatoire pour les membres de la milice de l'enclave), ainsi que le manger de tarte. Il y a d'autres jeu d'adresse – comme marcher sur une corde raide pour gagner un baiser d'une vierge – et ceux de chance. Le coût de participation de ces jeux va de 4 sous à 1 pistole.

Les jeunes hommes qui participent s'organisent aussi en équipes pour jouer à un jeu qu'on appelle le football sur le terrain communal. Ce jeu ressemble pour l'essentiel au snotball, mais avec une robuste balle de cuir plutôt qu'un morveux fermement attaché par des bandes de cuir pour former la balle. L'absence de morveux amoindrie le côté excitant du jeu, mais les joueurs le simule en jouant de façon un peu plus brutale que les équipes des plus grandes ligues des villes du nord. Mettre KO un adversaire est considéré comme faisant partie des quelques règles qui existent. Les vainqueurs de la compétition reçoivent un ruban et un baiser de la Reine du Printemps, tandis que le meilleur joueur de l'équipe victorieuse peut être nommé Consort du Festival.



Préparation des cérémonies :

L'abbé Dürer arrive sur les lieux de la foire vers midi, avec quelques-uns des moines de l'abbaye. Sa tâche officielle est de prononcer les prières de lancement pour que les dieux soient honorés, et la bénédiction à la fin des journées de festivité (en général autour de 17h, même si la fête continue dans la soirée). Il est rejoint par Renata Bauer, qui représente à la fois Taal et Rhya.

L'abbé a aussi le rôle informel de choisir la Reine de Printemps parmi un certain nombre de jeunes filles (en général celles qui ont atteint l'âge du mariage, à savoir 13 ou 15 ans) d'Eppiswald et des villages avoisinants. Une foule se rassemble pour crier son approbation pour leur fille locale favorite qui participe et, même si cela est considéré comme désobligeant, siffler leur désapprobation. Tout le concours dure à peu près 20 minutes, et ce n'est qu'une pâle réminiscence d'une ancienne cérémonie où la Reine de Printemps était supposé prendre part à un rituel de fertilité avec son consort dans la soirée, avant que ce dernier ne soit sacrifié lors d'une cérémonie de minuit, pour s'assurer des moissons abondantes. Le vainqueur du concours pour être Reine de Printemps est Karoline Lang, une jeune fille de Rabenden.

Participer aux festivités :

Les PJ peuvent décider de participer activement aux jeux d'adresse, plutôt que de simplement les regarder. Afin de jouer rapidement, le MJ pourrait vouloir prédéterminer les résultats des PNJ participants avant la session de jeu, permettant aux PJ d'être les seuls qui tirent leurs résultats.

Javelot - Distance : Chaque participant a droit à trois lancer, pour un tarif de participation de 6 sous. Le lanceur ayant propulsé son javelot le plus loin gagne la bourse de 5 pistoles (ou moins s'il n'y a pas assez de participants). La distance à laquelle le javelot est envoyé peut être déterminée de la façon suivante : $10m + F$ du lanceur + $1d6$. S'il y a une égalité, les distances cumulées de trois autres lancés sont utilisées pour déterminer le vainqueur. Les participants doivent toujours faire un jet de CT pour voir s'ils font un échec critique à leur lancer.

Javelot - Cible : Chaque participant a droit à trois lancer, pour un tarif de participation de 6 sous. Une cible d'un mètre de large est placée à environ 8m (portée longue). Les participants font un jet de CT-10 (modificateur pour la longue portée) pour toucher la cible. Le centre de la cible est touché sur un jet de CT de 01-05. Celui qui a le plus de lancer au centre gagne une bourse de 5 pistoles (ou moins s'il n'y a pas assez de participants). Si personne ne touche le centre, le vainqueur est déterminé par le plus grand nombre de lancer touchant la cible. S'il devait toujours y avoir une égalité, les participants concernés continuent à lancer des javelots jusqu'à ce qu'ils touchent soit le centre, soit que l'un d'eux rate la cible alors que l'autre la touche. Les juges ont aussi la possibilité de partager la bourse si le concours dure trop longtemps.

Javelot - Combiné : Chaque participant a droit à trois lancer pour la distance et la précision. Le tarif de participation est de 6 sous, avec à la clé une bourse de 8 pistoles (ou moins s'il n'y a pas assez de participants). Les participants font un jet de CT-20 (modificateur pour les distances extrêmes) pour toucher dans les un mètre autour de la ligne de cible. Un jet de CT de 01-05 plante le javelot directement dans la ligne elle-même. La distance est déterminée de la façon suivante : $6m + F$ du lanceur + $1d10$. Le vainqueur est déterminé par le lancé le plus éloigné ayant touché la ligne. Si aucun n'a touché la ligne, le vainqueur est déterminé par le lancé le plus éloigné dans les un mètre de la ligne.

Embrasser la Vierge : Les participants payent 2 sous pour chaque tentative d'embrasser la vierge (en général l'un des jeunes femmes les plus séduisante de la région). La corde raide de 4m de long est à seulement 30 cm au-dessus du sol, ainsi les participants ont peu de chance de se blesser s'ils tombent (un jet d'I de 69-00 signifie que le participant tombe maladroitement et subit 1 B, sans tenir compte de l'E). Pour réussir à atteindre la vierge, les candidats doivent réussir un test sous la moitié de leur caractéristique d'I. Les personnages possédant la compétence Acrobatie font le test sur la totalité de leur I.

Manger de Tarte : Les concurrents payent 2 sous pour avoir une chance de gagner un repas gratuit au Roi Crapaud. Le concours consiste à manger autant de tartes que possible en l'espace de trois minutes. Les concurrents peuvent manger un nombre de tarte égal à leur caractéristique d'E. Avant que le concurrent puisse avaler une autre tarte au-delà de ce nombre, il doit d'abord réussir un test de FM. Quand la tarte est avalée, il doit réussir un test d'E pour la garder à l'intérieur. Un malus cumulatif de -10 devra être appliqué à la suite de chaque test réussi de la caractéristique appropriée, jusqu'à ce que le concurrent ne puisse plus ingurgiter de nouvelle tarte. Un échec de 30 ou moins indique simplement qu'il arrive à peine à garder la tarte, mais qu'il ne peut pas continuer dans la compétition. Un échec de plus de 30 signifie qu'il est obligé de courir hors de scène avant de perdre le contenu de son estomac. Le vainqueur du concours est récompensé par une petite tarte gravée en bois, qu'il pourra échanger contre un dîner gratuit dans les trois jours.

Grimper à la corde : Quatre cordes de 5m de haut sont suspendues à un grand chêne. Les participants payent un droit d'entrée de 4 sous pour remporter une bourse de 3 pistoles (ou moins s'il n'y a pas assez de participants). Il y a quatre rondes de sélection des grimpeurs afin de sélectionner les quatre finalistes. Les vainqueurs sont déterminés par le meilleur test de F. Si plusieurs participants font le même score sur leur test de F, ils sont départagés par le meilleur score dans un nouveau test de F. Le vainqueur de la finale gagne la bourse.

Arrivée du Répurgateur :

En fin d'après-midi, un silence tombe sur les festivités. Trois sinistres cavaliers chevauchent nonchalamment dans le village depuis le sud-est, le long de la Söll. Les fêtards tranquilles s'écartent rapidement du chemin des cavaliers pour ne pas encourir leur déplaisir. Les visiteurs nouvellement arrivés ne s'arrêteront pas pour qui que ce soit d'assez stupide pour rester sur le chemin. Les PJ se tenant sur la route des cavaliers devront aussi s'écartier. Tout personnage assez idiot pour ne pas s'écartier devra réussir un test d'I ou être piétiné et subir 1d2 coups de F3.

Le cavalier de tête porte un grand chapeau noir à large bord, et des vêtements noirs. La représentation d'un marteau sur une comète à deux queues est visible sur sa tunique à travers son manteau ouvert. Tout PJ possédant la compétence *Héraldique* reconnaîtra le cavalier comme un répurgateur de Sigmar. On peut facilement conclure que ses deux compagnons sont des hommes dévoués à son service.

Même si l'abbé reste immobile, les PJ observant la scène doivent réussir un test d'**Observation** pour remarquer que le responsable de l'abbaye semble un peu nerveux. Les moines accompagnant l'abbé recule à l'approche des cavaliers. Le répurateur s'arrête devant l'abbé, et fait un signe. Ni lui, ni ses hommes ne descendent de cheval. Les PJ disposant de la compétence *Etiquette* comprennent que le signe de tête est une reconnaissance sommaire de la position supérieure de l'abbé, mais rien de plus. Dans la plupart des cas, une personne de position inférieure à l'abbé est supposée s'agenouiller devant lui, et baiser son anneau.

Si les PJ sont entre 10 et 20m de distance de la rencontre, ils peuvent faire un test d'**Ecoute** (*Acuité Auditive* +10, *Lecture sur les Lèvres* +10 – cette dernière supposant que le PJ peut voir les hommes parler) pour entendre la conversation suivante :

« *Votre Eminence, mon nom est Klaus Werner, Templier de Sigmar de Nuln,* » proclame le répurateur. « *Comme vous le savez, nous avons été chargé par le Grand Théogone Volkmar de chercher les ennemis cachés de l'Empire, en particulier ceux qui touchent à la magie souillée.* »

« *C'est ce que j'ai entendu. Est-ce que vos hommes et vous demeurerez avec nous à l'abbaye ?* »

« *J'ai seulement besoin d'un peu de temps pour m'entretenir avec vous et tout autre personne que vous estimerez nécessaire sur tout fait inhabituel qui pourrait s'être produit sur les terres environnantes. Peut-être que nous pourrions nous voir une fois que votre rôle dans ces festivités sera terminé. Et pour le logement, nous regrettons de devoir décliner votre aimable invitation. Nous préférons nous cantonner là où nous pouvons observer la populace et tous les voyageurs.* »

« *Bien entendu,* » répond l'abbé. « *Je suis sûr que vous trouverez les logements du Roi Crapaud à votre goût. Permettez-moi de vous conduire à la maîtresse de ce bel établissement.* »

Sur ce l'abbé se tourne et mène Klaus Werner et ses hommes vers Hilda Böhme.

Si les PJ suivent, ils voient Klaus – toujours à cheval – discuter avec Hilda pendant un court instant. Les PJ assez proches pour entendre apprendront que le répurateur et ses hommes se sont arrangés pour prendre toutes les chambres privées et la totalité du premier étage aux frais de l'abbaye. Tout client ayant une chambre privée (y compris les PJ) devra accepter de dormir dans la salle commune pour la nuit. Klaus et son groupe ont prévu de partir d'Eppiswald le lendemain matin. Hilda donne l'ordre à ses deux garçons, Wenzel et Hals, d'aider les trois hommes et leurs chevaux à s'installer.

Une fois que les trois étrangers sont partis vers le Roi Crapaud, la fête reprend et beaucoup se demandent se que le répurateur est réellement venu faire à Eppiswald. Les PJ peuvent entendre toute sorte de rumeurs et de spéculations, dont certaines semblent même les concerner. Après tout, il n'y a pas eu de situation où ceux qui sont entrés dans la Vieille Forêt hantée sont revenus vivants de mémoire d'homme.

Dieter et Rolf reviennent vers les festivités à pied au bout de 20 minutes. Les deux hommes viennent profiter des réjouissances pour se détendre un peu de leur vie de traque. Ils semblent passer beaucoup de temps à boire et faire la fête. En réalité, les deux gardent les yeux et les oreilles ouvertes à l'affût de tout ce qui pourrait sembler suspect. S'ils remarquent ou entendent quoi que ce soit de ce genre – même si cela implique un des PJ – ils rapporteront ce qu'ils ont vu ou entendu à Klaus.

La cérémonie :

Quand le soleil commence à se coucher, les fêtards allument des feux de joie au sommet de l'une des éminences à côté de la ville. C'est là où les célébrations de la journée se transforment en quelque chose d'une nature un peu plus ritualisé. Renata Bauer dirige cette partie des festivités, car elle représente quelque chose de plus ancien que l'Eglise de Sigmar. Beaucoup des habitants décident de retourner chez eux avant qu'il ne fasse sombre. Ceux qui travaillent la terre, comme les fermiers, et les membres adultes de leurs familles (en général à partir de 14 ans), représentent la majeure partie des participants. Renata commence les cérémonies en invoquant les bénédictions de Taal, Rhya, et Deanosus sur l'assemblée.

Les PJ peuvent décider de s'y joindre pour des raisons qui leur sont propres, particulièrement parce que le rituel demande de boire de copieuses quantité d'un fort vin de mûre. Le matin, les PJ ayant participé auront froid, seront ébouriffés, et un peu désorienté. Ils doivent réussir un test d'**E-20** pour éviter d'avoir une monstrueuse gueule de bois (malus de -20 sur toutes les caractéristiques pendant les prochaines 1d6 heures). Ceux qui échouent de 30 ou plus passeront les 15 prochaines minutes à vomir et à transpirer abondamment. Qui plus est, tous les PJ ayant participé à la débauche de la nuit précédente ne conservent que des souvenirs parcellaires de ce qui s'est passé.

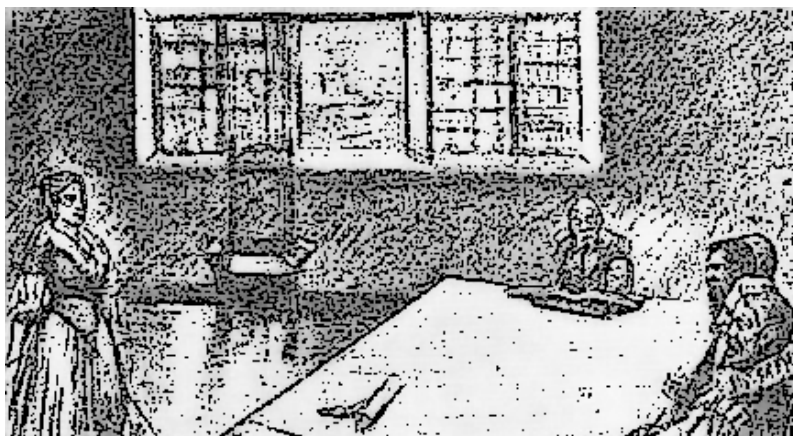
Le procès :

En milieu de matinée, la salle commune du Roi Crapaud a été réarrangée par les hommes de Klaus. Le répurgateur compte organiser un tribunal aujourd'hui, ce qui signifie que Klaus a choisi de rester pour une journée de plus à Eppiswald. Klaus et Rolf se placent d'eux-mêmes d'un côté d'une longue table. Rolf a placé un grand livre ouvert devant lui, avec une plume et une bouteille d'encre à côté. La procédure est ouverte aux gens qui souhaitent observer son déroulement, mais la plupart des habitants ont préféré rester à l'écart afin d'éviter d'attirer l'attention du répurgateur.

Quelques minutes plus tard, Dieter arrive avec Agnetha Cranach. Il a amené la vieille femme depuis Todtmoos pour qu'elle se présente devant Klaus. Le répurgateur annonce qu'il entendra le cas d'Agnetha, qui a été accusée de pratiquer de la vile sorcellerie, de blasphème et de corruption. Sans mâcher ses mots, Klaus demande à Agnetha de répondre à ces charges. La vieille femme se dresse sans trembler, et répond que les prétendus crimes sont des rumeurs sans fondement et basées sur la peur, et qu'elle n'est coupable d'aucun d'entre eux. Elle exige alors à savoir qui a rapporté de telles inventions au répurgateur.

Klaus demande alors à ce qu'Edgar Lang, de Todtmoos, s'avance pour relater sa déclaration sous serment. Un jeune homme gauche s'avance nerveusement hors de la foule, et regarde avec appréhension vers Agnetha. « *Vous n'avez pas à la craindre dans cette assemblée,* » dit le répurgateur pour rassurer l'accusateur.

Prenant une inspiration audible pour se détendre, Edgar témoigne d'une voix balbutiante que la vieille femme l'a maudit il y a un an, quand elle l'a surpris en train de piller son jardin à la recherche de fleurs à donner à Carina Waldmann – une jeune fille qu'il espérait impressionner. Edgar se rappelle que depuis ce moment, il bégaye chaque fois qu'il essaye de parler à Carina, ce qui le force à s'éloigner de gêne. Edgar prétend ensuite qu'Agnetha a entendu parler du rejet de Carina et qu'elle a proposé à Edgar une potion d'amour pour compenser la malédiction ayant entraîné son malheur. Beaucoup entendent Agnetha répondre dans sa barbe au dernier commentaire d'Edgar, « *le chiot m'a supplié de lui donner cet élixir, et j'ai refusé sa demande absurde.* » Klaus ne montre aucune émotion quand il dit à Edgar de rentrer chez lui. Le jeune homme recule dans la foule et quitte l'auberge.



Sans se laisser démonter, le répurgateur demande si quelqu'un dans la pièce peut témoigner du caractère de la vieille femme. Klaus se tait pendant quelques instants, donnant aux PJ qui ont été aidés par la vieille folle l'occasion de témoigner pour sa défense. Rolf prend note des informations dans son registre. Après avoir fait jurer au PJ sur le nom de Sigmar de dire la vérité, il est autorisé à donner son témoignage sans interruption. Quand il a terminé, Klaus fait un signe de tête pour le congédier, et demande à d'autres personnes ayant des commentaires à faire de s'avancer avant de prononcer la sentence.

Après quelques instants de tension, la prêtresse Renata Bauer entre dans le Roi Crapaud hors d'haleine d'avoir couru. Elle s'écrie qu'elle se porte garante de la guérisseuse comme étant une femme bonne et une fidèle des dieux. Klaus observe les deux femmes pendant un moment avant de dire à Agnetha qu'elle est libre de partir. Le répurgateur se tourne vers Rolf, indique une annotation dans le livre, et dit à Rolf d'aller avec Dieter pour faire savoir à Herr Lang ce qu'il implique de faire perdre son temps à un répurgateur.

Quand les deux hommes partent, Klaus observe l'assemblée. Si certains des PJ sont dans les parages, le répurgateur dit à celui que frère Emile considère comme le chef du groupe (ou un membre au hasard) qu'il souhaite discuter en privé avec lui. Klaus ordonne alors à tout le monde – y compris le personnel – de partir pendant une heure. Le répurgateur veut entendre le récit du voyage des PJ dans la Vieille Forêt. Il ne parlera pas de ce dont il a discuté avec frère Emile, ni même du fait qu'il a discuté avec l'archiviste.

Les PJ pourraient profiter de l'occasion pour montrer ou parler au répurgateur de l'anneau que le groupe a reçu de frère Gustavus. Klaus écoute attentivement, prenant des notes dans son registre. Klaus ne sait rien sur l'Ordo Scriptoris... pour l'instant. Il discutera du sujet avec l'abbé et le doyen dès que sa conversation avec le PJ sera terminée. S'il est accusé par les PJ, frère Gustavus niera leurs accusations, suggérant que les PJ ont du obtenir l'anneau ailleurs. Avec les noms des PJ en sa possession, Klaus prévoit de discuter de ce qu'il a appris avec ses supérieurs à Nuln.

Si les PJ ne soulèvent pas la question de l'anneau (ou qu'ils n'ont pas encore découvert qu'il était en possession du groupe), Klaus les remercie simplement du temps qu'ils lui ont consacré à la conclusion de leur histoire. Sans un mot de plus, le répurgateur retourne dans sa chambre.

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. Malgré tout, ses réussites lui permettent de continuer au service de Sigmar.

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 répurgateur 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).

Derniers jours à Eppiswald :

Tôt dans la matinée du second jour après son arrivé à Eppiswald, Klaus Werner et ses hommes repartent à cheval en direction du nord, vers Pfeildorf. Les trois partent en silence.

Si les PJ sont debout et dehors tôt le matin près des berges du fleuve, ils verront un jeune moine en train de transmettre un paquet de lettres cachetées à un batelier qui attend. Frère Simon s'est vu confier la commission de livrer la correspondance et de s'assurer qu'elle partait bien. Le batelier largue les amarres avant que les PJ ne puissent intervenir. Si les PJ demandent à frère Simon ce qu'il a livré, le jeune moine annonce simplement que la correspondance écrite par divers frères – en général les membres de plus haut rang de l'abbaye – est régulièrement envoyé en aval du fleuve vers les autres monastères ou temples sigmarites.

Les jours restant jusqu'à ce que le bateau de Pfeildorf arrive sont assez quelconques pour les PJ. L'aubentag 6 pflugzeit, les moines de l'abbaye viennent collecter les taxes des résidents de l'enclave lectoriale. Pour ceux qui peuvent payer, l'abbaye lève une taxe d'une pistole par personne de plus de 16 ans d'âge. Beaucoup choisissent de payer en nature (marchandises, bétail, ou service) tandis que quelques-uns sont exemptés car ils travaillent directement pour l'abbaye (charpentiers, maçons, etc.). Les moines portent des registres pour le paiement des taxes, et apportent des charriots pour emmener ce qu'ils ne peuvent pas porter.

Les PJ sont aussi supposés payer une taxe, même s'ils ne sont pas en ville depuis longtemps. A ce niveau, il n'y a rien qui indique qu'ils vont partir bientôt. Ceux qui disposent de la compétence *Commerce* peuvent arriver à convaincre les moines (**Soc**+10) de prélever une part inférieure à 1 pistoles (pas moins de 2 sous). Toute personne possédant les compétences *Charisme* ou *Séduction* peut faire un test simple de **Soc** pour voir sa taxe réduite jusqu'à 50% (6 sous).

Un bateau arrive sur les quais du Roi Crapaud pendant l'après-midi du 9 pflugzeit. Le capitaine Datz de l'*Eau Froide* entre dans l'auberge fluviale pendant que ses fils amarrent le bateau au quai. Il discute rapidement avec Hilda Böhme avant qu'elle n'indique les PJ, s'ils sont présents. S'ils se trouvent ailleurs, Hilda envoie ses fils, Wenzel et Hals, pour les informer que le bateau dont parlait Aldebrand Mössbauer est arrivé.

Quand les PJ rencontrent le Capitaine Datz, le propriétaire de l'*Eau Froide* les informe qu'il prévoit de partir d'Eppiswald dès l'aube. Il conseille aux PJ d'être sur le bateau avec toutes leurs affaires avant. S'ils lui demandent où ils trouveront Aldebrand, le Capitaine Datz les informe qu'il est censé leur indiquer l'Auberge de la Truite Rieuse quand ils arriveront sur les quais Söllhafen de Pfeildorf.

Josef Datz, Capitaine de l'Eau Froide (Commerçant, ex-Batelier).

Josef arpente les eaux de la Söll entre Pfeildorf et Kreuzhofen depuis environ 30 ans. Il a été formé par son père un peu comme il forme ses propres fils. Sa maison est à Meissen, où sa femme, ses deux filles, et son plus jeune fils vivent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	43	4	4	9	43	1	34	36	45	43	32	40

Compétences : Canotage ; Commerce ; Construction Navale ; Evaluation ; Orientation ; Pêche ; Potamologie.

Possessions : Hache, Veste en cuir (0/1PA bras/corps), Péniche fluviale moyenne.

Edgar et Jacob Datz, Fils jumeaux adolescents de Josef (Batelier).

Edgar et Jacob travaillent avec leur père depuis 7 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	31	3	3	7	32	1	31	32	32	42	32	33

Compétences : Canotage ; Orientation ; Pêche ; Potamologie.

Possessions : Gourdin, veste en cuir (0/1PA bras/corps).

Acte 2 - Des étrangers dans la nuit.

Là où les PJ font leur voyage fluvial d'Eppiswald vers Pfeildorf, en partant dans l'*Eau Froide*. Le long du chemin, ils attirent l'attention d'individus qui sont assez intéressés par ce que veulent les PJ.

Derrière la scène :

Depuis qu'ils ont été éparpillés à la suite de la Bataille du Chaudron de la Foi il y a 2 000 ans, l'Ordre du Marteau Sacré s'est lentement et secrètement infiltré dans l'Eglise de Sigmar dans le sud de l'Empire. Leur doctrine fataliste nécessite qu'une séquence d'événements ait lieu comme signe de l'arrivée imminente du Huitième Théogone. Jusque là, l'Ordre sélectionne soigneusement et recrute secrètement des convertis pour aider à poser les fondations qui amèneront le retour final et apocalyptique de leur divin chef.

Le célèbre érudit vérenien, le Professeur Friedemann Lessing, est tombé sur un ancien texte alors qu'il étudiait l'Eglise sigmarite des débuts, suggérant l'existence d'un culte du Jugement Dernier maintenant éteint. Le Professeur Lessing trouve l'information intrigante, car le culte jusqu'ici sans nom n'était mentionné nulle part ailleurs dans l'histoire officielle sigmarite. Alors qu'il continuait à rassembler des bribes d'information dispersées entre des sources largement éparpillées, le Professeur Lessing en vint à être convaincu que l'Ordre existait toujours actuellement, mais restait dans l'ombre. Il trouva quelques preuves de ses activités au cours de la Guerre des Sorciers à la fin du XX^{ème} siècle. Peu après, les investigations de l'érudit finirent par attirer l'attention de la hiérarchie du Marteau Sacré.

La tentative initiale de l'Ordre de suivre – et peut-être gêner – le Professeur Lessing fut handicapée par son premier objectif qui consistait à rester dans l'ombre jusqu'à ce que l'heure soit venue. Il y a deux ans, l'Ordre perdit la trace de l'endroit où se trouvait l'érudit. Mais ils devaient le trouver, et il leur fallait du temps pour rassembler les moyens de le faire.

Deux des membres les plus en vue de l'Ordre secret étaient les jumeaux Haider. Gerhardt est un marchand wisselandais ayant très bien réussi, avec des intérêts considérables dans l'ouest et le sud de l'Empire, d'Ubersreik à Steingart en passant par Wissenburg et Pfeildorf. C'est aussi un mécène remarquable de l'Eglise de Sigmar, sans aucun doute grâce au fait que son frère, Quintus, est le Lecteur du Reikland installé à Ubersreik.

Les succès de Gerhardt Haider sont arrivés grâce à sa ténacité, son arrivisme et sa capacité à forcer les autres à faire ce qu'il voulait par la peur et l'extorsion. Un de ces individus obligé de servir Gerhardt est le secrétaire du Lecteur du Sudenland Raphaël von Mauchen, le père Feodor Waldheim. Le père Feodor est un fidèle prêtre de Sigmar avec un faible pour les femmes de la nuit pauvres et désespérées. Une autre de ces personnes au temple de Pfeildorf est Rudolf Hundsdorfer, un homme au tempérament violent, tourmenté par la culpabilité, qui accomplit des tâches étranges pour l'Eglise, et qui a des liens avec la famille criminelle Heinkel. Aucun de ces hommes n'a la moindre idée des véritables intentions de Gerhardt.

Avec ses contacts universitaires, le père Feodor savait que le culte de Véréna était inquiet de la disparition du Professeur Lessing. Il contacta un prêtre de Véréna, le père Humfried Albers, afin de découvrir quelqu'un de prometteur dans ce culte pour mener une recherche bien planifiée de l'érudit. Le père Feodor promit des fonds de la part de l'Eglise de Sigmar, car il savait que les ressources du culte de Véréna étaient actuellement limitées, à la suite de la guerre dans le nord. Les véreniens ayant envoyé un certain nombre de prêtres pour arbitrer le règlement des diverses disputes qui étaient apparues entre les sigmarites et les ulricains, à la suite de ce conflit.

Le père Humfried recrute Aldebrand Mössbauer pour remplir cette tâche. L'enthousiaste jeune homme voyagea vers Nuln, et rechercha les informations qu'il pouvait rassembler sur le Professeur Lessing. Il apprit que l'érudit avait reçu une bourse pour mener des recherches sur des événements liés à la Guerre des Sorciers, et retourna à Pfeildorf pour fouiller la maison en ville de l'érudit. Finalement, Aldebrand tomba sur la cachette secrète où Lessing conservait ses notes privées. Celles-ci conduisirent Aldebrand à conclure que l'érudit avait probablement mené des recherches dans les zones proches d'Ubersreik ou d'Eppiswald.

Quand Aldebrand était à Nuln, ses activités attirèrent l'attention des forces de police de l'Eglise de Sigmar, l'*Officium Arbitrorum*. Le but de ce bureau est l'enquête et la prévention des crimes au sein du culte. Ce rôle lui donne une grande autorité pour mener ses enquêtes. Inquiet de ce que le jeune homme pourrait découvrir, l'*Officium Arbitrorum* envoya l'Arbitrator Karelia Meitner pour suivre Aldebrand et faire un rapport sur les progrès de son travail.

Aldebrand discuta des résultats de son travail avec le père Humfried, qui demanda alors au jeune homme d'attendre de nouvelles instructions avant de continuer. Le prêtre vérenien rencontra alors le père Feodor pour discuter des découvertes d'Aldebrand. Le père Feodor dit au père Humfried de lui donner quelques jours avant de se revoir.

Quand les deux prêtres se rencontrèrent à nouveau, le père Feodor proposa que l'Eglise de Sigmar conduise les recherches dans la zone d'Ubersreik, tandis qu'Aldebrand organiserait une autre expédition près d'Eppiswald. Le père Feodor suggéra que le père Humfried écrive le brouillon d'un mandat pour Aldebrand que le Lecteur von Mauchen pourrait contresigner, puisque Eppiswald était son domaine.

L'arrangement conclu, le père Humfried convoqua Aldebrand et discuta longuement du plan. Aldebrand prévoyait d'engager des gens sur place pour mener les recherches, alors qu'il retournerait à Pfeildorf pour continuer à rassembler des informations supplémentaires sur le Professeur Lessing, au cas où les recherches ne découvriraient rien sur l'érudit disparu.

A travers ses contacts dans l'Eglise, Gerhardt Haider apprit la mission de Karelia Meitner consistant à suivre Aldebrand. Il donna des instructions au père Feodor pour qu'il organise une rencontre entre l'arbitrator et le Lecteur von Mauchen quand Aldebrand devait partir. La réunion n'était rien de plus qu'une ruse qui permettrait au naïf Aldebrand de se rendre en amont du fleuve sans être suivi.

Même si elle a été retenue suffisamment longtemps pour qu'Aldebrand parte, Karelia fut capable de découvrir la direction de son voyage, ainsi que le nom du bateau sur lequel il avait embarqué. L'échec de la rencontre avec le Lecteur conduisit Karelia à soupçonner que quelqu'un dans l'Eglise locale tentait de saboter sa mission. Elle se mit à établir des fausses pistes contradictoires sur la suite de son programme, avant de se glisser hors de Pfeildorf. Karelia remonta le fleuve avec la volonté délibérée d'intercepter et d'interroger Aldebrand lors de son voyage de retour.

Karelia rattrapa Aldebrand quand il arriva à Meissen pour la nuit, avant de continuer son voyage de retour vers Pfeildorf. Elle le convainquit qu'elle venait du temple de Véréna de Nuln pour s'assurer de ses progrès : Karelia n'est pas au-dessus de l'usage de la tromperie, comme porter un médaillon pour être plus vraisemblable. De cette façon Karelia apprit qu'Aldebrand avait engagé des gens à Eppiswald. A la fin de leur conversation, Karelia averti Aldebrand qu'il fallait garder leur conversation confidentielle.

Sans expliquer ses motifs à Aldebrand, Karelia conclue que s'il révélait leur conversation, cela ajouterait des complications inutiles à son enquête. De toute façon l'arbitrator n'était pas du genre à croire naïvement que son conseil serait écouté, et elle avait besoin d'un plan de secours. Elle décida donc d'intercepter les PJ et de découvrir les informations qu'ils avaient pour Aldebrand. En faisant cela, Karelia savait que le temps que qui que ce soit ne découvre ses activités, elle aurait eu une occasion de gagner la confiance des mercenaires d'Aldebrand.

Calendrier des évènements :

Le voyage vers Pfeildorf prendra environ une semaine. Josef Datz déplace des marchandises le long du fleuve, il est donc peu probable qu'il soit pressé de se rendre à la destination des PJ. Il a été payé pour fournir un transport aux PJ, mais pas assez pour abandonner son gagne-pain. Le calendrier ci-dessous fournit des informations sur les arrêts prévus du Capitaine Datz :

Jour	Evènement
10 Pflugzeit	Départ matinal d'Eppiswald, bref arrêt à Trulben, et pause pour la nuit à Rohrhof
11 Pflugzeit	Départ de Rohrhof avec un bref arrêt à l'auberge fluviale de l'Anguille Tordue. Arrivée en début de soirée à Geschburg.
12 Pflugzeit	Départ à midi de Geschburg avec un bref arrêt à l'auberge fluviale du Repos Aquatique. Arrivée en fin d'après-midi à Auggen.
13 Pflugzeit	Départ matinal d'Auggen avec un bref arrêt à Wittenhausen. Arrivée tardive à Meissen.
14 Pflugzeit	Journée de relâche à Meissen.
15 Pflugzeit	Départ en milieu de matinée de Meissen. Bref arrêt à la taverne fluviale du Gouvernail Brisé. Arrêt en fin d'après-midi à Sexau.
16 Pflugzeit	Départ matinal de Sexau avec un arrêt rapide à Wurmgrube. Arrivée tardive à Hinkend.
17 Pflugzeit	Départ matinal d'Hinkend. Arrêt rapide à Durbheim. Arrivée tardive à Pfeildorf.

Le long de la route, les PJ sont susceptibles d'entendre les nouvelles ou rumeurs suivantes :

- L'hiver a été rude pour les régions affectées par la guerre de l'an dernier.
- La famine dans les régions touchées par la guerre a entraînée des centaines de morts. Les corbeaux doivent se régaler.
- Certaines régions subissent des pénuries, on s'attend à une flambée des prix.
- Pire maintenant, les taxes et les prélèvements vont monter, ajoutant encore au fardeau du peuple.
- Le Grand Théogone a envoyé des bandes de répurateurs et d'autres agents sigmarites dans tout le territoire pour traquer les ennemis cachés.
- Les Eglises de Sigmar et d'Ulric ont officiellement mis un terme à leurs différends après la guerre.
- Les bandes de Gobelins deviennent de plus en plus un problème dans l'arrière-pays, elles ont tiré profit de la demande de main d'œuvre provoquée par la guerre de l'an dernier.
- Les mercenaires sans emploi – principalement des étrangers – ont décidé de vivre comme des brigands plutôt que de retourner chez eux.
- La majeure partie des problèmes restent dans le nord, mais ils s'étendent lentement vers le Sudenland et le Wissenland.
- On raconte que l'épidémie de peste a anéanti des villages entiers dans le nord.
- Les routes et les fleuves sont devenus plus dangereux avec autant de personnes mal intentionnées se promenant partout.
- Les dirigeants des provinces vont devoir lever des armées pour s'occuper des voleurs, bandits et brigands qui harcèlent les honnêtes gens.

Quitter Eppiswald :

Tandis que les PJ se dirigent vers *l'Eau Froide*, un jeune moine les attend sur les quais. Frère Simon porte un certain nombre de lettres de différents moines, qui doivent être livrés aux temples de Sigmar à Geschburg, Meissen, et Pfeildorf. Il a été envoyé par le secrétaire de l'abbé, frère Tobias, pour voir si les PJ accepteraient de rendre service à l'abbé en transportant les lettres scellées à destination. Les lettres sont clairement annotées pour indiquer à quel temple elles sont destinées. Si les PJ refusent, ou demande un dédommagement pour le transport, frère Simon fera les arrangements nécessaires avec le Capitaine Datz.

Lettres d'Eppiswald :

Il y a trois lettres destinées au temple de Geschburg : deux pour le père Robert, et une autre pour le père Edmund. Les lettres de Meissen sont adressées au père Barthold (2), au père Torsten (1), et au père Franz (3). La correspondance de Pfeildorf est indiquée pour le Lecteur von Mauchen (3, chacune est scellée du sceau de l'abbé), le père Luitpold (2), le père Feodor (1), et le père Rainer (2).

Si les PJ trouvent un moyen malin d'ouvrir les lettres sans briser le sceau (au minimum de test de **Dex-10** devrait être nécessaire), ils découvriront qu'elles sont de nature quelconque, demandant principalement au destinataire d'envoyer des messages aux familles, amis, etc. Celles destinées au Lecteur sont légèrement plus intéressantes, mais pas de beaucoup. Elles parlent des activités courantes de l'abbaye, une liste des taxes récemment collectées (les PJ peuvent trouver leurs noms dans la catégorie des gens de passage s'ils ne sont pas originaires de la région d'Eppiswald), et rapport sur la situation de chaque moine.

Briser un sceau peut entraîner des répercussions contre les PJ. Un ou deux sceaux brisés peuvent être attribués à des accidents, mais plus que cela indiquera un durcissement de l'attitude de l'Eglise de Sigmar, un point de vue qui sera transmis au temple de Pfeildorf et aux autres, si jamais les PJ cherchent du secours.

La lettre à destination du père Edmund de Geschburg est la plus curieuse, et la plus courte. Elle est composée d'un seul mot en langue Classique, signifiant « ils sont ici » :



Document 2

Ce message est la suite d'une lettre précédente envoyée le matin où le répurgateur et ses hommes sont partis d'Eppiswald. Cette lettre, et le document 2, ont été écrits par frère Karl, un assistant de frère Gregor et un membre secret de l'Ordre du Marteau Sacré. La première lettre avertissait le père Edmund (un autre membre de l'Ordre) de la référence découverte au Huitième Théogone dans le temple abandonné depuis longtemps de Dergenhof (qui a pu arriver aux oreilles de Karl de façon indirecte, soit par une indiscretion des PJ, soit par une de frère Emile), ainsi qu'une description physique des PJ. Les ragots étant ce qu'ils sont, la ballade des PJ dans la Vieille Forêt, et le voyage qu'ils ont prévu de faire vers Pfeildorf, n'étaient pas un secret pour grand monde dans l'abbaye.

Après avoir reçu la première missive, le père Edmund a compris qu'il n'avait pas le temps de discuter avec Gerhardt Haider sur ce qu'il fallait faire des PJ. Comme l'heure du Huitième Théogone approche, le père Edmund est de plus en plus inquiet à l'idée d'être découvert. Risquant de s'exposer lui-même, il a envoyé un message à Pfeildorf transmettant son plan pour s'occuper des PJ lors de leur voyage vers Pfeildorf.

A bord de l'Eau Froide :

Les PJ sont accueillis à bord de *l'Eau Froide* par le Capitaine Datz. Il leur dit qu'ils peuvent dormir soit sur le pont, soit dans la cale. Comme beaucoup de péniches fluviales qui arpentent la Söll, *l'Eau Froide* ne dispose que de cabines pour le capitaine et son équipage. Les passagers payant doivent faire avec ce qu'on leur propose. De plus, il explique aux PJ qu'ils sont responsables de leur propre approvisionnement.

Le Capitaine explique aussi qu'il espère que les PJ l'aide à protéger son bateau s'ils venaient à être attaqués par des pirates, bandits, ou gobelins. Ces deux derniers sont en particulier une nuisance quand on doit amarrer le bateau dans une crique isolée ou une courbe du fleuve pour passer la nuit. Enfin, le Capitaine Datz informe les PJ des arrêts qu'il a prévu pendant le trajet vers Pfeildorf (voir le tableau page précédente). Ces destinations ne sont pas négociables. Etant donné le coût des voyages dans l'Empire, les PJ devraient reconnaître que les exigences du Capitaine Datz ne sont pas déraisonnables.

Au cas où les PJ expriment le désir d'apprendre comment devenir un batelier sur la Söll, le Capitaine Datz est plus que content de leur rendre service. Il n'est pas du genre à refuser un employé gratuit. Le nombre de jours passés sur *l'Eau Froide* ne sera généralement pas suffisant pour que les PJ deviennent véritablement compétents dans cette carrière. Les MJ indulgents peuvent envisager d'autoriser un PJ travaillant particulièrement dur à faire un test d'**Int-10** pour voir s'il est assez attentif pour apprendre la carrière de Batelier.

Les joies du voyage fluvial :

Cette partie présente certains des risques liés au voyage fluvial dans l'Empire. Les PJ sont encouragés à insérer des rencontres aléatoires afin d'agrémenter la partie. Seule la deuxième des situations suivantes peut avoir des implications plus tard dans la campagne de **l'Assemblée des Ténèbres**, mais les deux autres peuvent ajouter un peu de piment au voyage sur la Söll.

Les choses de ne sont pas ce qu'elles semblent :

Cette rencontre peut se dérouler à côté de toute zone du fleuve faiblement peuplée.

Avant la guerre récente dans les provinces du nord, le sergent Reinwald Dönitz dirigeait une unité de patrouilleurs ruraux, basée à Pahl, un village de l'intérieur du Sudenland. Quand il est revenu, il a convaincu ses hommes qu'ils pourraient bien mieux vivre comme bandits, en volant ceux qui profitent de la misère des moins fortunés – c'est-à-dire à peu près tous ceux qui vivent mieux que les paysans. Dönitz sait par expérience que les gens les plus fortunés voyagent plutôt sur le fleuve, et il a déplacé sa bande de hors-la-loi vers la Söll.

Même s'ils n'ont pas encore perfectionné leur technique, Dönitz et sa bande se font généralement passer pour des patrouilleurs ruraux qui ont besoin d'aide. L'un des hommes se présente tout débraillé sur la rive, en général au sein d'un petit bois ou de collines, et implore aux hommes qui passent en bateau de les aider à se battre contre des bandits ou des gobelins. Le reste de la bande est dissimulé à proximité, prêt à déclencher le piège. Leur plan est simplement d'encercler leurs victimes avec leurs arcs bandés et de les voler. Afin de décourager les poursuites, les bandits demandent à leurs victimes d'enlever leurs vêtements qui sont ensuite éparpillés tandis qu'ils s'enfuient à cheval.

La bande de hors-la-loi n'hésitera pas non plus à attendre que des bateaux quittent leur emplacement près d'un village ou d'une auberge fluviale isolée. Les hors-la-loi arrêtent une diligence ou un bateau près de la fin de son voyage quotidien, à environ 1 ou 2 Km. Les 'patrouilleurs ruraux' prétendent alors chercher des contrebandiers et exigent que tout le monde descende pour pouvoir mener leur fouille. Une fois qu'elles sont séparées de leur transport, Dönitz et ses hommes dépouillent les victimes de la même façon que décrit ci-dessus.

Jusqu'à présent, Dönitz et ses hommes n'ont tué personne. Il y a eu quelques fois où des étrangers de la région ont été battus par Dönitz pour 'leur donner une bonne leçon'.

Si les PJ opposent une défense fougueuse – qu'ils aient l'avantage en combat, ou qu'ils soient à égalité – après trois rounds de combat, les hors-la-loi commencent à reculer, avec le but de se désengager plutôt que de battre en retraite. De cette façon, ils évitent de donner aux PJ une attaque gratuite tout en pouvant quitter le combat pour partir à la recherche d'une proie plus facile. Les PJ peuvent soit permettre aux hors-la-loi de partir, soit se rapprocher pour continuer la mêlée.

Reinwald Dönitz, Hors-la-loi (ex-Patrouilleur rural, ex-Sergent Mercenaire).

Etant revenu récemment de la guerre dans le nord, Reinwald est retourné vers son ancienne unité de patrouilleurs ruraux avec une proposition – bien que ce soit une proposition illégale – pour améliorer leur vie. Reinwald est un homme qui n'aime pas les gens différents des autochtones : les nordistes, ceux de l'est, les tiléens, les bretonniens, les Elfes, les Halflings, et les citadins. Il a malgré tout un respect réticent vis-à-vis des Nains : du, en partie, à leur volonté de résister aux brutes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	52	5	5	11	54	2	43	47	44	46	47	43

Compétences : Bagarre ; Camouflage Rural ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Endurance à l'Alcool ; Equitation ; Esquive ; Jeu ; Langage Secret : Jargon des Batailles ; Soins des Animaux.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arc (24/48/250, FE3), Cheval avec selle et harnais, Corde (10m), Brassard bleu et jaune avec motif d'épées croisées au-dessus d'un arbre, et Bourse (3 Co, 8/5).

Axel Haber, Johann Kossel, Goepfert Bunsen, et Siggie Hoffman, Hors-la-loi (ex-Patrouilleurs ruraux).

Les quatre chevauchaient aux côtés de Reinwald avant qu'il ne parte dans le nord. Ils ont décidé de ne pas l'accompagner, car ils préféreraient rester dans un environnement familier plutôt que de voyager vers une guerre lointaine. Ils se sont joints à lui dans le banditisme avec empressement.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	4	4	8	42	1	31	33	32	33	34	32

Compétences : Camouflage Rural ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret : Jargon des Batailles.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arc (24/48/250, FE3), Cheval avec selle et harnais, Corde (10m), Brassard bleu et jaune avec motif d'épées croisées au-dessus d'un arbre, et Bourse (1 Co, 12/8).

Où est le loup ?

Cette rencontre peut se dérouler à côté de toute zone du fleuve faiblement peuplée, dans une zone de petits bois ou de marais.

Tandis que l'*Eau Froide* passe dans la zone, les PJ entendent un appel à l'aide. Ils voient un homme gravement blessé (plus qu'un point de **B**) dont les vêtements sont en lambeaux et imprégnés de sang titubé hors des buissons. Les PJ peuvent croire qu'il s'agit d'une autre embuscade de bandit, en particulier s'ils sont récemment tombé dans ce type de piège. A la différence de l'autre situation, cet homme a besoin de soins médicaux. Etant donné les blessures évidentes, les PJ réussissant un test d'**Int+10** (*Traumatologie* +10) comprennent que s'ils partent, l'homme – Wolmar Fried – mourra très probablement.

S'ils décident d'aider l'homme blessé, les PJ devront convaincre le Capitaine Datz de rapprocher son bateau de la rive. Le capitaine pourrait être inquiet à l'idée d'une embuscade de bandits, donc les PJ devront trouver un plan raisonnable pour protéger le bateau pendant que deux d'entre eux aideront à faire monter à bord le Wolmar évanoui. En examinant Wolmar, les PJ ayant une expérience de la nature (Garde-chasse, Chasseur, Braconnier, ou Trappeur) reconnaîtront ses blessures comme étant causées par un gros animal (ours, chat sauvage, ou loup). Les PJ disposant de la compétence *Traumatologie* peuvent soigner Wolmar. Même avec des soins, le trappeur aura besoin de quelques heures de sommeil (1d6) avant de pouvoir raconter aux PJ ce qui s'est passé. S'ils n'ont pas les compétences pour assurer à Wolmar les soins dont il a besoin, ils devront l'emporter dans le village ou l'auberge fluviale la plus proche s'ils veulent qu'il survive. Il y a en général des guérisseurs locaux qui peuvent fournir l'aide nécessaire.

Quand il a récupéré, Wolmar raconte aux PJ qu'il a été attaqué par un énorme loup noir. La créature est apparue de nulle part, et a attaqué le trappeur après qu'il ait remis en place ses pièges. Wolmar a posé des pièges dans la région régulièrement depuis de nombreuses années sans voir le moindre signe d'une de ces créatures. Même s'il a été surpris, Wolmar a été capable de repousser en luttant la créature assez longtemps pour atteindre le bord du fleuve, où il guettait un bateau. Il est certain que si les PJ n'étaient pas arrivés sur les lieux, il aurait certainement été dévoré par ce qui l'a attaqué, quoi que ce soit.

En fait, Wolmar est un loup-garou, et ses blessures ont été causées par une louve-garou qui ne l'a pas trouvé à son goût comme compagnon, et qui a violemment (à la façon des loups-garous) rejeté ses tentatives pour l'impressionner. Wolmar n'a aucun bien de valeur avec lequel il pourrait récompenser les PJ, mais il leur donne sa belle bague en cuivre avec une gemme de pierre de lune (valeur : 5 Co). Il leur explique que cette bague lui a été donnée par sa mère avant qu'elle ne meure d'une maladie débilitante quand il était jeune. Si les PJ refusent poliment, Wolmar insiste pour qu'ils prennent l'objet en signe de sa gratitude.

Wolmar Fried, Trappeur (sous sa forme humaine).

Wolmar piège les animaux pour leur fourrure dans la vallée de la Söll depuis plus de 20 ans, en général dans les zones où il y a des bois ou des marais. C'est un homme sec approchant de la quarantaine, même si la plupart des gens le prennent pour un homme plus vieux d'au moins 10 ans. Etant donné sa profession, il y a une odeur assez forte qui entoure Wolmar.

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

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), Canoë, et 3 pièges à animaux.

Chasseurs d'hommes :

Cette rencontre devrait avoir lieu quand *l'Eau Froide* s'amarre à côté de l'une des auberges fluviales pour la soirée, idéalement quelques jours après que les PJ se soient heurté à Dönitz et ses hommes.

Tandis qu'ils se détendent dans la salle commune de l'auberge fluviale, deux hommes à l'air dur – Holger Lehmann et Baldur Kant – entrent dans l'établissement. Les deux ont été engagés par Matthias Hilbert, un marchand de Meissen, et une victime récente de la bande de Dönitz, pour mettre un terme aux exactions des hors-la-loi. Herr Hilbert préfère que ces derniers soient ramenés vivants pour être traduits en justice, mais il ne serait pas trop déçu s'ils étaient tués au cours de la capture. Dans ce dernier cas, le marchand, qui a rassemblé l'argent par une cotisation locale, n'aurait pas à payer autant aux chasseurs de prime (100 Co pour Reinwald et 50 Co pour chacun de ses hommes s'ils sont tous vivants ; la moitié pour ceux qui sont ramenés morts à Meissen).

Ni Holger, ni Baldur, ne divulgueront d'informations sur leur arrangement, car ils ne veulent pas de compétition pour la récompense. Les chasseurs de prime sont des interlocuteurs agressifs, et ils pourraient conclure que toute personne peu disposée à leur livrer des informations a quelque chose à cacher. Les deux pourraient même en arriver à la conclusion que ceux qui prétendent ne rien savoir pourraient en fait essayer de protéger les bandits. S'ils peuvent s'en tirer sans être inquiétés, Holger et Baldur sont plus que partant pour utiliser la violence pour obtenir ce qu'ils veulent. Si les PJ reconnaissent avoir rencontré la bande de hors-la-loi, les chasseurs de prime les harceleront jusqu'à ce qu'ils aient l'impression d'avoir arraché aux PJ tout ce qu'ils savent.

Holger et Baldur sont généralement connu dans la région de la Söll entre Sexau et Geschburg comme des brutes et des vauriens avec un sale caractère. Beaucoup de gens évitent la confrontation avec les deux hommes, et ils ne feront rien pour aider les chasseurs de prime si quelqu'un d'un peu plus sévère décidait de répondre de la même façon. D'un autre côté, les villageois et les autres habitants n'aideront pas non plus quelqu'un – en particulier les PJ – qui met sa vie en jeu en défiant les chasseurs de prime.

Holger Lehmann et Baldur Kant, Chasseurs de prime.

Les deux hommes se sont spécialisés dans le fait de ramener les hommes devant la justice, même s'ils préfèrent ramener ces criminels morts. Leur préférence provient du fait que les hommes morts sont plus faciles à rapporter, et ils font généralement ce qu'il faut pour récupérer les gains mal-acquis de ceux qu'ils pourchassent avant de les tuer. Les chasseurs de prime sont principalement des assassins mandatés qui sont habitués à utiliser des tactiques implacables pour obtenir des informations de ceux qu'ils soupçonnent de protéger les criminels qu'ils recherchent.

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 : lasso, filet ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Filature ; Pistage.

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

Le jeu commence :

Depuis qu'il est au courant pour les PJ par le biais de frère Karl à l'abbaye de St. Ewald, le père Edmund a passé quelques nuits blanches à décider des actions qu'il allait entreprendre. Il comprend que l'Ordre du Marteau Sacré ne veut pas que son existence soit connue, encore moins qu'il prépare des plans pour les jours cataclysmiques à venir de rédemption et de vengeance. D'un autre côté, les PJ pourraient avoir appris quelque chose sur le Huitième Théogone (les ruines de Dergenhof étaient un site de l'Ordre), une connaissance qui, entre de mauvaises mains, pourrait gravement déranger les plans de l'Ordre.

Tuer le messager :

Par chance, une personne dans la position du père Edmund connaît des hommes qui connaissent d'autres hommes qui n'hésitent pas à utiliser des moyens violents pour s'occuper de ceux dont les croyances les mettent en conflit avec l'Eglise de Sigmar. Sur un simple mot, ces hommes accompliraient n'importe quelle tâche leur permettant d'obtenir les faveurs de leur divinité, sans poser de questions.

Le père Edmund invite Wilhelm 'Willi le Fou' Stark à la Soubrette de l'Arrière-cuisine pour une rencontre dans l'après-midi du 6 pflugzeit. Il dit à Willi qu'il a entendu parler d'un groupe de voyageurs dangereux pour l'Eglise de Sigmar. Père Edmund mentionne que l'Eglise ne peut pas intervenir directement pour s'occuper de ces hérétiques, car ils voyagent sous la protection du culte de Véréna. Le prêtre lance alors en l'air qu'il serait dommage qu'ils aient un accident. Willi lui fait un signe de tête lui indiquant qu'il a compris le sens de ses paroles, et s'en va.

Willi s'attèle tout de suite à sa tâche, se dirigeant vers les quais pour interroger ceux qui travaillent en bord de fleuve afin de s'assurer que le bateau transportant les PJ n'est pas encore passé. Satisfait qu'ils ne soient pas encore passés, Willi s'arrange avec plusieurs personnes pour qu'ils fassent les guetteurs. Il recrute même une paire de gardes à la porte sud de Geschburg. Willi passe ensuite ses journées à étudier le terrain entre Geschburg et Auggen pour établir son plan, et ses nuits à embaucher le genre d'hommes qui pourraient accomplir la tâche qu'il souhaite leur confier.

Quand *l'Eau Froide* arrive enfin, Willi est là pour assister à l'arrivée des PJ. Il les suit à une distance discrète jusqu'à la Volksplatz s'ils s'avancent vers le Temple de Sigmar pour livrer les lettres. Autrement, Willi étudie les PJ sur le bateau jusqu'à ce qu'il soit assuré qu'il s'agit bien de son gibier. Il s'éloigne ensuite pour retrouver ses complices et partir de Geschburg vers l'auberge du Repos Aquatique, où lui et ses hommes attendent l'arrivée des PJ. Les PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* auront le sentiment d'être observés quand Willi les file, même s'ils ne seront pas capables de repérer leur observateur.

Livraison de messages secrets :

Les PJ arrivent sur les quais de la ville fortifiée de Geshburg. Comme il l'a fait aux autres arrêts, le Capitaine Datz leur dit qu'ils peuvent faire ce qu'ils veulent pour la nuit. Le capitaine prévoit de partir à midi le lendemain, car il a beaucoup de choses à faire.

Pour entrer dans la ville proprement dite, les PJ doivent payer 2 pistoles chacun en débarquant de *l'Eau Froide*. Les collecteurs d'impôts qui arpentent les docks s'approchent pour collecter les taxes d'entrée, accompagnés par des scribes prenant note de la collecte. A la Porte Söll, les PJ sont supposés laisser les armes et armures autres que les dagues, chemises de maille, et armes simples. Les scribes à la porte enregistrent les transactions, et donnent à chaque PJ un reçu pour tout ce qui lui a été confisqué. Les PJ entrant dans l'enceinte de la ville peuvent récupérer leur équipement quand ils repartiront. Les soldats à la porte répondent à tout trouble provoqué par les PJ ou qui que ce soit d'autre.

S'ils demandent comment se rendre au temple, les gardes de la porte indiquent l'avenue, et leur disent de continuer dans la rue après la Volksplatz. Ils disent aux PJ qu'ils ne peuvent pas rater le dôme bleu du temple de Sigmar.

Comme elle est au centre de la ville, la Volksplatz est généralement assez peuplée. Des étals en abondance vendent des produits, poissons, et autre denrées périssables. Certaines cabanes proposent de la nourriture à un prix modeste, allant de la tourte à la viande aux pâtisseries. La place est aussi très fréquentée par les pickpockets à la recherche d'une proie facile, comme les PJ. Les pickpockets travaillent généralement en groupes, où l'un distrait la victime d'une façon ou d'une autre (lui rentrant dedans, créant une scène, ou tout autre acte attirant l'attention de la victime) tandis que l'autre cherche dans les poches de la cible ou coupe discrètement sa bourse. L'équipe travaille dans la foule car un tel environnement entraîne plus de distraction et gêne les poursuites.

La Volksplatz surpeuplée fournit aussi des occasions pour des PJ aux doigts habiles d'opérer avec un minimum de chance de se faire découvrir par le gang criminel établi ici. [Note au MJ : il devrait y avoir 15% de chance de base pour le gang local de repérer les voleurs indépendants travaillant sur la Volksplatz, car ils sont bien conscients que la foule sur la place en fait une zone idéale pour les étrangers qui souhaitent exercer leurs propres compétences de voleurs. Ces chances d'être découvert augment à 50% si le PJ en train de voler échoue à dérober sa cible.]

S'ils survivent aux attentions de ceux qui essaient de les soulager de leur charge, les PJ sont en mesure d'atteindre le temple de Sigmar en 5 minutes. Ils trouvent les portes du temple ouvertes pour ceux qui cherchent les conseils divins ou le réconfort. Même si les prêtres ont un emploi du temps chargé, les PJ peuvent facilement trouver un initié en train de nettoyer l'intérieur. Ils peuvent soit choisir de laisser les deux lettres pour le père Robert et celle adressée au père Edmund à l'un des jeunes initiés, soit personnellement livrer ces correspondances.

S'ils choisissent cette dernière option, les initiés dirigent les PJ vers le père Edmund, après avoir poliment demandé la raison de leur requête. Le prêtre le plus jeune du temple est le seul disponible sur les deux, pour l'instant. Le père Edmund est un grand homme, assez dégingandé, ayant à peu près la quarantaine, avec des cheveux bruns clairsemés, et un front qui se dégarnit. Il demande gracieusement aux PJ de se présenter, même si leur rencontre doit être brève.

Les PJ peuvent faire allusion à une compensation pour avoir livré le courrier depuis l'abbaye de St. Ewald à Eppiswald. Le père Edmund sera momentanément surpris par une telle requête, puis il considérera cela comme une occasion d'en apprendre plus que les PJ. Il leur propose du vin d'une cuvée du Sudenland venant des réserves du temple, et continue à poser des questions sur leur histoire, les relations qu'ils ont les uns avec les autres, leur destination actuelle, ce qu'ils prévoient pour l'avenir, comment ils en sont arrivés à être au service de l'Eglise (comme cela est indiqué par les lettres qu'ils ont livrés personnellement), et d'autres sujet inoffensifs. Le père Edmund prévoit d'envoyer un rapport avec la description des PJ par courrier à Pfeildorf. Il se dit que ses supérieurs là-bas pourront trouver une formidable utilité à ces informations, si le besoin s'en fait sentir.

Livraison de messages secrets :

Quand les PJ partent, le père Edmund s'enferme dans son bureau pour écrire son rapport, ce qui lui prendra une bonne partie de la nuit. Son opinion sur les PJ est assez mitigée. En apparence (à moins qu'ils ne soient un groupe de nobles ou de membres du clergé), ils n'ont pas vraiment l'air de gens avec les aptitudes – encore moins les compétences – pour contrarier les plans de l'Ordre. D'un autre côté, le fait que des gens en apparence aussi incompetents aient pu obtenir des informations qui ont été gardées secrètes depuis près de deux millénaires est troublante. Le père Edmund se demande même s'il n'y aurait pas d'autres forces invisibles à l'œuvre. Il considère la possibilité que d'autres ordres clandestins sigmarites ou véreniens puissent être à l'œuvre pour s'opposer à leurs plans.



Tôt le lendemain matin, le père Edmund se dirige vers la diligence du Cerf Blanc afin de s'assurer que son paquet parte avec la diligence qui s'en va juste après l'aube. Le paquet – qui pourrait ne rien contenir d'autre que les noms et descriptions des PJ, si le père Edmund n'a pas eu l'occasion de rassembler d'autres informations – est adressé au père Feodor. A la différence du navire du Capitaine Datz, la diligence n'a pas besoin de faire des arrêts prolongés pour le commerce, et elle devrait arriver à la capitale du Sudenland une journée avant les PJ.

Attaque à Auggen :

Le plan de Willi est d'attendre que *l'Eau Froide* s'arrête à l'auberge du Repos Aquatique et que les PJ arrivent pour que ses hommes puissent les évaluer. Les hommes ne parleront pas avec leur cible, si ce n'est en répondant (nonchalamment) à leurs plaisanteries. Willi et ses hommes ne resteront pas longtemps, ils partiront rapidement en direction d'Auggen. Ils voyagent à un rythme qui permet à *l'Eau Froide* de les dépasser. Cela permet à Willi de répondre à une situation où les PJ convaincraient le Capitaine Datz de passer la nuit à l'auberge plutôt que d'avancer jusqu'à Auggen. Willi et ses hommes chevauchent lentement sur la Söllweg, bien en vue de tous ceux qui voyagent sur le fleuve. Les cinq cavaliers ne montrent pas qu'ils reconnaissent les PJ s'ils sont remarqués, même si Willi et ses hommes observent *l'Eau Froide* quand il passe. Quand le bateau est hors de vue, Willi imprime un rythme plus rapide pour suivre l'avancée du bateau.

Au cas où les PJ resteraient à l'auberge fluviale du Repos de Lacothea à Auggen, ou des Deux Fleuves sur la rive sudenlandaise de la Söll, Willi dirigera son attaque vers l'endroit appropriée. Le chasseur de prime est en mesure de voir *l'Eau Froide* mouiller à Auggen avant le soir, et finaliser ses plans en fonction.

Quand *l'Eau Froide* s'est amarrée aux quais d'Auggen, les cinq cavaliers arrivent à la maison de Hals Fischer, un pêcheur vivant du côté sudenlandais de la Söll, avec sa famille. Willi se présente lui-même comme un chasseur de prime au service de l'Eglise de Sigmar, cherchant à appréhender un certain nombre d'hérétiques de l'autre côté du fleuve. Il ne donne pas son nom ou celui d'aucun de ses hommes à Hals, et le pêcheur ne les demande pas. Willi s'assure que l'un de ses hommes – il indique Rolf – restera en arrière avec les chevaux et pour protéger la famille de Hals. Willi pousse Hals à le transporter avec les trois autres de l'autre côté du fleuve, d'attendre dans un endroit sûr, puis de les ramener quand la mission sera remplie. Comme le font la plupart des paysans quand ils sont confrontés à l'autorité de l'Eglise, Hals accepte rapidement d'aider Willi et sa bande armée.

Sous le couvert des ténèbres, et avec une simple lanterne pour s'éclairer, Hals emmène Willi et ses hommes vers Auggen de l'autre côté du fleuve. Ils accostent à quelques centaines de mètres en aval, afin que s'il y a quelqu'un de garde à bord de *l'Eau Froide* – ou tout autre bateau amarré – il ne puisse pas facilement remarquer le petit bateau en train de traverser (modificateur de -10 aux tests d'**Observation**). Sigmar semble sourire aux soi-disant tueurs, car la brume commence à s'élever de la Söll. Le brouillard fournit aussi une sorte de couvert (modificateur de -5 aux tests d'**Observation**) quand Willi et ses hommes approchent de *l'Eau Froide* depuis la ville, peu après minuit. [Note au MJ : Willi et ses hommes observeront *l'Eau Froide* à distance pour s'assurer que les PJ sont à bord.]

Sachant que les PJ sont sous la protection du culte de Vérena, Willi a déjà préparé ses hommes au fait de tuer n'importe lequel ou tous les PJ. Ceux qui ne sont pas tués dans le combat devraient être pendus comme des hérétiques, si possible. Willi et ses hommes recouvrent le bas de leur visage avec un foulard pour masquer leur identité et attaquent sans prévenir, dans l'espoir de prendre l'avantage. Willi sait qu'il n'a que peu de temps pour mener à bien sa tâche avant que les ignorants habitants d'Auggen ne viennent pour aider l'équipage de *l'Eau Froide*. [Note au MJ : Beaucoup des bateliers qui vivent et commercent sur les fleuves de l'Empire sont bien connus et généralement appréciés dans les villages et les villes le long de leur route habituelle. Les bateliers méprisants ne font pas carrière.] Willi commence un combat de retraite s'il n'y a pas d'indication évidente d'une victoire rapide après six rounds de combat – ou avant au cas où sa bande perde.

Ayant été battus, Willi et ses hommes retournent rapidement vers Hals, et essayent de traverser la Söll avant que l'un d'entre eux ne se fasse capturer. Il est acquit dans la bande que celui qui se fait attraper doit affronter seul son destin. Personne d'autre que Willi ne sait auprès de qui le chasseur de prime a obtenu ce travail. Si on leur dit que Willi a mentionné l'Eglise de Sigmar au pêcheur (en supposant que le lien ne soit découvert), les mercenaires répondent que Willi avait déjà prétendu cela dans d'autres boulots, car ce stratagème facilite l'obéissance des gens simples.

Au contraire, si Willi est capturé, il ne parlera pas, à moins qu'un PJ doté de la compétence *Torture* ne réussisse un test sur cette compétence. Si cette situation devait se produire, Willi fournirait le nom du père Otto, un prêtre sigmarite qui est mort de vieillesse il y a deux ans. Willi insistera sur le fait qu'il est son contact pendant encore 1d10+2 rounds de torture, après quoi il finira par céder et donner le père Edmund.

S'il n'est pas capturé, Willi fera faire une retraite tactique à sa bande à travers la Söll. Quand ils auront atteint en toute sécurité l'autre côté du fleuve, Willi et ses hommes chevaucheront vers l'est dans une tentative pour prendre un chemin détourné vers Geschburg. A ce moment, Willi rapportera son succès ou son échec au père Edmund. Après cette rencontre, le prêtre sigmarite écrit un compte rendu des événements et l'envoi à Pfeildorf.

Il y a une chance raisonnable que les PJ parviennent à tuer Willi et sa bande, découvrent Hals, convainquent le pêcheur de les ramener chez lui, et ne se débarrassent de Rolf. Si cette situation se présentait, les PJ gagneraient 5 chevaux et leur harnachement. Les chevaux sont marqués avec le symbole d'un élevage à côté de Geschburg, appartenant à Stefan Stabiler, qui fait des affaires considérables avec l'Eglise de Sigmar et ses agents. Le marchand de chevaux pourra identifier Willi comme étant la personne à laquelle il a prêté les chevaux, et relie le chasseur de prime au père Edmund.

Elsa Sachs, Pickpocket / Voleur à la tire typique.

Née dans une famille trop pauvre, avec trop d'enfants à nourrir, Elsa quitta la maison quand elle était jeune, et devint l'une de ces gosses des rues qui harcèlent les vendeurs de Geschburg. Récemment, elle est devenue trop âgée pour courir avec les enfants sans-abris. Plutôt que de devenir une servante, ou de prendre un emploi de ce genre dans les basses classes, Elsa a été recrutée par un (plus) haut membre de l'entreprise criminelle locale pour devenir l'un de ses membres aux doigts agiles, mais en bas de l'échelle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	42	3	3	8	44	1	44	31	31	32	33	41

Compétences : Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux : Rural & Urbain ; Fuite ! Langage Secret : Jargon des Voleurs ; Pictographie : Voleurs ; Prestidigitation ; Vol à la tire.

Possessions : Dague (I+10, D-2, Prd-20).

Frère Justus, Initié typique.

Typiquement comme ceux qui ont choisi de rejoindre le clergé, Justus est l'un des fils cadets d'une famille noble locale, avec des chances minimes d'hériter de plus que du nom de son père. Les choix pour un tel garçon sont limités aux carrières cléricales, militaires, ou marchandes. Le jeune Justus a rejoint l'Eglise de Sigmar il y a deux ans, et il voit que ses chances de devenir un prêtre sont toujours bien éloignées. Ses supérieurs l'admonestent constamment pour ne pas faire plus d'effort pour apprendre ses leçons.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	30	3	3	7	41	1	32	31	32	41	43	43

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; Connaissance des Parchemins ; Langage Secret : Classique ; Théologie.

Possessions : Médaillon en étain octogonal d'un marteau, robes de moine beige, chapelet de prière de la Torche.

Hals Fischer, Pêcheur.

Hals est un pêcheur typique de la Söll : assez pauvre et vendant tout ce qu'il attrape dans le village ou l'auberge d'à côté. Il est assez fruste quand on aborde des sujets sortant de sa famille ou de son mode de vie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	4	3	7	30	1	39	29	29	29	29	29

Compétences : Canotage ; Natation ; Navigation ; Pêche ; Potamologie.

Possessions : Veste en cuir (0/1PA bras et corps), Bateau.

Wilhelm 'Willi le Fou' Stark, Chasseur de Prime (ex-Mercenaire).

Willi le Fou est un ancien mercenaire ayant servi un temps le long de la frontière stirlandaise, et ayant conduit des raids dans le Talabecland. Au cours de cette période, Willi a développé une grande aversion pour ceux qui placent Ulric au-dessus de Sigmar dans le panthéon des dieux impériaux. Après avoir été renvoyé de façon déshonorante sans explication, Willi a erré de boulot en boulot jusqu'à ce qu'il arrive à Geschburg. Le père Edmund s'est pris d'affection pour lui, et s'est arrangé pour qu'il soit formé à rechercher et capturer les hérétiques et les apostats. En échange, Willi est loyal au père Edmund, et il fera tout ce que lui demandera le prêtre de Sigmar sans poser de questions.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	42	5	4	9	44	2	32	46	35	44	36	31

Compétences : Arme de Spécialisation : lasso, filet ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Esquive ; Filature ; Langage Secret : Jargon des Batailles ; Pistage ; Violence Forcenée.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Arc (24/48/250, FE3) et munitions, Corde, Filet, 3 paires de menottes.

Adelbert Kleist, Karl Müller, Rolf Schmidt, et Oskar Handel, Mercenaires.

Comme le Sudentland n'a plus été en guerre depuis des générations, les quatre mercenaires sans emplois sont rentrés chez eux de leur tournée dans l'est de l'Averland avec peu de perspectives. Willi les a trouvés en train de noyer leur chagrin et de se battre dans les tavernes fluviales de Geschburg. Il leur a offert des emplois périodiques tant qu'ils suivraient ses ordres à la lettre. Voyant qu'on ne leur avait fait aucune proposition plus intéressante, les quatre hommes ont accepté.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	42	4	4	8	42	2	31	43	30	42	33	31

Compétences : 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.

Agitation à Meissen :

Même si elle n'est pas de nature patiente, Karelia Meitner s'est occupé de l'esprit en attendant les PJ en passant en revue les quelques faits dont elle dispose :

- Le Professeur Friedemann Lessing, un érudit réputé pour son travail sur certaines périodes de l'histoire impériale a été porté disparu il y a deux ans en menant une enquête inconnue.
- Aldebrand Mössbauer est arrivé à Nuln de Pfeildorf et a posé des questions à la fois au culte de Véréna et à l'Eglise de Sigmar afin de déterminer l'endroit où pourrait se trouver l'érudit vérenien.
- Mössbauer est retourné à Pfeildorf un moment avant de partir pour Eppiswald.
- Tout en s'arrêtant par courtoisie au Temple de Pfeildorf, Karelia a été abordée par le père Feodor qui lui a dit que le Lecteur la convoquait à une réunion. La confusion et le retard qui en ont résulté ont permis à Mössbauer de partir avant que Karelia ne puisse le suivre.
- Karelia a senti que le but de cette réunion avec le Lecteur à Pfeildorf était de la retarder.
- La description de Mössbauer de ceux qu'il a engagés à Eppiswald était la preuve de son inexpérience, ce qui a renforcé ses soupçons.

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

Fille puînée d'un riche marchand de Nuln, Karelia mesure 1,62m et est de carrure moyenne. Elle ne souhaitait pas être mariée à un vieil associé d'affaire de son père comme ses grandes sœurs. Elle préféra donc se débrouiller par elle-même dans le vaste monde. Dès 14 ans, elle força son père – comme seule une fille peut le faire – à utiliser son influence pour lui permettre d'entrer dans l'Eglise de Sigmar comme Initiée. Son esprit vif et ses décisions rapides impressionnèrent ses professeurs qui la recommandèrent dès ses 18 ans au Proctor de l'Officium Arbitrorum. Le Proctor Johann Döbreiner accepta Karelia comme apprenti arbitrator, et elle passa plusieurs années comme chasseuse de primes pour l'Eglise ; traquant les hérétiques et les apostats. A 25 ans, la jeune fille brune aux yeux verts devint le plus jeune Arbitrator depuis un siècle. Maintenant qu'elle a abordé la trentaine, elle est pleine de ressource et assume seule des missions.

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 Véréna (déguisement), Corde, et Bourse (14 Co, 24/10).

Nuit blanche à Meissen :

A son arrivée à Meissen, l'arbitrator sigmarite se tient à l'écart du temple, afin de ne pas compromettre sa mission. Elle sait que les prêtres bavards et les initiés ambitieux ne sont pas le genre de personnes à qui on peut se fier pour garder un secret. A la place, Karelia loge à la maison capitulaire de l'Officium Arbitrorum près de la porte ouest de Meissen. Toutes les principales villes et cités de l'ouest et du sud de l'Empire possèdent une maison capitulaire des Arbitrators, dont beaucoup sont secrètes, même pour le clergé local. Pendant la majeure partie de la journée, Karelia passe des heures dans la zone des docks, en particulier à proximité de l'Hermine et la Grenouille. Elle compte se mêler à la scène locale avant que les PJ n'arrivent.

Pendant son séjour à Meissen, Karelia apprend que le Capitaine Datz a été engagé pour emmener les PJ à Pfeildorf. Elle est en mesure d'avoir une bonne idée de l'apparence de l'*Eau Froide* avant que l'équipe n'appareille d'Eppiswald. Karelia apprend aussi que le Capitaine Datz vit à Meissen et fait souvent durer ses arrêts en ville pour rendre visite au reste de sa famille. Avec la connaissance des voyages fluviaux vers et depuis Eppiswald fournie par Aldebrand, ainsi que la durée de la visite de Datz, Karelia est capable de calculer quand les PJ sont supposés arriver, et combien de temps ils vont séjourner dans la ville des orfèvres.

Sachant à quel point les choses peuvent mal tourner, Karelia prend le temps d'écouter les rumeurs sur les activités de bandits et de pirates le long du fleuve. Ces dernières sont assez rares, car le fleuve n'est pas particulièrement large, en moyenne 20 mètres de large, ce qui ne donne pas assez d'espace aux pirates pour facilement opérer et manœuvrer sur l'eau. Au contraire, l'étréouesse relative de la Söll donne aux bandits basés à terre plus d'occasions.

Agrafer les PJ :

Au cas où *l'Eau Froide* arrive à Meissen sans les PJ, en particulier s'ils ont subis des dommages dans le combat contre Willi le Fou, Karelia essaiera d'apprendre ce qui est arrivé aux mercenaires de Mössbauer. Elle se présente à Datz comme un courrier avec un message privé pour l'un des PJ (choisi au hasard si Mössbauer n'a pas appris grand-chose des PJ quand il les a engagés) afin de couvrir ses véritables objectifs. Si les PJ ont quittés le bateau du Capitaine Datz, Karelia conclut qu'ils seront probablement à pied le long de la Söllweg. Dans ce cas, elle prend un canot pour aller vers l'auberge des Trois Loups sur la rive est, et attend qu'ils arrivent (cela suppose que les PJ aient quitté *l'Eau Froide* pour voyager par eux-mêmes).

Au cas où les PJ aient pris les chevaux de la bande de Willi, il y a une chance qu'ils aient pu passer par la zone avant que Karelia n'aie pu les intercepter. L'arbitrator suit alors les PJ à Pfeildorf quand elle apprend leur description et leur départ.

Quand les PJ arrivent à Meissen, Karelia ne les aborde pas directement. A la place, elle les suit discrètement pour voir où ils vont loger. [Note au MJ : Des PJ possédant la compétence Sixième Sens sentent qu'ils sont observés, mais ils ne seront pas capables de repérer Karelia, car elle est bien entraînée à filer les individus dans des endroits peuplés]. Qui plus est, Karelia veut voir comment les PJ réagissent en public, ainsi que la façon dont ils interagissent les uns avec les autres. D'autre part, l'arbitrator essaye de déterminer lequel semble être le plus compétent, et a la trempe d'un chef.

Quand le moment est venu, elle aborde les PJ, préférant généralement un endroit public pour cela, et elle leur dit qu'elle a été envoyée par Aldebrand Mössbauer pour les escorter jusqu'à Pfeildorf (escorter dans ce contexte n'implique pas la protection ou la garde des PJ). Elle leur dit qu'Aldebrand ne lui a pas donné les raisons de sa requête, mais elle lui fait assez confiance pour ne pas chercher à en savoir plus. Karelia suggère qu'ils trouvent un endroit plus discret pour discuter de leur mission à Eppiswald. Si les PJ exigent une preuve de ce qu'elle avance, elle répond en nommant chacun de ceux qui ont signés le contrat avec Aldebrand. S'ils veulent des preuves supplémentaires, Karelia répond en énonçant la mission de base des PJ consistant à obtenir des nouvelles du Professeur Lessing. Elle ajoute aussi qu'ils doivent rencontrer Aldebrand à l'auberge de la Truite Rieuse quand ils arriveront à Pfeildorf.

Même s'ils peuvent rester méfiants, espérons que les PJ acceptent Karelia pour ce qu'elle prétend être. Au cas où ils lui posent des questions sur sa profession, Karelia admet être une chasseuse de prime. Elle ne mentionne pas son lien avec l'Eglise de Sigmar. Le but de Karelia est de gagner la confiance des PJ – ou suffisamment de leur confiance – afin qu'ils lui confient leur découvertes. Elle espère que ces informations lui donneront des indices sur ce qu'il pourrait y avoir derrière les étranges interactions qu'elle a eu à Pfeildorf. Par dessus tout, Karelia a besoin d'information.

Elle aura les oreilles grandes ouvertes si les PJ lui racontent l'histoire du Huitième Théogone et de l'Ordre du Marteau Sacré, car l'arbitrator n'a jamais entendu parler d'aucun des deux dans aucune de ses études. Elle est avide d'en apprendre plus, mais elle fait ce qu'elle peut pour ne pas avoir l'air trop curieuse. Au début Karelia écoute plus qu'elle n'interroge, et elle retiendra certaines de ses questions pour un peu plus tard, quand elle aura eu un moment pour absorber ce que les PJ lui ont raconté.

Il y a une chance pour que les PJ se sentent tellement à l'aise avec Karelia qu'ils révèlent le fait qu'ils possèdent un anneau de l'Ordo Scriptoris. Karelia connaît le culte hérétique, mais retient son envie de mettre les PJ aux arrêts. L'arbitrator tient à en apprendre plus sur la façon dont les PJ sont entré en possession d'un tel objet, ainsi que s'il y a un lien entre les deux ordres secrets.

A un moment, Karelia demandera aux PJ quand le Capitaine Datz prévoit de partir de Meissen. S'ils lui demandent pourquoi Aldebrand ne lui a pas donné cette information, Karelia répond que l'agent de Véréna n'était pas très sûr du calendrier exact du Capitaine. Elle ajoute qu'elle a besoin de s'arranger avec le Capitaine pour monter à bord, comme Aldebrand lui a demandé de venir après que Datz soit parti de Pfeildorf.

A la différence de son approche avec Aldebrand, Karelia a décidé de rester quelque peu détachée des PJ, et elle agit comme si elle faisait simplement le boulot qu'Aldebrand l'a engagé pour faire. Pendant la majeure partie du voyage qu'elle fait avec eux, Karelia reste relativement seule. Elle ne se contente pas de garder un œil sur les PJ, elle surveille aussi les berges et la route au cas où d'autres auraient décidés de mettre les mercenaires de Mössbauer sous surveillance.

Pfeildorf, nid d'espions :

Tandis que les PJ se rendent à leur rendez-vous avec Aldebrand Mössbauer, la situation à Pfeildorf est presque restée la même. Aldebrand Mössbauer est retourné à Pfeildorf à Mitterfrühl, et a rapidement conclu son arrangement avec le Capitaine Datz pour qu'il aille récupérer les PJ à Eppiswald. Le lendemain, il a rencontré le père Humfried au temple de Véréna, et lui a fait un rapport. Il a fourni au prêtre vérenien les noms et descriptions des gens qu'il a engagés pour enquêter dans la zone à la recherche d'indices sur le Professeur Lessing. Qui plus est, Aldebrand a dit au père Humfried qu'il compte continuer ses recherches à Pfeildorf en attendant l'arrivée des PJ.

Ne sentant aucune urgence dans le travail d'Aldebrand, le père Humfried a organisé une rencontre avec le père Feodor dans les jours suivants. Quand la nouvelle fini par lui parvenir, le père Feodor insiste pour un rendez-vous immédiat. Le prêtre sigmarite a appris le retour d'Aldebrand dans la journée qui a suivi son arrivée à Pfeildorf, mais il a du attendre l'invitation du père Humfried pour le rencontrer, car il ne voulait pas laisser supposer au vérenien qu'il y avait d'autres intérêts en jeu que la recherche du Professeur Lessing.

Même s'il garde son calme, le père Feodor est soulagé qu'Aldebrand ne soit pas revenu avec des preuves des activités possibles du Professeur Lessing dans la région d'Eppiswald. Il est déconcerté qu'Aldebrand ait engagé des inconnus et leur ait fait confiance pour continuer les recherches alors qu'il revenait à Pfeildorf. Le père Feodor dissimule cela en exprimant son inquiétude sur la fiabilité et l'honnêteté de ces gens, et ce qu'ils pourraient rapporter. Le père Humfried lui promet qu'il lui demandera d'être présent quand les mercenaires d'Aldebrand seront interrogés sur leur travail. En rentrant à son bureau dans le Temple de Sigmar, le père Feodor prépare un rapport décrivant ce qu'il a appris jusqu'à présent. Il s'arrange ensuite pour que ce rapport soit envoyé à Gerhardt Haider.

Le père Feodor reçoit une lettre du père Edmund de Geschburg le 10 pflugzeit. A moins que les PJ n'aient commis des indiscretions sur leurs découvertes à l'abbaye de St. Ewald, la première lettre envoyée par le père Edmund contient peu d'information sur les PJ, en dehors de leurs noms, descriptions, et le fait qu'ils aient survécu à un certain nombre de jours d'exploration de la forêt hantée. Le prêtre mentionne que les PJ ont trouvés des preuves que le Professeur Lessing est mort dans les bois. Le ton de la lettre laisse transparaître que le père Edmund retient sa peur que les activités des PJ aient pu révéler plus de choses sur d'Eppiswald. Il communique qu'il envisage fortement de faire tuer les PJ dans une embuscade, simplement pour assurer la sécurité.

Réalisant le désastre potentiel si le père Edmund agit de la façon dont il l'envisage, le père Feodor emmène rapidement la lettre chez Gerhardt Haider. Le marchand n'est guère satisfait de la façon dont la situation pourrait compromettre le secret de l'Ordre. Il reconnaît aussi qu'il est trop tard pour arrêter la précipitation du père Edmund. Renvoyant le père Feodor, Gerhardt se retire dans son bureau où il écrit une lettre adressée au Maître de la Tour Hess, dans les Collines Sauvages, au sud-est de Pfeildorf. Le matin suivant, Herr Haider envoie son valet de confiance, Erich Honecker, pour livrer la correspondance.

Isolée dans les collines entre les villages de Hausen et de Durbheim, la Tour Hess est tellement éloignée que peu de monde en a entendu parler. La tour et les terres environnantes ont été achetées par le grand-père décédé d'Haider il y a plusieurs décennies, pour devenir un lieu où les hommes destinés à entreprendre des actions violentes pour l'Ordre du Marteau Sacré puisse habiter et s'entraîner. Certains sont envoyés pour rassembler des renseignements sur les ennemis de l'Ordre – à la fois connus et inconnus – tandis que d'autres sont envoyés comme équipes de chasseurs/tueurs pour se débarrasser de telles personnes. Une de ces équipes de chasseurs/tueurs part pour Geschburg pour s'assurer que le père Edmund n'ait plus jamais l'occasion de manquer de discrétion de la sorte.

Erich commence son voyage de retour vers Pfeildorf le lendemain. Peu après, deux hommes partent de la Tour Hess pour intercepter les PJ à Wurmgrube. Leur mission est de les suivre et de les observer. Quand ils atteignent Pfeildorf, les deux hommes rapporteront leur découverte à Gerhardt Haider.

S'étant arrangé avec la Tour Hess, Gerhardt a toujours besoin d'information. Il engage Rudolf Hundsdorfer pour faire suivre Aldebrand Mössbauer par quelqu'un, afin de connaître les habitudes du jeune homme qui a lancé cette série d'événements.

Tandis que tout cela se déroulait, sa dernière rencontre avec le père Feodor a provoqué de graves inquiétudes chez le père Humfried. Il se demande ce qui peut bien rendre le prêtre de Sigmar aussi pressé d'avoir son rendez-vous avec Aldebrand ? Le prêtre de Véréna sait qu'il vaut mieux s'asseoir et observer le comportement du père Feodor plutôt que de se risquer à toute question directe. Il y a quelque chose dans l'attitude du sigmarite qui inquiète le père Humfried. Le prêtre vérénien envoie à Aldebrand un message le prévenant de rester discret jusqu'à ce que ses mercenaires arrivent à Pfeildorf. Il suggère aussi que le jeune homme communique avec lui par messenger au besoin. De son côté, le père Humfried décide qu'il va discrètement réduire ses interactions avec le père Feodor, et être attentif à ce qu'il pourrait divulguer à son homologue sigmarite.

Au milieu de toutes ces manœuvres secrètes, Johannes Krönert est arrivé à Pfeildorf de Nuln. Même s'il préfère s'habiller et se faire passer pour un érudit, Johannes est un sorcier et un membre de l'Ordre secret de l'Aube Nouvelle. C'était un associé de feu le Professeur Lessing, ayant collaboré avec lui sur plusieurs projets de recherche, en général dans le domaine de l'histoire des diverses religions. Johannes est récemment parti dans sa propre expédition dans le sud de l'Ostemark, où il espérait en apprendre plus sur le destin de l'Ordre des Sœurs de Sigmar. Son arrivée dans la ville du Sudenland n'est pas une coïncidence, car il a récemment appris la disparition de Lessing, et le travail de Lessing pour retrouver le Professeur disparu.

Johannes est un homme prudent et réfléchi. Il passe tranquillement quelques jours à Pfeildorf pour se faire une idée de la politique de la ville. Ensuite, Johannes se rend au Temple de Véréna pour vérifier ses registres de recensement, afin d'apprendre où il pourrait trouver Aldebrand. Quand il a trouvé l'adresse de Herr Mössbauer, Johannes lui envoie un message par courrier pour le rencontrer à l'auberge du Marteau et de l'Enclume, dans le quartier Neusüdentor.

Les deux hommes se rencontrent comme prévu. Johannes fournit à Aldebrand des preuves de ses associations avec le Professeur Lessing par le passé, qui en retour lui fait un point sur son travail jusqu'à présent. Johannes garde pour lui ses conseils quand il apprend l'implication de l'Eglise de Sigmar. Par expérience, il en est arrivé à devenir méfiant vis-à-vis des plus hauts échelons de l'Eglise, persuadé qu'ils sont plus soucieux de leur pouvoir temporel et de leurs misérables aspirations politiques que de la découverte de la vérité. Il est aussi relativement inquiet des extrémités auxquelles les dirigeants de l'Eglise peuvent se résoudre pour dissimuler leurs secrets. Les deux hommes se séparent en se promettant de se tenir au courant des nouveaux développements.

La seconde lettre du père Edmund sur les PJ est livrée au père Feodor le 16 pflugzeit. La lettre lui fournit plus d'information que les PJ, mais ne présente aucune information claire sur ce qu'ils ont découvert dans leur enquête (même si les PJ ont été très bavards, la volonté de secret du père Edmund rend confuse sa lettre circospecte). Après avoir lu la missive plusieurs fois, le père Feodor scelle la lettre dans une autre, et envoie un courrier pour la livrer à Gerhardt Haider.

L'Ordre de l'Aube Nouvelle :

L'Ordre de l'Aube Nouvelle est un ordre secret de sorciers très proche du culte de Véréna en Tilée et à Nuln. L'Ordre a été fondé pendant la suppression de la Magie initiée en 1069 C.I. par l'avidité insatiable de l'Empereur Boris le Thésaurisateur.

Le but de l'Ordre est de retrouver les connaissances et objets mystiques perdus - à la fois divins et magiques - ayant disparus pendant ce règne de terreur en particulier, et les siècles suivant jusqu'à l'ascension de Magnus sur le trône impérial. Ces objets sont entreposés profondément sous d'immenses bibliothèques que le culte entretient et où les membres de l'Ordre - dont certains ont été ordonnés prêtres de Véréna - étudient les objets, parchemins et grimoires sauvés.

Dans le passé, l'Ordre a échangé des informations et des découvertes avec l'Ordo Scriptoris sigmarite. La coopération entre les deux organisations s'est officiellement arrêtée quand l'Ordo Scriptoris a été déclaré hérétique par la hiérarchie de l'Eglise de Sigmar.

L'Ordre de l'Aube Nouvelle dirige un réseau de renseignement efficace au sein des personnages principaux du monde universitaire impérial : antiquaires, archivistes, collectionneurs, explorateurs, et historiens. Certains d'entre eux, en retour, ont des informateurs qui ont entretenus des contacts dans les Collèges de Couleur, en particulier dans les Collèges Doré et Lumineux.

La chronologie suivante vous fournit un résumé des activités des diverses parties à Pfeildorf :

Jour	Evènement
Mitterfrühl	Aldebrand Mössbauer arrive à Pfeildorf. Il passe son accord avec le Capitaine Datz pour qu'il ramène les PJ à Pfeildorf.
1 Pflugzeit	Le Capitaine Datz part pour Eppiswald. Aldebrand rencontre le père Humfried au Temple de Véréna pour lui faire un rapport sur ses activités.
2 Pflugzeit	-
3 Pflugzeit	Le père Humfried rencontre le père Feodor pour discuter de la recherche du Professeur Lessing.
4 Pflugzeit	Aldebrand est introduit pour faire directement son rapport au père Feodor, en présence du père Humfried.
5 Pflugzeit	Le rapport du père Feodor sur sa réunion avec le père Humfried atteint Gerhardt Haider.
6 Pflugzeit	Johannes Krönert arrive à Pfeildorf.
7 Pflugzeit	Le père Humfried prépare un rapport à envoyer au Temple de Véréna à Nuln, par précaution.
8 Pflugzeit	-
9 Pflugzeit	Johannes Krönert rencontre Aldebrand Mössbauer.
10 Pflugzeit	La première lettre du père Edmund arrive chez le père Feodor. Le prêtre sigmarite rencontre Gerhardt Haider plus tard dans la journée.
11 Pflugzeit	Erich Honecker part pour la Tour Hess.
12 Pflugzeit	Erich Honecker livre le message de Herr Haider au Maître de la Tour Hess vers midi. Plus tard dans la soirée, une équipe est envoyée à Geschburg pour tuer le père Edmund.
13 Pflugzeit	Erich Honecker part de la Tour Hess pour rentrer à Pfeildorf. Deux hommes sont envoyés de la Tour Hess à Wurmgrube. Ils doivent suivre et observer les PJ.
14 Pflugzeit	Gerhardt Haider engage Rudolf Hundsdorfer pour qu'il fasse suivre Aldebrand Mössbauer.
15 Pflugzeit	Aldebrand Mössbauer réalise qu'il est suivi et envoie un message au père Humfried.
16 Pflugzeit	La seconde lettre du père Edmund arrive chez le père Feodor.
17 Pflugzeit	Le père Edmund est retrouvé mort par un jeune Initié dans la matinée. Les PJ arrivent à Pfeildorf en fin d'après-midi.

Un voyage agréable :

Hormis le fait d'entendre des ragots sans importance dans les auberges le long du fleuve, la majeure partie du trajet de descente de la Söll se déroule sans histoire. Le temps que l'Eau Froide atteigne Wurmgrube, Karelia aura appris des PJ tout ce qu'ils sont prêts à divulguer. Que ce soit peu ou beaucoup, Karelia sent que les PJ pourraient être sur quelque chose dont ses supérieurs devraient être informés.

L'arbitrator n'accompagne pas les PJ quand ils entrent dans l'auberge assez peuplée de la Lumière des Marais. L'un des hommes de la Tour Hess s'y est placé de façon à pouvoir facilement observer ceux qui entrent dans la salle commune (l'autre est à l'auberge de la Route Solitaire, au cas où les PJ voyagent sur la Söllweg). Les PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* sentent que le groupe est observé, et doivent seulement réussir un test d'**Observation**+10 (*Acuité Visuelle* +10) pour croiser le regard de l'homme qui les regarde. Tous les autres PJ qui cherchent devront faire un test d'**Observation**-10 (*Acuité Visuelle* +10) pour repérer l'espion. L'homme observant les PJ se détourne s'il est surpris en train de les fixer. A partir de ce moment, le mystérieux étranger est plus discret dans sa surveillance.

Au cas où les PJ restent inconscients de l'homme, il continue à les étudier pendant un moment avant de partir sans un mot. S'ils le défient, il leur dit qu'il n'était pas en train de faire ce qu'ils prétendent. Il déclare qu'il n'est qu'un voyageur prudent qui a décidé de s'arrêter un peu avant de continuer son voyage. Si on lui demande, l'homme déclare qu'il voyage de Meissen vers Pfeildorf, mais sans être particulièrement pressé. En dehors de donner son nom [*Note au MJ* : le nom devra être un faux, mais courant, comme Johann Schmidt, ou Wilhelm Braun], il ne dira rien d'autre.

S'ils insistent, il fera un commentaire sur le fait qu'il est grossier de la part des PJ de poser des questions personnelles à un étranger. Sur ce, l'étranger part et se dirige vers le nord. Si les PJ ne le suivent pas, l'homme trouve un pêcheur local pour lui faire traverser le fleuve. Son plan est de rejoindre son camarade sur l'autre rive. Si les PJ décident de suivre l'homme, il fera ce qu'il peut pour les semer, au point de les mener loin de leur bateau et de toute aide. Au moins, ce petit exercice fourni à l'étranger une idée des compétences des PJ.

Au cas où les PJ retournent à l'Eau Froide et décrivent l'homme qui les observent à Karelia, elle en conclut que les PJ pourraient être sous surveillance par un autre groupe impliqué. Karelia se renseigne sur ce qui a rendu les PJ suspicieux. En se basant sur ce qu'ils lui rapportent, l'arbitrator pourrait décider qu'elle doit garder une attitude encore plus discrète pour ne pas être associée avec les PJ. A un certain niveau, Karelia sait que le lien sera fait, mais elle préfère le repousser aussi longtemps que possible.

Même s'ils sont à pied, les deux hommes se rendent à Hinkend suffisamment longtemps pour observer les PJ un moment. L'homme qu'ils n'ont pas rencontré lors de l'arrêt précédent sera le suivant à les observer. Les deux hommes réapparaissent à Durbheim ensemble pour observer les PJ avant de partir vers Pfeildorf pour faire leur rapport à Erich Honecker.

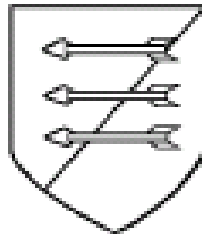
Reinwald Durben et Carl Schummer, Espions de la Tour Hess (Chasseur de Prime).

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 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.

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), Corde (10m), et Bourse (2 Co, 28/10).



Acte 3 - Meurtre à Pfeildorf.

Là où les PJ arrivent à leur destination dans l'espoir de recevoir le reste de la solde qui leur est due pour leur enquête. Malheureusement, ils ont attiré l'attention d'un ennemi puissant qui a tendance à tuer tous ceux qui ont connaissance de secrets qu'il vaudrait mieux laisser dans l'ombre. La mort de leur employeur est le premier d'un certain nombre de meurtres à Pfeildorf.

Jour de paye :

Si tout se passe bien, l'*Eau Froide* se dirige vers les docks de Söllhafen à Pfeildorf, en fin d'après-midi le 17 Pflugzeit, avec les PJ à bord. Au cas où les PJ aient aidé sur le bateau, le Capitaine Datz les remercie pour leur travail, et leur conseille de faire attention à leurs affaires en ville. Il les averti qu'il y a beaucoup de voleurs et gens de leur espèce planqués dans les coins et près du port.

Karelia annonce aux PJ qu'elle a remplie sa tâche consistant à les escorter en ville, alors que le Capitaine Datz et ses fils se préparent à amarrer le bateau. Elle indique l'auberge de la Truite Rieuse aux PJ et leur souhaite bonne chance. Si les PJ demandent à Karelia de les accompagner pour boire un verre ou manger un morceau, elle refuse. Elle dit au PJ qu'il y a des choses dont elle doit s'occuper. En réalité, Karelia soupçonne que les PJ ont déjà attiré l'attention des PJ, et l'arbitrator préfère mettre un peu de distance avec eux, afin que sa propre mission ne soit pas compromise. Elle débarque rapidement quand l'*Eau Froide* est amarrée.

Tandis que les manutentionnaires locaux s'approchent du bateau, les PJ sont libres d'en descendre.

PNJ de Pfeildorf :

Pour aider le MJ, voici une liste des principaux PNJ de Pfeildorf :

Aldebrand Mössbauer : Employeur des PJ, agent de Véréna.

Karelia Meitner : Arbitrator de Sigmar.

Gerhardt Haider : L'un des dirigeants secrets du Marteau Sacré.

Erich Honecker : Valet de Herr Haider, et son aide de camp.

Reinwald Durben : Espion de la Tour Hess.

Carl Schummer : Espion de la Tour Hess.

Baldur Sachs : Chasseur de l'Ombre de la Tour Hess.

Lucas Frossmann : Chasseur de l'Ombre de la Tour Hess.

Père Feodor : Prêtre de Sigmar et l'un des hommes impliqué dans la recherche du Doktor Lessing.

Père Humfried : Prêtre de Véréna et l'autre homme impliqué dans la recherche du Doktor Lessing.

Johannes Krönert : Collègue du Doktor Lessing.

Rudolf Hundsdorfer : Malfrat employé par Herr Haider pour les sales boulots.

Père Bernd : Prêtre de Sigmar de la Tour Hess.

Udo Wundt : Démoniste sous le contrôle du père Bernd.

Auberge de la Truite Rieuse :

Cette auberge [voir **Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p.13] possède une grande salle commune, qui est assez remplie de bateliers, manutentionnaires, et marchands. L'auberge est un établissement réputé, dirigé par Leberecht et Alicia Bühren. Les Bühren emploient Lorentz et Reinhold Wittig pour s'occuper rapidement et efficacement des problèmes avec les clients. Il y a des alcôves privées dans la salle commune, réservées pour les transactions commerciales discrètes au tarif de 1 Co. La nourriture est raisonnablement bonne, et le cuisinier Nain, Wulfstang Palet, peut aussi servir pour donner un coup de main aux videurs si le besoin s'en fait sentir. Les Bühren fabriquent leur propre bière légère (1/- la pinte), mais ils ont récemment passé un accord avec la Brasserie Schwarzbrunn pour commercialiser la bière amère (1/4) et la bière maison (1/2) de cet établissement.

Si les PJ observent la salle commune, ils ne verront Aldebrand nulle part. Ils n'ont pas d'autre choix que d'attendre que leur employeur apparaisse. Au bout d'une heure d'attente (et avant 17h), un jeune garçon apparaît avec un message pour les PJ. Il ne leur donnera pas avant qu'ils ne lui aient donné 1 pistole. Il y a assez de monde dans la salle commune pour que si les PJ menacent le garçon afin qu'il leur remette le message sans compensation, le messager puisse s'enfuir avec le message en main. Les PJ devront faire une série de tests d'I et espérer pouvoir en réussir plus que le courrier (**M 5, I 34**) sur six tests. Les PJ peuvent aussi réussir s'ils offrent au garçon en fuite au moins 3 pistoles.

Quand ils ont la note, ils peuvent lire son message :

Je crains de ne pas pouvoir vous rencontrer à l'auberge de la Truite Rieuse. Il semble que nous ayons attiré l'attention de ceux qui sont inquiet de ce que vous auriez pu découvrir. Je ne sais vraiment ce que cela pourrait être. S'il vous plaît, veuillez me retrouver derrière le Bond du Cerf, au sud de l'Alttorplatz, à 21h.

*Votre serviteur,
Aldebrand*

Document 3

Les PJ devront payer la taxe de la porte de 10 pistoles (5 par jambes) pour entrer dans Pfeildorf. Les portes se ferment pour la nuit environ une heure ou deux après le coucher du soleil. Ceux qui entrent dans la ville n'ont droit qu'à une arme simple et une dague, et ils peuvent porter une armure de cuir ou une chemise de maille sous une tunique. Toute autre arme et armure doit être déposée et son porteur reçoit un reçu qu'il pourra échanger contre son bien quand il quittera la ville.

Le coup-monté :

Les PJ pourraient décider de surveiller les lieux avant le rendez-vous de 21h. S'ils le font depuis un endroit sûr environ un quart d'heure avant que le rendez-vous avec Aldebrand n'ait lieu, les PJ voient un homme marcher prudemment et tranquillement derrière (côté sud) la taverne du Bond du Cerf [voir **Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p.15]. L'homme furtif est prudent, et semble chercher à voir si quelqu'un est dans les alentours. S'il en conclut que personne n'est là, il dessine un symbole dans le coin est de la taverne avec un gros morceau de craie blanche. Les PJ disposant de la compétence *Pictographie : Voleur*, reconnaissent le symbole signifiant 'la voie est libre'.

Au cas où les PJ décident de suivre l'homme seul, ils devront faire un test d'*I (Déplacement Silencieux Urbain +10, marcher prudemment +10)* pour éviter de faire du bruit pendant leur approche. Si les PJ échouent de moins de 30, le rôdeur doit faire un test d'*Ecoute* pour entendre les PJ. L'homme s'arrêtera un moment en essayant de localiser le bruit. Si les PJ font un autre bruit, l'homme détale dans la direction opposée. Il fait de même si les PJ le chargent depuis leur cachette, ou s'ils échouent leur test de 30 ou plus.

S'il est forcé à fuir les PJ, Hugo Babel cours comme si les corbeaux de Môrr le pourchassaient. Il tourne à droite quand il atteint Ewigruhe Weg, se dirigeant vers la Porte Môrrsfeld, et en s'éloignant de l'Alttopplatz. Il continue sur environ 50m puis plonge dans l'une des rues étroites menant dans le quartier Neusüdentor. La direction de la fuite d'Hugo n'est pas aléatoire. En tournant sur Ewigruhe Weg, il conduit les PJ devant 3 hommes portant des vêtements sombres et des capuches, se tenant dans l'ombre d'une autre ruelle. Les hommes attendent que les PJ passent pour attraper Hugo, ou s'éloignent de la zone.

Si les PJ sont en mesure d'attraper Hugo, l'homme craintif implore leur pitié. Sans avoir besoin d'être beaucoup secoué, il dit aux PJ que deux hommes l'ont payé plusieurs pistoles pour examiner l'arrière du Bond du Cerf, au cas des gens y seraient. S'il ne repèrait personne, Hugo devait laisser un signe indiquant que la voie était libre. Hugo mentionne qu'on lui avait dit de partir rapidement de la zone une fois qu'il avait laissé le signe, ou s'il avait repéré quelqu'un de suspect. Il ajoute que s'il avait su qu'il serait poursuivi, il aurait demandé au moins 1 Co en paiement.

Hugo Babel, Voleur.

Un petit homme de 1,60m pour 60 Kg. Hugo Babel prend des petits boulots de guetteur ou de leurre, pour les autres ayant plus d'ambition. Cela lui permet de se faire un peu d'argent à peu de risque. De temps en temps, il doit jouer le rôle du gringalet terrifié pour améliorer ses chances d'être relâché quand il est pris. En réalité, c'est un sournois au cœur glacé prêt à saisir toute occasion de planter un stylet entre les côtes de tous ceux qui le croisent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	41	3	3	8	47	1	46	28	29	31	30	40

Compétences : Camouflage Urbain ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Fuite ! Langage Secret : Jargon des Voleurs ; Pictographie : Voleurs.

Possessions : Dague (I+10, D-2, Prd-20).

Assassiné !

Quand la zone derrière le Bond du Cerf est marquée comme libre, ou que les PJ sont partis à la poursuite d'Hugo, Martin Bethe, Oskar Hassler, et Uhler Renner transportent un corps encapuchonné dans la ruelle. Là ils balancent sans cérémonie le cadavre d'Aldebrand Mössbauer près de la porte de derrière de la taverne. Les hommes se mettent alors dans une position où ils peuvent observer en toute sécurité la découverte du corps.

L'assassinat d'Aldebrand a été ordonné par Gerhardt Haider. Le puissant marchand a décidé que l'Ordre du Marteau Sacré ne pouvait pas risquer que les PJ aient découverts des informations qui pourraient révéler le secret de l'Ordre au véroniens. Il a décidé que Mössbauer était le lien à trancher, coupant ainsi les PJ du Culte de Véréna. Le valet d'Haider, Erich Honecker, s'est arrangé pour que Martin, Oskar, et Uhler, enlèvent Aldebrand après qu'il ait envoyé le message au PJ sur le changement de leur lieu de rendez-vous. Aldebrand s'est fait tabasser pendant près de deux heures entre les mains des deux brutes qui lui ont soutiré toutes les informations qu'ils ont pu. Erich a assisté à la torture brutale, en notant tout ce qu'il a raconté. Le valet d'Haider a utilisé un pseudonyme, et portait un déguisement par précaution. Quand Erich a déterminé qu'Aldebrand avait révélé tout ce qu'il savait, il a fait signe à Oskar d'étrangler leur victime.

Si tout se déroule comme prévu, les PJ découvriront le cadavre d'Aldebrand. Le MJ pourrait le demander de faire un test d'*Int+30* pour reconnaître le visage bleui et gonflé de leur employeur. Quand ils commencent à observer les environs, les hommes cachés commencent à crier à la garde, hurlant 'assassins' pour alerter les autres personnes du voisinage de la présence des PJ. Il y a 10% de chance cumulative par round que d'autres entendent le tollé (35% que ce soit une patrouille de la garde de passage). Si les autres arrivent sur la scène, les trois hommes sortiront de quelque part dans l'ombre pour se joindre à tous ceux qui voudraient appréhender les PJ.

Au cas où les PJ décident de fuir la zone, Martin, Oskar, et Uhler suivent si l'avantage d'un combat peut tourner en leur faveur. Autrement, ils partent comme on le leur a dit.

Que faire ?

Il y a une chance que les PJ puissent attraper les trois meurtriers alors qu'ils sont en train d'abandonner le corps d'Aldebrand. Les PJ ont trois choix :

- (1) ne rien faire jusqu'au départ des trois hommes,
- (2) affronter les tueurs d'Aldebrand,
- (3) suivre les assassins vers la destination où ils se rendent.

Dans le premier cas, les PJ restent dans l'ombre à observer les trois hommes en train de jeter le corps derrière le Bond du Cerf. Les étrangers regardent prudemment autours d'eux pour s'assurer qu'il n'y a pas de témoins. Martin, Oskar, et Uhler cherchent alors des endroits dans l'ombre où ils peuvent observer les PJ faire leur découverte. Au choix du MJ, il y a des chances raisonnables que les cachettes que les brigands choisissent ne soient occupées par les PJ. Au cas où les trois trouvent des endroits différents où attendre, ils restent cachés pendant environ 20 minutes après que la cloche de l'Hôtel des Guildes n'ait sonnée 21h. Si les PJ ne se présentent pas, Martin, Oskar et Uhler partent.

Les PJ peuvent choisir la deuxième option et affronter Martin, Oskar et Uhler dès que les trois déposent le cadavre d'Aldebrand parmi les détritres de la ruelle, quand le trio se cache dans l'ombre, ou quand ils partent. S'ils sont abordés ainsi, les brigands utilisent leurs gourdins pour combattre les adversaires armés. Si les PJ s'avèrent incapables au combat, Martin, Oskar, et Uhler pressent leur attaque pour les disperser. Au cas où les PJ s'avèrent capables de répondre à leurs coups, les trois hommes s'éparpillent dans l'espoir de s'échapper. Les brigands n'envisagent pas de se rendre, inquiet du fait qu'ils puissent subir entre les mains des PJ le même traitement que celui qu'ils ont fait subir au regretté Aldebrand.

Les PJ peuvent aussi crier à l'assassin et appeler la garde de la même façon que ce que les trois hommes prévoient. Dès que le tollé commence, les brigands s'enfuient dans différentes directions. Les PJ devront se lancer à leur poursuite, en essayant de suivre des hommes qui connaissent bien les rues de Pfeildorf.

Suivre les trois hommes à une distance discrète s'avèrera être une perte de temps, car les trois n'ont aucune raison de retourner sur les lieux du meurtre d'Aldebrand. Ils ont largement assez été payés et retournent dans leurs lieux de prédilections habituels pour dépenser leur argent en boissons et autres divertissements. Il y a aussi une chance que les PJ puissent faire quelque chose d'idiote (faire un échec critique sur un test de **Dissimulation** ou de **Furtivité**) et alerter les trois hommes prudents qu'ils sont en train de suivre.

Au cas où les PJ réussissent, Martin, Oskar, et Uhler descendent la Ewigruhe Weg comme l'a fait Hugo Babel, et tournent vers le quartier Neusüdentor vers un bouge appelé le Poulailleur du Coq. Les clients de cet établissement sont des membres du bas de l'échelle des divers gangs, et d'autres personnes de mauvaise vie. Les étrangers viennent rarement dans de tels établissements, à moins d'être bien armés, ou d'aimer jouer le rôle de la victime. Il n'y a aucun endroit où les PJ pourront s'attarder très longtemps. S'ils ont un plan pour capturer l'un des tueurs, ils doivent alors le mettre rapidement à exécution. Autrement, d'autres personnes du même genre (i.e. utilisez le même profil) que les tueurs pourraient décider que les PJ représentent une trop belle occasion d'agression pour la laisser passer. D'une manière générale, ce sera une mêlée générale où tout le monde essaiera de s'en prendre aux PJ.

Les joueurs peuvent choisir d'attendre que l'un des trois hommes sorte. S'ils réussissent à filer les trois meurtriers d'Aldebrand, ils ne devront pas attendre longtemps avant que l'un des trois ne quitte le Poulailleur du Coq avec une prostituée. Le couple se dirige vers l'un des bâtiments à proximité avec des appartements à une pièce.

Les PJ peuvent obtenir toutes les informations dont dispose la cible soit par pot-de-vin (1 Co ou plus), soit par la torture (l'homme ne donnera les noms de ses complices que sous la torture). Il fournira le nom de l'homme qui les a engagés – Johann Braun – et le décrira comme un homme entre deux âges, avec des cheveux bruns courts et mal coupés, de taille moyenne et de carrure plutôt fine. Il est aussi décrit avec des yeux bleus au regard glacial, une attitude assortie, et une petite cicatrice sur le menton, comme s'il s'était fait une entaille avec un couteau. Qui plus est, l'homme raconte la façon dont Aldebrand est mort : lors d'un interrogatoire sous la torture pour lui extraire les informations sur le lieu du rendez-vous, l'heure, et la description de ceux qui y participeraient (les PJ), suivi de deux heures de bastonnade quand Herr Braun a été satisfait des informations obtenues.

Si les PJ demandent la façon dont les trois ont été engagés par Herr Braun, leur prisonnier leur dira qu'ils ont été engagés via un message envoyé au propriétaire du Poulailleur du Coq, Max Schnell. Le message est toujours déposé quand la taverne est fermée, entre 4 heures du matin et midi.

Martin Bethe, Oskar Hassler, et Uhler Renner, Brigands.

Les trois sont surtout des voyous vendre, en général engagé par la famille Heinkel et leurs associé pour servir de force de frappe, ou pour toute autre tâche répugnante, y compris le meurtre. Les trois peuvent être engagés en groupe ou individuellement, et ils reçoivent des instructions par des boites aux lettres aveugles, dans différents lieux mal famés, y compris le Poulailleur du Coq. Ce sont tous trois des hommes assez grands, plus de 1,80m et 100 Kg.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	4	4	8	42	1	31	31	32	33	35	30

Compétences : Coups Assommants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain.

Possessions : Gourdin, Veste en cuir (0/1Pa bras et corps), Dague (I+10, D-2, Prd-20), Cagoule.

Embuscade !

Les PJ sont traqués. Peu importe qu'ils soient partis en sécurité de l'arrière du Bond du Cerf, qu'ils aient été suivis depuis cet endroit, où lorsqu'ils traquaient eux-mêmes les tueurs d'Aldebrand, il y a deux autres hommes qui les suivent. Ces deux hommes sont des Chasseurs de l'Ombre envoyés par le Maître de la Tour Hess à la demande d'Haider. Les ordres des Chasseurs de l'Ombre sont de suivre les PJ jusqu'à leur logement, et d'évaluer, si possible, leurs capacités de combat. Si l'occasion se présente d'elle-même, les Chasseurs de l'Ombre doivent supprimer autant de PJ que possible.

Il est probable que les PJ n'aient pas de logement, même s'ils se sont arrangés à l'auberge de la Truite Rieuse. La Porte Söllhafen est fermée pour la nuit si les PJ essayent d'y retourner.

Il y a beaucoup d'étendues désertes à Pfeildorf à l'heure de la nuit où les PJ se promènent. Ceux qui disposent de la compétence *Sixième Sens* sentent que quelqu'un observe le groupe. Un test d'**Ecoute** réussi pour un bruit léger (*Acuité Auditive* +10) permet aux PJ d'entendre un bruit, mais pas forcément l'endroit où il s'est produit. Les Chasseurs de l'Ombre sont suffisamment experts pour cesser tout mouvement s'ils ont fait un bruit sans le vouloir.

A un moment, l'un des Chasseurs fait un bruit assez fort qui devrait faire s'arrêter les PJ. Quand cela a lieu, l'autre Chasseur se met en position pour pouvoir tirer sur les PJ depuis leur flanc. Les deux hommes sont armés d'arcs courts introduits en contrebande dans Pfeildorf grâce aux contacts d'Haider. Les deux Chasseurs de l'Ombre comptent tirer leurs dix flèches sur les PJ. Si les PJ se rapprochent de leur position, les assaillants lâchent leurs armes et battent en retraite. Les deux assassins ne prendront pas le risque de se faire capturer.

Si les PJ s'en sortent mal pendant les tirs de projectiles, Karelia Meitner réapparaît sur la scène, car elle suivant les Chasseurs de l'Ombre (les deux de la Tour Hess étaient tellement concentrés sur les PJ qu'ils ne s'étaient pas rendu compte qu'ils étaient suivis à leur tour). Elle attaque et repousse momentanément l'un des deux Chasseurs de l'Ombre, ce qui fait battre l'autre en retraite pour rejoindre son camarade. Karelia a couru hors de sa cachette après avoir entendu les bruits des coups métalliques et dit aux PJ de la suivre rapidement. Au cas où les PJ hésitent, Karelia leur dit que leurs agresseurs vont revenir s'ils ne bougent pas rapidement.

Si les PJ parviennent à repousser leurs agresseurs tout seuls, Karelia sortira quand même de l'ombre et appellera les PJ pour qu'ils la suivent. Elle sait qu'ils ont eu de la chance, mais ils ne sont toujours pas au niveau de leurs agresseurs.

Karelia conduit les PJ à travers les rues de Pfeildorf d'une façon apparemment erratiques : tournant rapidement dans une rue, puis plongeant dans une ruelle. Karelia cherche à perdre le maximum de suiveurs. Elle signale au PJ d'entrer dans un bâtiment quand ils sont épuisés, et désespérément perdus. S'ils demandent, Karelia leur dit qu'elle les a menés dans l'appartement d'Aldebrand. Elle pense que les PJ seront en sécurité ici, même si elle ne connaît pas l'endroit où Aldebrand se trouve actuellement.

Avant que les PJ ne puissent faire le moindre commentaire, elle leur dit de se dépêcher. Elle ne sait pas si les deux hommes sont à leurs trousses, mais elle veut que les PJ soient rapidement hors de vue. Elle les conduit vers l'appartement au premier étage, vers l'arrière du bâtiment. Elle ouvre la porte sur un logement complètement dévasté. Karelia explique aux PJ qu'elle est arrivée à l'appartement environ une heure auparavant, et qu'elle l'a trouvé dans cet état. Le salon de cet appartement à deux pièces contient quelques chaises renversées près d'une cheminée et un bureau dont les tiroirs ont été sortis et jeté à côté. Le lit de la chambre a aussi été retourné, et une commode vidée et les vêtements éparpillés autour. Si les PJ fouillent la première pièce avec succès, ils trouveront quelques gouttes de sang indiquant que le désordre est (au moins partiellement) le résultat d'une lutte.

Si les PJ mentionnent le destin d'Aldebrand, Karelia se déconcertée et calme pendant quelques instants, le temps de digérer la nouvelle. Les PJ peuvent saisir cette occasion pour poser quelques questions à l'arbitrator.

Sur le problème de l'argent, Karelia ne sait rien sur le reste des salaires dus aux PJ pour leur travail au nom d'Aldebrand. Elle leur suggère de se renseigner au Temple de Véréna pour récupérer ce qui leur revient.

Pour ce qu'il en est de les avoir conduits à l'appartement d'Aldebrand, Karelia a supposé que ce serait le dernier endroit où ils seraient recherchés par ceux qui lui ont fait du mal. Elle considère que personne ne pourrait présumer qu'Aldebrand logerait ses employés chez lui. Au pire, l'employeur des PJ leur aurait trouvé un logement dans une auberge à proximité. Pour autant qu'elle puisse le dire (ou l'admettre), les preuves sont évidentes que ce qui est arrivé n'était pas fortuit.

Si les PJ lui demandent la façon dont elle les a trouvés, Karelia leur dit que c'est purement par hasard. Elle fouillait la zone à la recherche d'Aldebrand après avoir découvert son absence et son appartement pillé. Elle est tombée sur deux individus agissant de façon suspecte dans les rues adjacentes. Il était évident à ses yeux qu'ils suivaient quelqu'un avec une idée derrière la tête. Karelia a décidé de faire de même et ne s'est pas fait repérer car les deux étaient trop concentrés sur leur tâche. En quelques instants, elle a reconnu les PJ et a rapidement réalisé qu'ils étaient les proies. Karelia savait qu'elle devait les aider, mais elle devait laisser la situation se mettre en place avant d'agir.

Les PJ pourraient être méfiants vis-à-vis de Karelia et de ses motivations, sentant qu'il y a quelque chose de plus qu'elle ne révèle pas. Elle n'ajoute rien de plus à son histoire, et elle refuse d'entrer dans les détails sur ses autres activités depuis la dernière fois que les PJ l'ont vu. S'ils insistent, l'arbitrator leur rappelle qu'ils ont eu une longue journée éprouvante, et qu'ils sont de toute évidence épuisés. Puis elle s'excuse et quitte leur logement ; en s'assurant qu'elle n'est pas suivie par qui que ce soit.

Baldur Sachs et Lucas Frossman, Chasseurs de l'Ombre (Assassins, ex-Chasseurs de Primes).

Baldur et Lucas sont des membres fanatiques de l'Ordre du Marteau Sacré. Ils suivent leurs ordres explicitement, sachant que le secret est l'une de leurs priorités. Les deux hommes ont des tempéraments sérieux, même s'ils peuvent être charmeurs quand c'est nécessaire. Baldur et Lucas sont au-dessus de la moyenne en taille, et de carrures moyennes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	63	4	4	12	62	4	61	52	54	56	56	50

Compétences : Adresse au Tir ; Arme de Spécialisation : sarbacane, poing, articulé, lasso, filet, parade, lancer, deux mains ; Camouflage Rural & Urbain ; Coups Puissants ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Escalade ; Filature ; Pistage ; Préparation de Poisons.

Possessions : Epée, Arc courts (16/32/150, FE3), 4 couteaux de lancer (4/8/20, FE T), Vêtements sombres.

A la recherche de...

Après le départ de Karelia, les PJ peuvent décider de fouiller la demeure ravagée d'Aldebrand, à la recherche d'indices sur ce qui est en train de se passer. Fouiller ce qui est éparpillé n'apporte pas d'informations utiles. Les papiers sur le sol de la pièce principale comprennent les méditations d'Aldebrand sur un certain nombre d'événements historiques comme la Guerre des Sorciers du XX^{ème} siècle (les sigmarites ont-ils réagit de façon excessive en supposant qu'il s'agissait de démonistes et de nécromants ?), la lutte entre les Sœurs de Sigmar et l'Eglise orthodoxe après la chute de Mordheim en Ostermark (1999), et les guerres du XXI^{ème} siècle (qu'Aldebrand appelle de façon sceptiques les 'soi-disant' Guerre des Comtes Vampires). Il y a aussi des informations sur diverses plantes et leurs propriétés parmi les papiers historiques.

Les PJ peuvent fouiller l'appartement de façon plus approfondie, à la recherche de compartiments secrets, ou d'autres cachettes. S'ils vérifient de façon rapide les tiroirs éparpillés du bureau, ils devront réussir un test de **Recherche** pour trouver le double fond. S'ils se livrent à une inspection plus poussée, ils trouveront le double fond et la fermeture sans avoir besoin de faire un test. Si les PJ poussent la fermeture du bas, près de l'avant, l'intérieur du tiroir du bas se soulève. Dans le compartiment se trouve le *Document 4*.

Fr. Humfried.

Depuis que je vous ai rapporté que j'étais surveillé par des personnes inconnues il y a quelques jours, je commence à craindre pour ma vie. Je n'ai toujours aucune idée de la raison pour laquelle j'ai attiré une telle attention.

Tandis que je suis coincé dans mon appartement, j'ai pris le temps de réfléchir à la façon dont j'ai pu me mettre dans cette situation. J'en ai conclu que l'affaire Lessing est la cause de tout cela. Je n'aurai jamais pensé que la recherche d'un érudit vénérien disparu nous aurait attiré autant d'attention de la part de l'Eglise de Sigmar. Avec du recul, Fr. Feodor semble trop inquiet de nos recherches à Eppiswald sans avoir apporté la moindre réponse à nos questions sur leurs recherches près d'Ubersneik.

Peut-être que nous devrions rencontrer Herr Krönert ensemble après que j'ai rencontré ce soir les hommes que j'ai engagés à Eppiswald. Je leur ai envoyé un mot au sujet du point de rendez-vous.

*Votre dévoué,
Aldebrand*

Document 4

Les PJ peuvent choisir de mettre en place des tours de garde pour la nuit. Le résultat de l'intervention de Karelia est que les deux hommes de la Tour Hess ont perdu la trace des PJ, et se sont retirés pour la nuit. Les PJ peuvent se reposer toute la nuit sans problème.

D'un autre côté, les PJ peuvent choisir de sortir pour récupérer le corps d'Aldebrand, et le livrer à la Guilde des Pleureurs pour qu'il soit enterré. Il faudra un certain temps aux PJ pour se repérer et retourner au Bond du Cerf. Quand ils y arrivent, ils découvrent que le corps d'Aldebrand ne s'y trouve plus.

Besoin de réponses :

Il y a quelques lieux où les PJ peuvent se rendre pour continuer à chercher des réponses. Il y a aussi la question du reste de la solde qu'Aldebrand leur a promise, ainsi que la question de qui paiera la différence. Qui plus est, les PJ peuvent avoir les lettres d'Eppiswald à livrer.

La Guilde des Pleureurs :

Si les PJ ont raté le cadavre d'Aldebrand jeté derrière le Bond du Cerf, ou s'ils l'ont laissé derrière eux, quelqu'un dans la zone est allé prévenir la Guilde des Pleureurs [**Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p.15] de la présence du cadavre. Plusieurs pleureurs sont arrivés sur place, et ont emmenés Aldebrand au Salon Funéraire de Manfeld [**Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p.16] près de la Porte Mörnsfeld.

Le corps est placé dans la cave profonde et fraîche jusqu'à ce qu'un prêtre de Mör puisse examiner le corps à la recherche de potentielle magie nécromantique. Le cadavre est aussi conservé en l'état pour donner du temps à l'identification. Si personne ne vient pour lui donner une identité dans les trois jours, le corps est placé dans une fosse

commune, et recouvert de chaux pour accélérer la décomposition. Si le cadavre devait être identifié, le salon funéraire essaierait de trouver la famille, ou un testament enregistré auprès de l'Honorable Guilde des Avoués afin que les rites funéraires adaptés puissent être administrés.

Au cas où les PJ identifient Aldebrand et expliquent ses liens avec le culte de Véréna, le salon funéraire notifiera les véréniens de la perte. Manfeld terminera alors les arrangements funéraires d'Aldebrand.

Grande Eglise de Sigmar :

Si les PJ ont du courrier d'Eppiswald à livrer, ils peuvent décider de le faire avant de rencontrer Aldebrand derrière le Bond du Cerf. La Grande Eglise [**Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p.12] est le plus grand temple sigmarite dans la vallée de la Söll, et il y a toujours des initiés dans les environs en train de nettoyer le temple quand il n'y a pas d'office religieux en cours. Un initié propose son aide au PJ peu après leur entrée dans le temple. Il peut soit accepter la correspondance de la part des PJ, soit les escorter auprès du père Feodor, qui reçoit toutes les lettres adressées au clergé du temple (y compris toutes celles qui sont adressées au Lecteur Raphaël von Mauchen).

Le père Feodor salut les PJ quand ils arrivent dans son bureau. Il engage une conversation légère avec eux : leur demandant leurs noms, leurs lieux de naissances, et comment ils en sont arrivés à se rendre à Eppiswald. Etant assez secret lui-même, le père Feodor suppose que les PJ en savent plus que ce qu'ils laissent paraître, quelle que soit leur honnêteté. Le prêtre sigmarite essaye d'être circonspect avec ses questions afin de ne pas éveiller les soupçons, mais il a très envie d'apprendre ce que les PJ ont appris quand ils étaient dans la forêt d'Eppiswald.

Si ceux-ci mentionnent le Huitième Théogone ou l'Ordo Scriptoris, le père Feodor conserve une expression neutre. Il a seulement entendu parler de ce dernier. Il encourage les PJ à parler de ce qu'ils savent, afin qu'il puisse rapporter leurs informations à Herr Haider dès qu'il pourra le rencontrer.

Si les PJ n'identifient pas Aldebrand à la Guilde des Pleureurs, il faut deux jours pour que la nouvelle atteigne le père Humfried au Temple de Véréna. Quand le prêtre vérénien apprend la mort de Herr Mössbauer, il envoie un messenger pour en informer le père Feodor. Si les PJ sont les premiers à en parler au père Feodor, le prêtre sigmarite sera surpris. Il fait le signe du marteau, et dit calmement une prière à Sigmar quand il a retrouvé son calme. Le père Feodor demande alors aux PJ comment ils l'ont appris.

Les PJ ont maintenant l'occasion de demander le restant de l'argent qu'Aldebrand leur doit. Après tout, la signature du Lecteur était sur le mandat autorisant les PJ à entrer dans la vieille forêt d'Eppiswald. Le père Feodor est momentanément déconcerté par l'affront, et suggère froidement que les PJ aillent chercher leur indemnisation auprès du père Humfried au Temple de Véréna.

Les PJ souhaitant parler au Lecteur von Mauchen doivent prendre un rendez-vous avec le père Feodor. Même s'il n'a aucune obligation de répondre à leur requête, le secrétaire du Lecteur demande aux PJ la nature des affaires dont ils comptent discuter. Il demande aussi aux PJ le nom de leur résidence, expliquant que le Lecteur est un homme très occupé, et qu'ils seront convoqués s'il accède à leur requête. Les PJ devraient partir avec l'impression qu'il est peu probable qu'ils rencontrent le Lecteur du Sudenland.

Temple de Véréna :

Avec la mort d'Aldebrand, les PJ rendront probablement visite au Temple de Véréna [**Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**, p.12] pour récupérer l'argent qui leur est dû. Quand ils demanderont à rencontrer la Grande Prêtresse Gretchen Herzberg, ils seront conduits dans le bureau du père Humfried.

Le prêtre vérénien les accueille chaleureusement, et leur demande la raison de leur visite. Il est probable que les PJ soient les premiers à lui apporter la nouvelle de la mort d'Aldebrand, ce qui bouleversera le père Humfried. Il demandera aux PJ de lui raconter tous les événements ayant conduit à la mort de son ami. Les nouvelles dérangent tellement le père Humfried qu'il dit aux PJ de revenir dans trois heures, afin qu'il puisse se recueillir et se rendre à la Guilde des Pleureurs (ou au Salon Funéraire de Manfeld, selon les informations des PJ) pour l'honorer une dernière fois. Si les PJ lui proposent de l'accompagner, il accepte et demande aux PJ d'attendre à l'extérieur, afin qu'il puisse se préparer.

Quand ils sont en chemin, le père Humfried demande aux PJ qu'ils l'emmènent à l'endroit où ils ont trouvé en premier le corps d'Aldebrand. Si les PJ souhaitent continuer la conversation commencée dans son bureau, le père Humfried répond qu'il sera temps plus tard de tenir cette conversation. Il préfère qu'ils avancent en silence en mémoire d'Aldebrand. Le père Humfried offre une prière à Mór à l'endroit où le cadavre a été jeté, et une autre quand ils arrivent au Salon Funéraire. Au cas où les PJ n'aient aucune idée de l'endroit où le corps ait été emporté, Humfried les assure que la Guilde des Pleureurs est avertie de tous les morts trouvés à Pfeildorf.

Les larmes sourdent dans les yeux d'Humfried quand il voit le visage battu et défiguré d'Aldebrand, se demandant à voix haute comment quelqu'un peut faire une chose pareil. Il vérifie alors l'identité d'Aldebrand auprès du croque-mort Nain, Josef Manfeld, et annonce que le Temple de Véréna paiera pour les frais funéraires du mort.

Le père Humfried continue son silence pendant le voyage de retour. Quand le groupe atteint le temple, le prêtre de Véréna demande à un initié de conduire les PJ à son bureau, afin qu'il puisse prendre quelques instants pour étudier ce qui s'est passé.

Au bout de 10 ou 15 minutes, le père Humfried revient avec le solde des couronnes d'or qu'Aldebrand avait accepté de payer aux PJ. Même si Aldebrand a été tué, le prêtre dit aux PJ de raconter tout ce qui s'est passé dans leurs investigations, y compris tous les éléments intéressants qui se seraient produits après. Le père Humfried informe les PJ qu'il espère qu'ils seront complètement honnêtes dans leur compte-rendu, et francs dans leurs soupçons.

Si les PJ mentionnent le Huitième Théogone, le père Humfried leur demande s'étendre sur ce qu'ils ont appris. Le prêtre vérénien n'a jamais entendu cette histoire auparavant, pas plus qu'il n'est au courant de l'Ordre du Marteau

Sacré. Il est avide d'en savoir plus, et demande aux PJ de poursuivre. Le père Humfried étudiera avec attention toutes les preuves que les PJ fournissent pour appuyer leur histoire. Le prêtre réalise aussi l'implication de ce qui est en train d'être raconté, et il ne prend donc pas de notes.

Sur le sujet de l'Ordo Scriptoris, le père Humfried se souvient vaguement que l'Ordre sigmarite ait été déclaré hérétique quand on a appris après la Grande Guerre que certains de ses membres importants avaient été corrompus par les Puissances de la Ruine. Il averti les PJ d'être prudent et de ne pas mentionner cet ordre à qui que ce soit de l'Eglise de Sigmar. Les PJ pourraient se retrouver soumis à un interrogatoire si qui que ce soit pensait qu'ils en savent plus qu'ils ne le prétendent.

A un moment, les PJ peuvent présenter la lettre (*Document 4*) qu'ils ont trouvé cachée dans l'appartement d'Aldebrand. Le père Humfried lit attention la prose d'Aldebrand. Il fronce les sourcils en réfléchissant au sens de cette lettre. En la rendant aux PJ, le père Humfried s'excuse (comme s'il le faisait vis-à-vis d'Aldebrand). Il admet sans hésiter avoir eu des inquiétudes sur la réaction du père Feodor vis-à-vis du travail d'Aldebrand, et savoir que l'érudit avait rapporté être surveillé, mais le prêtre vérenien n'avait pas vraiment fait le lien entre les deux. Le père Humfried commente qu'il n'y a pas de preuves directes, mais il dit aux PJ qu'il pense qu'il serait plus prudent de supposer que quelque chose dans l'affaire Lessing a entraîné la mort d'Aldebrand. Que les PJ aient, ou pas, divulgués leurs propres problèmes, le père Humfried suggère que tous ceux qui sont impliqués – y compris lui-même – prennent les précautions nécessaires pour se mettre en sécurité.

Le père Humfried demande alors aux PJ où ils vont loger s'il doit les contacter.

Au cas où les PJ posent des questions sur Karelia Meitner, le père Humfried leur répond qu'Aldebrand n'a jamais parlé d'elle. Il remarque (d'après la description que les PJ font de leur rencontre) qu'elle est une énigme et qu'on ne peut pas être certain de la direction où vont ses intérêts dans cette affaire. Le prêtre avertit les PJ d'être prudents s'ils la rencontrent à nouveau.

S'ils posent des questions sur Herr Krönert, le père Humfried leur dira qu'il n'a pas rencontré l'érudit et historien, mais qu'une note précédente d'Aldebrand le mentionne. Le prêtre connaît l'homme comme un chercheur réputé, et il pense qu'il est aussi en lien avec le Culte de Véréna à Nuln. Le père Humfried dira aux PJ qu'il les contactera s'il a la chance de discuter avec Herr Krönert.

Chercher des pistes :

Au cours de leur discussion avec le père Feodor, ou après leur entretien avec le père Humfried, les PJ pourraient commencer à avoir des soupçons sur le prêtre de Sigmar.

Le père Feodor a ses soupçons aussi. Il envoie un initié pour s'assurer que les PJ ont quittés l'intérieur du temple, avec l'instruction de revenir quand ils sont partis. Le prêtre attend alors un peu plus longtemps, juste pour s'assurer ne sont pas revenus, avant d'écrire et de sceller une note cryptique à destination de Herr Haider. Il convoque alors l'un des plus jeunes initiés, le frère Aldhelm, pour livrer personnellement le message au valet de Herr Haider, Erich Honecker. Il ordonne bien au jeune homme de ne donner la lettre à qui que ce soit d'autre sous aucun prétexte, et l'enjoint de se dépêcher.

Si les PJ parviennent à se placer hors de vue, mais à un endroit où ils peuvent observer toute activité à l'extérieur de la Grande Eglise, ils remarquent que les patrouilles de la garde sont assez fréquentes sur les pentes de la colline. Au bout d'environ 20 minutes après la fin de leur rendez-vous avec le père Feodor, ils voient un jeune initié partir du temple, et marcher rapidement en remontant la colline sur la Schloss Strasse. Comme la large rue est assez droite, et que l'initié se trouve sur le côté opposé, il sera difficile pour les PJ d'attraper le jeune homme sans que quiconque au temple ne voit l'interception. D'un côté, la pente de la colline rend difficile pour qui que ce soit à la Grande Eglise d'intervenir et d'arrêter les PJ dans leur poursuite de l'initié. De l'autre, quelqu'un pourrait facilement appeler une patrouille de la garde.

L'initié ne se rend qu'environ 120m plus haut sur la colline, à la résidence de Herr Haider, un riche marchand très influent, bien connu des gens importants de Pfeildorf. Si les PJ se renseignent sur l'homme, les gens informés leur diront que Herr Haider n'est pas une personne à prendre à la légère. Des personnes dans sa position peuvent facilement engager des gens pour s'occuper des emmerdeurs de la façon qui les arrange.

Si les PJ observent simplement à bonne distance, ils voient le frère Aldhelm marcher jusqu'à la grande porte de devant d'une maison de ville à deux étages, de couleur jaune terne. Un blason est suspendu au-dessus de la porte d'entrée, représentant un marteau écarlate au dessus d'un champ jaune octogonal, avec un fond bleu. Les PJ originaires du coin (la région entre Pfeildorf et Wissenburg) possédant la compétence *Héraldique* reconnaîtront le blason appartenant à la puissante famille marchande Haider. Les Haider sont aussi des mécènes influents de l'Eglise de Sigmar.

Peu après que l'initié ait frappé, un grand homme à l'allure patibulaire, un peu à l'étroit dans un uniforme de portier, ouvre la porte. Les deux échangent quelques mots (les PJ disposant de la compétence *Acuité Auditiv*e peuvent tenter un test d'**Ecoute** pour entendre un son léger) – Le frère Aldhelm demande Erich Honecker, le portier demande pourquoi, l'initié répond en annonçant qu'il a une lettre à livrer personnellement à Herr Honecker, et le portier lui dit d'attendre un moment.

La porte reste fermée un moment avant qu'elle ne soit à nouveau ouverte par un homme chauve entre deux âges, de taille moyenne et de carrure fine. Au cas où les PJ réussissent à l'observer de plus près sans être repérés, Herr Honecker a une attitude très sérieuse, des yeux bleus clairs, et une petite cicatrice sur le menton (comme s'il s'était entaillé avec un couteau). Si les PJ ne prennent pas soin de se dissimuler, Herr Honecker a 45% de chance de les remarquer. Il prend la lettre de frère Aldhelm, et ferme la porte sans un mot de remerciement.

Les PJ pourraient décider qu'il est moins probable que cela provoque des difficultés s'ils vont rencontrer le frère Aldhelm après la livraison de la missive. Selon leur approche, les PJ pourraient avoir à faire un test de **Soc** (ou de **Cd** s'ils préfèrent une méthode plus basée sur l'intimidation) pour persuader gentiment l'initier de leur dire le peu qu'il sait. Peu importe la méthode utilisée par les PJ, le jeune homme n'a aucune idée du contenu du message contenu par la lettre scellée.

Des PJ téméraires pourraient prendre la lettre à frère Aldhelm avant qu'il ne puisse la livrer. Dans un tel cas, les PJ peuvent facilement réussir, mais ils trouveront la garde moins compréhensive. Une patrouille arrive rapidement sur les lieux en réponse aux appels à l'aide de frère Aldhelm (ou aux cris des spectateurs au cas où les PJ réduisent effectivement l'initié au silence). Si les PJ s'avèrent trop rapides ou très chanceux, ils peuvent trouver un endroit relativement sûr où ouvrir la lettre du père Feodor (*Document 5*).

J'ai rencontré ceux qui ont été engagés à Eppiswald. Je suis convaincu qu'ils en savent plus qu'ils ne le laissent paraître. Je peux aussi me porter garant du fait que les descriptions fournies précédemment sont exactes. Je laisse leur destin entre vos mains

Que Sigmar bénisse votre travail.

Document 5

Rendez-vous de minuit :

Malgré le peu de temps pendant lequel il a discuté avec Aldebrand, Johannes Krönert avait gagné la confiance du jeune homme. Il était au courant de l'existence des PJ et de leur tâche. De plus, l'historien a établi que l'intérêt de l'Eglise de Sigmar pour Aldebrand et le travail de ses agents semblait inhabituel en comparaison de leur propre manque d'effort dans la recherche du Professeur Lessing à Übersreik.

Après le rendez-vous, Johannes a gardé ses distances, préférant observer et tirer ses propres conclusions. De temps en temps, Johannes se promenait devant l'appartement d'Aldebrand pour voir s'il y avait le moindre signe extérieur d'activité inhabituelle. Dans la semaine, Johannes a remarqué qu'il y avait des individus rodant pendant les heures de la journée et de la nuit à l'extérieur du bâtiment où Aldebrand vivait. Même si ces individus changeaient de temps à autre, c'était toujours les 5 mêmes hommes qui organisaient ce qui ressemblait bien à une surveillance.

Johannes a passé les quelques derniers jour à attendre l'arrivée des PJ sur l'*Eau Froide*. Plutôt que de les suivre, Johannes a noté leur apparence, et a compris qu'ils rendraient visite à un moment ou un autre au Temple de Véréna (en supposant qu'ils seraient en compagnie d'Aldebrand).

L'historien a manqué la visite des PJ, mais il a finalement rencontré le père Humfried. Les deux ont discutés de ce qui s'était passé, et Johannes a finalement appris la mort d'Aldebrand. Il a demandé au père Humfried de lui donner une lettre d'introduction et leur adresse, car il compte rencontrer les PJ de la façon qui correspond à ses desseins.

A un moment autours de minuit, Johannes passe à l'action. Il fait une reconnaissance méthodique de la zone où les PJ demeurent pour s'assurer qu'ils ne sont pas suivis. Pour autant qu'il puisse y arriver, Johannes s'approche furtivement des PJ dans leur logement. S'ils ne montent pas la garde, Johannes apparaît dans leur chambre pendant qu'ils dorment. S'ils sont vigilants, l'érudit frappe à leur porte et demande calmement s'il peut s'entretenir avec eux. Si on lui demande, Johannes passe la lettre d'introduction (*Document 6*) sous la porte.

Mes chers collègues

J'ai fourni à Herr Krönert cette lettre d'introduction pour vous assurer qu'il est un historien à la réputation considérable, un ami et un collègue du regretté Docteur Lessing, ainsi que d'Aldebrand, que Morr veille sur son âme.

Je prie pour que vous et Herr Krönert puissiez vous entraider pour déterminer quel est le mystère derrière les récents évènements.

Que Véréna vous guide vers l'illumination.

Père Humfried

Document 6

A ce niveau, les PJ peuvent préférer que Johannes raconte en premier ce qu'il sait, avant qu'ils ne racontent leur histoire. Après tout, ils l'ont répétée si fréquemment aux autres, et peuvent supposer que l'érudit a tout appris de ce qu'ils ont déjà raconté au père Humfried.

Ne voyant aucune raison pour ne pas (sembler) être honnête, Johannes raconte ce qui suit aux PJ :

- Le Professeur Lessing s'était spécialisé dans l'étude des événements historique pour lesquels il y a peu de documentation et impliquant l'Eglise de Sigmar.
- Tout comme lui-même, Lessing ne prenait pas la version de l'Eglise de l'histoire pour argent comptant.
- L'Eglise ne s'engage dans aucune activité illégale, mais elle utilisera d'autres moyens pour discréditer tous ceux qui s'opposent à leur position officielle.
- L'Eglise de Sigmar s'est mise d'accord avec les véréniens pour rechercher le Professeur Lessing disparu dans la région d'Übersreik, mais n'a pas rempli sa part de l'accord.
- Le contact sigmarite impliqué – le père Feodor – semble réagir de façon excessive aux récentes nouvelles du travail d'Aldebrand et de l'engagement des PJ.
- Le meurtre d'Aldebrand suggère la présence de liens non-officiels avec l'Eglise.

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

Mesurant 1,80m et physiquement en forme, 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. Peu après avoir rejoint les Antiquarii, la discrétion et l'intelligence de Johannes attirèrent l'attention de Paulus Neumann, un membre influent de l'Aube Nouvelle, et un membre de l'Université de Nuln. Herr Neumann pris le jeune Johannes sous son aile, et aida à développer les compétences du jeune homme comme étudiant à la fois en histoire et en magie. Il y a 11 ans, Johannes et Paulus travaillaient conjointement sur une excavation dans les contreforts des Montagnes Noires, près de la rivière Oggel, quand ils furent attaqués par des bandits. Une flèche chanceuse tua le vieux Neumann avant que Johannes et l'expédition ne repousse l'attaque.

Après tant de temps, le quadragénaire aux cheveux bruns (zébrés de gris) qu'est devenu Johannes garde un œil ouvert, attentif à un étudiant de valeur pouvant être recruté dans les Antiquarii et, peut-être, dans l'Ordre.

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, Flamme, 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).

Il y a quelques éléments que Johannes considère comme des détails à régler. Il n'a aucune de qui est Karelia Meitner, ni de quels sont ses intérêts dans toute cette affaire. Si les PJ ont mentionné à un moment où un autre l'Ordo Scriptoris au père Humfried, Johannes aura entendu que le groupe a été mis hors-la-loi pour hérésie à l'époque de Magnus le Pieux (quelque temps après s'être vu octroyé un statut spécial par l'Empereur nouvellement élu). En dehors de ça, il ne sait rien sur le groupe.

Si les PJ mentionnent le Huitième Théogone, ou l'Ordre du Marteau Sacré, l'intérêt de Johannes devient évident. Il leur demande de raconter ce qu'ils savent, et la façon dont ils l'ont appris (au cas où les PJ l'aient aussi mentionné au père Humfried, Johannes sait ce qu'ils ont déjà dit, mais il souhaite l'entendre de leur bouche). L'érudit interroge les PJ plus étroitement que ce qu'a fait le prêtre de Véréna, car il est assez astucieux pour réaliser que certaines informations jusqu'ici inconnues pourraient bien être reliées aux récentes études du Professeur Lessing, ainsi qu'à la mort d'Aldebrand.

Faisant écho au père Humfried, Johannes recommande aux PJ d'être prudents. Il fait remarquer que les attaques récentes sur les PJ – associées à la mort d'Aldebrand – indiquent qu'ils se sont fait remarquer. Il dira aussi aux PJ que quitter ouvertement Pfeildorf n'entraînera rien d'autre que leur poursuite. L'historien les informe qu'il prévoit de les faire sortir secrètement de Pfeildorf, mais cela va prendre un peu de temps.

Les PJ pourraient hésiter à faire confiance à Johannes. Il ne s'agit après tout, que d'un autre étranger avec ses propres objectifs. Les PJ suspicieux pourraient demander à Johannes la raison pour laquelle il est si empressé d'aider des gens qu'il ne connaît pas. L'érudit s'arrête un moment, puis sourit.

« Vous avez raison de ne pas me faire confiance, » conseille Johannes aux PJ. « Mes motivations ne sont pas vraiment aussi altruistes qu'elles le prétendent. Je crois qu'un groupe dissident dans l'Eglise travaille à un but secret, et qu'il essaye de réduire au silence ceux qui pourraient les mettre à jour. Si vous échappez à leur piège, ce groupe devra alors risquer de se révéler pour vous traquer. En faisant cela, nous aurons une meilleure idée de qui ils sont. Qui plus est, je crois que vous êtes assez astucieux pour réaliser que vos chances de survie seraient accrues si vous pouviez rencontrer votre ennemi ouvertement, plutôt que de vous inquiéter d'un couteau surgissant des ombres à Pfeildorf. »

Johannes continue, « Dans tous les cas, je continuerai mes préparatifs. Je vous contacterai quand tout sera arrangé. Si vous deviez changer de logement par précaution, je vous prie de garder le père Humfried informé. Il est temps pour moi de partir maintenant. »

Si les PJ ont d'autres questions, Johannes fera de son mieux pour y répondre. S'ils lui demandent pourquoi ils ne peuvent pas simplement partir par eux-mêmes, l'historien répond que cette possibilité leur est ouverte, mais que ceux qui veulent leur faire du mal ont de toute évidence les ressources pour les traquer. Johannes croit fermement que les PJ feraient mieux de lui faire confiance sur ce point.

Johannes ne restera pas trop longtemps, de crainte de pouvoir être aperçu en leur compagnie. L'érudit sait qu'il ne doit pas prendre le risque de s'exposer lui-même à leur ennemi inconnu pour le moment.

Un autre voyage vers Mórr :

Le jour suivant leur rendez-vous avec Johannes, les PJ pourraient se rendre au Temple de Véréna pour rencontrer à nouveau le père Humfried. S'ils font cela, ils vont faire face à une grosse déception. L'atmosphère au temple est au chagrin, car le père Humfried a été retrouvé mort chez lui dans la matinée. Sa mort était inattendue, car il était en bonne santé. Si les PJ se renseignent sur la nature de celle-ci, on leur dira simplement qu'il est mort dans son sommeil. S'ils demandent où le corps a été emmené, on leur dira que le prêtre vérenien a été emmené au Salon Funéraire de Manfeld.

Si les PJ demandent à inspecter le corps du père Humfried, ils sont aiguillés vers Josef Manfeld par ses assistants. Le Nain ne sait pas trop quoi penser de la requête étant donné sa nature inhabituelle, et il demande des preuves que les PJ ont reçu l'autorisation de voir le corps, que ce soit de la part du culte de Mórr, ou de celui de Véréna. Si les PJ oublient leur mandat du culte de Véréna, ils devront réussir un test de **Soc** (*Charisme* +10, *Etiquette* +10, *Nain* +10, *membre de la Guilde des Pleureurs* +20, *Elfe* -20) pour convaincre Josef d'accéder à leur requête.

Il n'y a pas de marques apparentes sur le corps du père Humfried indiquant une mort violente. Si les PJ inspectent l'intérieur de sa bouche fermée, ils trouveront de petits morceaux de duvet provenant de l'oreiller en plume utilisé pour l'étouffer. S'ils vérifient ses ongles, ils trouveront des morceaux de peau sous leurs bords irréguliers. Les ongles éraflés indiquent que le père Humfried a tenté une lutte vaine pour repousser son assassin.

Les PJ pourraient présenter les preuves (pas tout à fait concluantes) de l'acte criminel à Josef. Il annoncera qu'il fera remonter l'information à la Guilde des Pleureurs pour initier une enquête. Si on lui demande, Josef indiquera aux PJ qu'une telle enquête peut prendre quelques jours pour se mettre en place, et comprendra des représentants de toutes les principales religions de la ville (y compris l'Eglise de Sigmar). On demandera aux PJ d'indiquer l'endroit où ils logent, car ils seront certainement appelés à témoigner. Quand les PJ ont soulevés le spectre du meurtre, on leur demande de rester en ville.

Agents de Hess :

Même si les agents de la Tour Hess ont perdu la trace des PJ pendant la nuit du meurtre d'Aldebrand, ils y ont travaillé assidument depuis. Ils se sont réorganisés en deux équipes : Reinwald Durben et Baldur Sachs formant une équipe, tandis que Carl Schummer et Lucas Frossmann forment l'autre.

Le but du meurtre du père Humfried était d'isoler encore plus les PJ, en supprimant encore un de leur contact, et de les forcer à se mettre à jour. La première équipe va traquer autour du Temple de Véréna pour prendre les PJ en filature s'ils y apparaissent, tandis que la seconde se placera près du Salon Funéraire de Manfeld. Leur objectif est simplement de maintenir les PJ sous surveillance, tout en les rendant nerveux. Les deux équipes ne sont pas subtiles dans leurs tentatives, même si elles évitent la confrontation.

A ce niveau, les PJ peuvent décider qu'il serait plus sûr de se tapir dans leur logement, et d'attendre que Johannes vienne les chercher. Dans ce cas, le MJ devra directement passer à la confrontation finale décrite dans la partie : **Une rencontre mortelle**, ci-dessous.

Si les PJ décident de s'aventurer dehors, ceux qui disposent de la compétence *Sixième Sens* réaliseront rapidement qu'ils sont suivis. Les PJ ne disposant pas de cette compétence devront réussir un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) pour remarquer l'une des équipes. Les PJ peuvent essayer de suivre leurs poursuivants, même si ce sera difficile de le faire pendant longtemps étant donné l'expérience des suiveurs. Le PJ avec le pire score d'**I** doit réussir trois tests consécutifs, tandis que le poursuivant avec le plus haut score d'**I** doit en rater 3 consécutifs, s'ils veulent les semer. Les PJ peuvent avoir des répit temporaires s'ils réussissent simplement un ou deux tests, et que le poursuivant échoue.

Les PJ peuvent aussi tenter de prendre leur revanche sur les poursuivants, et en capturer un pour l'interroger. Ces derniers ont pour instruction de garder les PJ à l'œil, et de ne pas les engager, quel que soit le type de confrontation. Si les manquent complètement de subtilité dans leur tentative (comme plonger rapidement dans une ruelle sombre et étroite), les poursuivants ne s'y engageront pas jusqu'à ce qu'ils soient certains qu'aucune embuscade ne les y attend. Etant des fanatiques, ils ne comptent pas se faire capturer, préférant combattre jusqu'à la mort, ou hurler qu'ils sont agressés pour attirer l'attention plutôt que d'être capturés.

Malgré tout cela, les PJ peuvent toujours parvenir à en capturer un, et à l'embarquer pour interrogatoire. A moins que l'un des PJ ne dispose de la compétence *Torture*, le prisonnier fanatique dispose d'un modificateur de +30 à son attribut de **FM** pour se retenir de révéler quoi que ce soit, même si cela doit entraîner sa mort. Si les PJ fouillent le corps de n'importe lequel de leur poursuivant, ils trouveront un tatouage sur l'épaule supérieure droite (normalement recouverte par une chemise ou une tunique) représentant un marteau superposé à une comète à deux queues ascendante (l'opposé de son orientation descendante normale).

Pendant l'interrogatoire le prisonnier cherchera toutes les occasions de s'échapper, même en mourant. Par exemple, si les PJ gardent le prisonnier dans une chambre à plusieurs étages de haut, il tentera de se jeter par la fenêtre, afin de faire une chute mortelle, plutôt que de trahir la confiance sacrée qu'on a placée en lui.

Si les PJ réussissent leur tentative d'interrogatoire (Test de **Torture** réussi – ou la moitié du **Cd** si le PJ ne dispose pas de la compétence *Torture* – et un test de **FM** raté par le prisonnier), le prisonnier ne fournit par grand-chose de plus que le fait qu'il a été béni par Sigmar dans la tâche qu'il a entreprise, et qu'il accueille avec joie sa mort, même si des hérétiques comme eux continuent à vivre. Il y en a d'autres qui le remplaceront, et les jours des PJ sont comptés.

Si le prisonnier rate son test de **FM** de 30 ou plus, l'homme de la Tour Hess est brisé, et il révélera l'identité d'Erich Honecker, le décrivant, et révélant l'endroit où ils lui font part de leurs progrès. Il se met ensuite à sangloter de façon incontrôlable sur le fait d'avoir failli à Sigmar, et supplie les PJ de le tuer pour avoir manqué à sa foi. S'ils le libèrent plutôt que de le tuer, l'homme part en titubant et va se pendre de honte quelque part.

Le mystérieux Herr Honecker :

Les équipes de filature de la Tour Hess rapportent toutes les informations qu'ils obtiennent à Erick Honecker. Si les PJ réussissent à briser l'un de leur poursuivant lors d'un interrogatoire, ils apprennent que ceux-ci rencontrent Honecker au Bond du Cerf. Les PJ peuvent aussi réussir à suivre l'une des équipes à la taverne sans le savoir. En filant, leurs poursuivants, les PJ voient leurs cibles s'asseoir dans une alcôve, tournant le dos à Honecker. A voix basse, ils font rapidement leur rapport avant de repartir, laissant Honecker qui reste encore un petit moment.

Au cas où les PJ ne soient pas remarqués quand l'équipe de filature part, ils peuvent soit suivre, soit confronter Honecker. S'ils choisissent la première option, Erich Honecker les conduira parfaitement consciemment directement à la maison de Herr Haider, dans le quartier Alderhorst. Etant donné sa nature secrète, Erich prendra rapidement conscience de la filature des PJ. Il ne se soucie pas de leur échapper, car il sait qu'ils ont un net désavantage s'ils essayent d'accuser son maître d'un crime. En fait, il est plus que probable que Herr Haider s'arrange pour leur faire passer un assez long séjour à la prison de St. Quintus [Pfeildorf : Freistadt du Sudenland, p.15] s'ils essayent de provoquer des troubles.

Les PJ peuvent essayer de confronter ou arrêter le valet de Herr Haider en cours de route, sur l'Alttorplatz et la Schloss Strasse. Erich Honecker est tout à fait capable de se protéger lui-même suffisamment longtemps pour que le bruit du combat (ainsi que ses cris) atteigne les oreilles d'une patrouille de la garde à proximité (20% de chance initiale, +5% cumulatif pour chaque round suivant le premier) ou l'une des équipes de filature à la recherche des PJ (10%).

Les PJ devront être prudent et éviter de se faire arrêter par la garde. S'ils sont incarcérés, ils se retrouveront rapidement dans une cellule dans les profondeurs de la prison de St. Quintus. Là, ils seront accusés de torture et de meurtre. Ils devront capturer ou tuer Honecker rapidement. Autrement, ils seraient prudents de rapidement abandonner leur tentative et fuir pour se mettre en sécurité.

S'ils parviennent à capturer Honecker, ils découvriront que c'est un fanatique qui préfère affronter la mutilation ou la mort plutôt que de trahir Herr Haider. En fait, Honecker poussera les PJ à le tuer pour ne pas trahir son maître.

Erich Honecker, Espion (ex-Geôlier, ex-Bourreau).

Comme cela est décrit ailleurs, Honecker est un homme entre deux âges, chauve, de taille moyenne et de carrure fine. Il a une attitude sérieuse, des yeux bleus clairs, et une petite cicatrice sur le menton qu'il a reçu dans un combat lorsqu'il était plus jeune. Honecker a un côté assez méchant et sadique, et il aimait son travail comme bourreau. En fait, sa mauvaise réputation était telle qu'il a attiré l'attention de Herr Haider il y a environ une décennie : Herr Haider avait besoin de quelqu'un dont la cruauté était assortie à la sienne. Depuis qu'il a été engagé, Honecker a apprécié entreprendre des tâches amenant la chute – plus elle est douloureuse, et mieux c'est – des ennemis de Herr Haider.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	50	5	6*	10	52	2	55	41	53	76	55	38

Compétences : Alphabétisation ; Arme de Spécialisation : articulée ; Camouflage Urbain ; Comédie ; Crochetage ; Cryptographie ; Déguisement ; Déplacement Silencieux Urbain ; Endurance Accrue* ; Escamotage ; Filature ; Fuite ! Immunité aux Maladies ; Immunités aux Poisons (humanicide, venin de serpent et d'araignée) ; Linguistique ; Sixième Sens ; Torture ; Traumatologie.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Vêtement sombres, et bourse (4 Co, 24/-).

Une rencontre mortelle :

Tandis que les PJ ont été occupés à essayer de mettre un peu de cohérence dans le chaos dans lequel ils se trouvent, Herr Haider s'est employé à orchestrer leur chute. Il sait que l'heure du Huitième Théogone approche, mais les choses peuvent encore mal tourner si les dirigeants de la fausse Eglise de Sigmar prennent conscience des événements trop tôt. Quand Herr Haider a organisé les meurtres de ceux avec lesquels les PJ ont interagis, il oriente ses ressources contre les PJ.

Lettre suspecte :

En fin d'après-midi, le jour suivant celui où les PJ ont appris la mort du père Humfried, un grand homme s'arrête à l'endroit où ils logent, et laisse un message pour eux. S'ils logent à l'auberge, le message scellé (*Document 7*) est laissé à l'aubergiste, afin qu'il leur remette. Si les PJ logent dans l'appartement d'Aldebrand, le message est glissé sous leur porte.

J'ai récemment découvert le personnage diabolique se trouvant derrière le meurtre d'Aldebrand et qui cherche à vous blesser.

Je crains que ma propre vie ne soit maintenant en jeu, nous ne pouvons donc pas nous rencontrer ouvertement.

Retrouvez-moi à l'entrepôt 7, près de la Porte Schwarzwache, à 22h ce soir. Assurez-vous de n'être pas suivi.

Votre devant Sigmar.

Père Feodor

Document 7

Il n'y a pas de sceau imprimé dans la cire. Au cas où les PJ remarquent le messenger, ou posent des questions à l'aubergiste à son sujet, ils apprennent que l'homme fait un peu plus de 1,80m et qu'il est de constitution robuste. Son attitude était austère, et son visage marqué par ce qui semble être un grand nombre de combats. L'homme a des cheveux bruns courts, et des yeux brun bigleux.

Les PJ peuvent essayer de suivre l'homme – Rudolf Hundsdorfer – s'ils en ont l'occasion, mais il y a le problème des deux mêmes équipes qui continuent à les suivre. Rudolf se rend à la taverne du Marteau Noir [Pfeildorf : Freistadt du Sudenland, p.17] au bord de la Eisenhandlerplatz, dans le quartier Schwarzwache, où il passe le reste de la journée, perdu dans ses pensées, et descendant doucement un certain nombre de pinte de bière légère. Juste après le coucher du soleil, Rudolf paye à l'aubergiste, Lukas Erhard, un certain nombre de pistoles, afin de pouvoir partir par la porte de derrière, juste au cas où il serait suivi (une vieille habitude). Par un chemin assez détourné qui lui prend à peu près une heure, Rudolf se rend à l'entrepôt 7.

Se jeter dans un piège :

Si les PJ sentent que le rendez-vous à l'entrepôt 7 est un piège, ils auront raison. Herr Haider ne veut pas simplement tuer les PJ de la même façon que les autres, il veut qu'ils aient peur avant de mourir. Au crépuscule, les équipes gardant les PJ sous surveillance partent pour se mettre en position à côté de l'entrepôt 7. Leurs ordres sont de garder les PJ à l'écart de la zone jusqu'à environ une demi-heure avant l'heure du rendez-vous. Les 4 hommes se positionnent sur les toits près de l'entrepôt avec des arcs qui ont été cachés dans la zone des heures auparavant.

A 20h, un chariot roule jusqu'à l'entrepôt 7. Rudolf ouvre la double porte, pour permettre au chariot d'entrer, avant de la refermer. Une barre est glissée à l'intérieur, permettant de maintenir les portes bien fermées. Le chariot est arrivé de la Tour Hess, conduit par un prêtre – le père Bernd – depuis cet endroit, avec son prisonnier – Udo Wundt. Derrière les portes closes (toutes les fenêtres sont aussi barricadées de l'intérieur), les deux nouveaux arrivants commencent leurs préparatifs.

Nouveau sort : Sorcier lié

Niveau de sort : 3

Points de Magie : 10

Portée : Toucher

Durée : Jusqu'au prochain lever de soleil.

Composants : Une fiole d'eau bénite, un symbole sacré de Sigmar (non consommé), et un petit morceau de peau du sorcier à lier.

L'utilisation de cette prière divine s'est largement répandue au sein de l'Eglise de Sigmar pendant la Guerre des Sorcier de la fin du XX^{ème} siècle. Elle a été mise hors-la-loi par l'Empereur Magnus le Pieux en 2304 C.I. afin de créer un environnement sûr pour la pratique légale de la sorcellerie. Seuls les prêtres les plus dévoués reçoivent l'enseignement de cette prière.

Cette prière permet au prêtre de lier un sorcier à lui, ainsi qu'à l'Eglise de Sigmar. Le sorcier lié fera tout ce qu'on lui demande au mieux de ses capacités, y compris utiliser sa magie pour accomplir les requêtes du prêtre pendant la durée du sort. Le sorcier a droit à un test de **Contre-magie** pour résister aux effets de la prière, avec les modificateurs suivants :

- -10 pour chaque niveau de différence entre le sorcier et le prêtre, quand le prêtre à le plus haut niveau ; +10 quand le sorcier à le plus haut niveau (arrondi à l'inférieur).
- -10 par niveau, par tranche de 10% de différence entre les caractéristiques de **FM** du sorcier et du prêtre, quand le prêtre a la plus élevée ; +10 quand le sorcier a la plus élevée (arrondi à l'inférieur).
- -10 si le prêtre est un démoniste ou un nécromant.

Cette prière divine n'a pas d'effet sur les sorciers du Chaos ou les Forgerons des Runes. Qui plus est, invoquer cette prière fait gagner au prêtre 1d2 **points de folie**.

Une silhouette solitaire dans le costume d'un prêtre sigmarite entre par la porte arrière, après avoir signalé sa présence en frappant selon un code précis (2 coups... pause... 1 coup... pause... 3 coups) environ 45 minutes plus tard. Le père Feodor est arrivé pour jouer son rôle, même si ce n'est pas exactement ce à quoi il s'attendait. Rudolf verrouille la porte derrière lui.

Vers 21h45, Rudolf déverrouille la porte barricadée, et va vers sa cachette. Selon quand les PJ décident de surveiller les lieux, ils peuvent voir tout ou une partie de l'activité ci-dessus, ou rien du tout. S'ils entrent après que la porte de derrière ait été déverrouillée, ils voient le centre d'un entrepôt de près de 7m de large sur près de 14m de long dont les caisses et boîtes ont été enlevées. Celles-ci ont été empilées le long des murs. Des marques de craie sont visibles sur le sol, même si la majeure partie a été nettoyée. Il y a une unique lampe au centre de la zone dégagée, près du cadavre en robe. Les PJ possédant la compétence *Sixième Sens* savent que le groupe est surveillé.

Si les PJ ont déjà rencontré Feodor, ils reconnaissent le cadavre comme étant le sien, après l'avoir observé un moment. Ceux qui examinent les restes quelque peu ratatinés aux orbites vides doivent immédiatement faire un test de **CI**. Un échec à ce test fait subir une pénalité de -10 aux caractéristiques de **CI** et de **FM** du personnage pendant les 1d2 heures suivantes. Un échec de 30 ou plus signifie que le PJ gagne aussi 1 **point de folie**.

Tout ceci se passe à peine quelques instants avant qu'une créature ressemblant à une combinaison de loup et de gorille largement recouverte d'écailles ne jaillisse de sa cachette. Le démon mineur est contrôlé par le démoniste lié, Udo, après s'être repu de l'âme du père Feodor. Le but de la créature infernale est de massacrer les PJ, et elle ne sera pas assez bête pour permettre aux PJ de l'encercler.

Le démoniste, le prêtre, et Rudolf, ne se mêleront au combat que si les PJ semblent l'emporter. Si cela devait arriver, Udo utiliserait ses sorts de magie de bataille pour tuer les PJ et Rudolf engagerait le PJ le plus proche. Le père Bernd se retient d'attaquer jusqu'à ce qu'il voit comment le combat se déroule. Si les PJ luttent, il passe à l'attaque, faisant

tournoyer son marteau de guerre et utilisant la compétence du *Marteau de Sigmar* (une attaque de F10 par niveau) sur ses deux premières attaques.

Juste avant qu'ils ne tombent et que l'inconscience ne les gagne, les PJ devraient apercevoir le visage du père Bernd, pour être en mesure de le reconnaître plus tard.

Au cas où les choses iraient de travers (les PJ se sont débarrassés du démon ou ont le contrôle du combat au bout de 5 minutes), le père Bernd lance un sort de Brouillard Mystique sur les PJ avant de tuer le démoniste. Avec Rudolf en protection (s'il est toujours vivant), le père Bernd part de l'entrepôt en appelant la garde, avec des cris de « *Assassins ! Meurtriers ! Hérétiques !* » Dans le chaos qui s'ensuivra, les PJ devraient fuir s'ils en sont capables. Ne pas le faire entrainera leur capture par les habitants agités, et une bonne rossée avant que la garde n'intervienne et ne les emmène à la prison de St. Quintus.

Le père Bernd se rend au sanctuaire de la Grande Eglise de Sigmar. Les PJ peuvent essayer de l'y poursuivre, mais le risque pour eux est grand. Ils n'ont en vérité aucun moyen de prouver que le prêtre était en lien avec le démoniste. Ce sera sa parole contre la leur, et le père Bernd est un prêtre de haut rang dans l'Eglise. En fait, le père Bernd pourrait facilement prétendre que les PJ étaient de mêche avec le démoniste décédé, et profondément impliqués dans l'indicible meurtre du père Feodor.

La chasse du démon :

Si les PJ décident de ne pas tomber allègrement dans le piège, le démon vient les chercher. Utilisant les lettres que les PJ ont livrées à feu le père Edmund de Geschburg, le démon est capable de trouver les PJ par l'odeur. Le démoniste et son escorte accompagne le vil démon sur le site où les PJ sont cachés ou habitent. Tant que le démoniste vit et contrôle le démon, le rejeton infernal n'est pas sujet à *l'instabilité*. Tout change si les PJ parviennent à tuer le démoniste avant le démon.

Si le démon piste les PJ dans leur demeure, la créature grimpe sur le côté du bâtiment jusqu'à leur chambre. Les PJ de garde verront facilement l'imposante créature monter, mais ne pourront que réveiller leurs camarades s'ils réussissent un test de **Peur**.

Quand le démon est entré dans la chambre, les PJ sont gravement désavantagés. L'espace réduit est à l'avantage du démon, car il attaque par coups de griffe et crocs. Utiliser des épées est difficile et tout coup raté doit être retiré pour voir s'il ne frappe pas un de ses camarades. Qui plus est, l'espace réduit force les PJ à combattre avec un modificateur de -10 à leur **CC**. Seules les armes de poing ou le combat désarmé ne subit pas de pénalité. Le bruit du combat déclenchera l'alarme au bout de 10 rounds, et c'est à ce moment que le trio à l'extérieur partira (juste après s'être occupé d'Udo), laissant le démon faire son travail tout en risquant *l'instabilité*.

G'lantake'ium (connu aussi sous le nom de 'Chasseur d'hommes', Démon mineur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	5*	5*	5	60	3*	89	89	89	89	89	14

Physique : G'lantake'ium a le corps, les bras, et les jambes d'un gorille (F+1*), la tête d'un loup (attaque par morsure, A+1*), et d'épaisses écailles de crocodile (E+2*). Le démon mineur mesure 1,80m et possède un très bon sens de l'odorat, et une bonne ouïe, ce qui, combiné, lui donne des capacités équivalentes à la compétence *Sixième Sens*. La créature démoniaque possède aussi la compétence *Escalade*.

Traits psychologiques : Les démons mineurs provoquent la *Peur* chez les créatures vivantes de moins de 3m. Ils sont immunisés aux effets psychologiques, à part ceux provoqués par des démons majeurs et des dieux. Les démons mineurs ne peuvent pas être mis en fuite.

Règles Spéciales : Les démons mineurs sont affectés par les armes normales. Leurs propres attaques sont aussi normales, non-magiques. Les démons mineurs sont sujets à *l'instabilité*.

Udo Wundt, Démoniste niveau 2 lié (ex-Apprenti Sorcier, ex-Sorcier).

Motivé par une soif de pouvoir et de connaissances interdites, Udo a abandonné les contraintes du Collège Lumineux il y a de nombreuses années, à la recherche d'un véritable maître dans les arts noirs. Il est finalement entré en contact avec le démoniste Adelbert Bothe, dans la campagne sudenlandaise. Le Maître de la Tour Hess a fini par entendre parler des deux, et il a envoyé un détachement de l'Ordre du Marteau Sacré pour capturer l'un des démonistes, et tuer l'autre. Udo fut alors emmené à la Tour Hess, où son esprit a été brisé après des semaines de turpitudes et un harcèlement constant de la part du père Bernd. Udo est devenu un outil volontaire, et sacrificable.

Udo est mince, mesure environ 1,70m, avec un teint très pâle. Il sent un peu l'œuf pourri (le soufre).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	40	4	5	9	54	1	43	42	58	44	42	24

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel) ; **Connaissance :** Démons, Parchemins, Runes ; **Identification :** Morts-vivants, Plantes ; **Incantation :** mineure, bataille 1, démonique 1 & 2 ; **Langage Secret :** Classique ; **Langue Hermétique :** Démonique, Magikane ; **Méditation ;** Sens de la Magie.

Points de Magie : 20 (normalement 25)

Sorts : [Mineure] Tâche, Don de langues, Luminescence, Flammerole, Ouverture.

[Niveau 1 / Bataille] Aura de résistance, Boule de Feu, Sol glissant, Stupidité, Flétrissement de l'arme.

[Niveau 1 / Démonique] Invocation d'un gardien, Invocation d'une monture.

[Niveau 2 / Démonique] Arrêt de l'instabilité démoniaque, Invocation d'un démon mineur.

Possessions : Epée, Dague (I+10, D-2, Prd-20).

Folies : Vie nocturne (niveau 2), Odeur déplaisante (niveau 1).

Rudolf Hundsdorfer, Brigand (ex-Gladiateur, ex-Spadassin).

Rudolf est au service de Herr Haider depuis qu'il a été libéré de sa vie de gladiateur. L'homme de 1,85m est bien bâti, enclin à l'usage de la violence, et possède assez de conscience pour ressentir une pointe de culpabilité après un accès de violence. Les contradictions de sa personnalité tueront un jour ce grand gaillard blond aux yeux bleus, que ce soit dans un combat ou dans l'alcool.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	40	4	5	8	43	1	42	32	34	45	36	30

Compétences : Arme de Spécialisation : poing, articulé, parade, deux mains ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Endurance à l'Alcool ; Equitation ; Esquive.

Possessions : Epée, Chemise de maille (1PA corps), Vêtements sombres, et bourse (4 Co, 24/-).

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

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

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

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

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

Points de Magie : 17 (normalement 27)

Sorts : [Niveau 1] Aura de résistance, Soin des blessures légères, Détection de la magie, Main de Fer, Stupidité, Flétrissement de l'arme.

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

[Niveau 3] Sorcier lié

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

Epilogue.

Peu importe la situation dans laquelle se trouve les PJ, il y a deux dénouements principaux à la fin de ce scénario : soit les PJ sont tombé au combat, soit ils ont survécu.

Dans le premier cas, les PJ inconscients se réveillent dans un grand chariot en train de rouler. Johannes Krönert les salut quand ils se réveillent, content qu'ils aient récupérés, et que leurs blessures ne soient pas aussi sévères qu'il le craignait (en supposant que les PJ aient des points de destin pour survivre à la bataille). Il s'excuse d'être arrivé trop tard pour pouvoir les aider, mais il lui a fallu du temps pour découvrir où ils s'étaient rendus.

Les PJ sont dans des tenues de bohémiens, et leurs blessures sont bandées.

S'ils demandent ce qui s'est passé, Johannes raconte qu'il est apparemment arrivé avec quelques associés après leur défaite. Il leur dit qu'ils ont pu chasser leurs agresseurs, que les PJ avaient pas mal affaiblis pendant le combat. Johannes les informe aussi qu'ils sont actuellement en train de s'éloigner de Pfeildorf, le long du Reik Supérieur, avec un groupe de bohémiens. Il assure aux PJ que qui que soient leurs ennemis, ils les chercheront probablement seuls sur la route retournant à Eppiswald, ou en aval sur le Reik, en direction de Nuln et Übersreik.

Si les PJ ont de la chance et tuent leurs agresseurs, ou les chassent, ils se trouveront rapidement pourchassés par les autorités. Herr Haider avait préparé (créé) des preuves les impliquant qui ont attirées la puissance de l'Eglise de Sigmar contre eux. S'ils sont pris, ils sont emmenés à la prison de St. Quintus sous le prétexte d'être jugé pour meurtre et troubles. En réalité, ils doivent être assassinés au cours de leur incarcération.

Tandis qu'ils fuient dans les rues, les PJ entendent le bruit de sabots et d'un chariot venant dans leur direction. Avant qu'ils ne s'enfuient, les PJ entendent la voix de Herr Krönert les appelant, mais pas assez fort pour aider leurs poursuivants. Quand ils s'approchent, ils PJ voient Johannes dans un chariot, avec deux autres hommes portant des tenues très colorées de bohémiens. L'érudit leur dit de sauter à l'arrière, où l'un des hommes est assis et tire la bâche au-dessus d'eux.

Tandis que les PJ sont à l'arrière du chariot, ils peuvent le sentir partir et s'arrête un certain nombre de fois sur une certaine distance. Ils peuvent entendre Johannes marmonner quelques mots après les arrêts, puis entendent des bruits de pas passant en courant. L'érudit invoque un Brouillard Mystique autours du chariot quand il entend les patrouilles de la garde approcher. Finalement, les PJ entendent une porte (Schwarzwache) s'ouvrir, permettant au chariot de passer. Une fois sorti du village de Schaffenhof, les PJ sont déplacé à l'intérieur d'un grand chariot de bohémien, l'un des nombreux de la caravane partant de la zone.

Si les PJ sont capturé par la garde, ils sont dépouillés de leurs possessions, se font voler leur argent, et jeter en cellule de détention jusqu'à ce que le geôlier en faction puisse déterminer dans quelle cellule les placer. Johannes arrive peut après les PJ, ayant apporté un pot-de-vin considérable pour payer le responsable de nuit, afin qu'il libère ses mercenaires, qui ont été embarqué par erreur par la garde. Une fois libérés (sans leurs armes ni aucune armure car Johannes ne veut pas prendre le risque de tenter de les récupérer), les PJ sont emmené vers un chariot par Johannes, et deux bohémiens, et on leur dit de se cacher sous la bâche. Les PJ sont alors sortis de Pfeildorf, comme décrit ci-dessus.

La campagne continue dans le troisième volet de la *campagne de l'Assemblée des Ténèbres* : **Poursuite Acharnée.**

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)
UNE NUIT A L'ABBAYE	
5	Donner le minimum d'information sur le voyage dans la Vieille Forêt aux villageois ou citadins rencontrés.
10	Eviter les villages et Eppiswald sur leur trajet vers l'abbaye.
5	Accepter gracieusement l'offre d'hospitalité de l'abbé.
5	Ne pas donner de difficulté à frère Eberhardt.
5	Coopérer pleinement avec frère Emile en racontant leur récit sans utiliser de véritable mensonge.
10	Profiter de l'occasion pour obtenir des informations de frère Emile.
15	Etre à l'initiative de la rencontre avec le frère Gustavus l'aveugle.
5	Rendre visite à frère Gustavus en réponse à son invitation.
5	Raconter la vérité sur leur aventure à frère Gustavus.
10	Poser des questions à frère Gustavus sur le 8 ^{ème} Théogone.
15	Accepter de prendre le sceau que frère Gustavus leur offre.
5	Pour tout PJ qui trouve un travail après avoir quitté l'abbaye.
5	Ecouter la conversation en le répurgateur et l'abbé.
10	Défendre Agnetha Cranach devant le répurgateur.
10	Ne pas divulguer les informations sur l'Ordo Scriptoris au répurgateur en racontant l'histoire.
DES ETRANGERS DANS LA NUIT	
5	Accepter de livrer la correspondance de l'abbaye.
5	Trouver un moyen d'ouvrir les lettres sans briser les sceaux.
10	Conclure que la lettre à un seul mot pour frère Edmund fait référence à eux.
10	Pour tout PJ qui décide de donner un coup de main sur l'Eau Froide.
10	Etre capables de repousser la tentative de brigandage de Dönitz et sa bande.
5	Aider à mettre Wolmar Fried blessé en sécurité.
5	Eviter les problèmes en coopérant avec les chasseurs de primes de Meissen.
5	Livrer personnellement la missive de l'abbaye au père Edmund.
10	Ne pas révéler ce qu'ils savent du 8 ^{ème} Théogone au père Edmund.
5	Avoir des soupçons sur Willi le Fou et sa bande sur le chemin vers Auggen.
15	Organiser une embuscade visant Willi le long de la Söll ou à Auggen.
5	Repérer la bande de Willi qui approche de l'Eau Froide.
5	Repousser l'attaque de Willi et sa bande.
10	Capter Willi.
10	Faire en sorte que Willi identifie le père Edmund comme son contact dans l'Eglise.
5	Interroger Karelia pour en apprendre plus sur sa relation avec Aldebrand.
5	Discuter de leurs découvertes sur le 8 ^{ème} Théogone avec Karelia.
10	Ne divulguer aucune information sur leur expédition d'Eppiswald à Karelia.
5	Découvrir l'espion dans, ou près de Wurmgrube.
5	Tenter de suivre l'espion quand l'étranger s'en va.
MEURTRE A PFEILDORF	
10	Surveiller le Bond du Cerf avant le rendez-vous avec Aldebrand.
5	Suivre et attraper Hugo Babel.
10	Permettre à Hugo Babel d'aller et venir sans être gêné.
5	Observer les trois hommes jeter le cadavre d'Aldebrand.
10	Confronter les tueurs d'Aldebrand.
10	Suivre les tueurs d'Aldebrand au Poulailler du Coq.
10	Capter l'un des tueurs pour l'interroger.
5	Apprendre la manière dont Aldebrand a été interrogé.
10	Obtenir le nom et la description de Herr Braun.
5	Emmener le corps d'Aldebrand au Salon Funéraire.
5	Réaliser qu'ils sont suivis.
10	Serrer ceux qui les suivent et les repousser.
10	Suivre immédiatement Karelia quand elle essaie de les éloigner des rôdeurs.
15	Trouver la lettre cachée d'Aldebrand.
5	Informé le Salon Funéraire de Manfeld du lien d'Aldebrand avec le culte de Véréna.
5	Ne pas divulguer les informations connues sur le 8 ^{ème} Théogone ou le Marteau Sacré au père Feodor.
5	Ne pas parler de l'Ordo Scriptoris au père Feodor.
10	Informé le père Humfried de la mort d'Aldebrand.
10	Parler au père Humfried du 8 ^{ème} Théogone ou de l'Ordre du Marteau Sacré.

5	Mentionner l'Ordo Scriptoris au père Humfried.
10	Donner la lettre d'Aldebrand au père Humfried.
5	Mentionner Karelia Meitner au père Humfried.
5	Demander des informations sur Herr Krönert au père Humfried.
5	Suivre le courrier du Temple de Sigmar vers la maison en ville de Herr Haider.
10	Parvenir à obtenir la lettre que le père Feodor a confiée au frère Aldhelm.
10	Laisser entrer Johannes Krönert chez eux.
10	Interroger Johannes sur ses motivations à les aider à quitter Pfeildorf.
15	Transmettre les informations sur le 8 ^{ème} Théogone ou le Marteau Sacré non données au père Humfried.
5	Montrer le mandat à Josef Manfeld pour pouvoir inspecter le cadavre du père Humfried.
10	Trouver des indices que le père Humfried a été assassiné.
5	Réaliser qu'ils sont suivis depuis la mort du père Humfried.
10	Etre capable de capturer l'un des poursuivants de la Tour Hess.
5	Trouver le tatouage sur le poursuivant capturé.
10	Faire parler le prisonnier
10	Suivre l'une des équipes de filature jusqu'à Erich Honecker.
5	Suivre Erich Honecker jusqu'à la maison de ville de Haider.
10	Capturer ou tuer Erich Honecker.
10	Mordre à l'hameçon et aller rencontrer le père Feodor à l'entrepôt.
5	Surveiller l'entrepôt assez tôt pour voir l'arrivée de leurs ennemis.
5	Rester chez eux au lieu d'aller à l'entrepôt.
15	Tuer le Démon Mineur
15	Tuer Udo Wundt, le démoniste.
20	Tuer le père Bernd.
+1 Point de Destin si les trois agresseurs principaux sont tués dans le combat de l'entrepôt.	

Appendices

Appendice 1 - La vie monastique.

L'abbaye de Saint Ewald, dans l'enclave lectoriale d'Eppiswald est typique des plus petits monastères sigmarites qu'on retrouve dans tout l'Empire. C'est une communauté regroupant de 25 à 40 moines. Quand ils ne sont pas en prière ou en train d'accomplir des actes de dévotion, certains des moines travaillent dans les vignes de l'abbaye et à la production du vin, tandis que d'autres se concentrent sur le recopiage et l'enluminure de manuscrits.

Historique rapide :

Le mouvement monastique a commencé en Tilée par culte de Véréna, à un moment au milieu de la période qui a mis un terme au moyen-âge dans le sud (474 – 1000 C.I.). Le Monastère de Notre Dame de la Connaissance se trouve au sud de Remas, sur la côte près de Rifraffa, et a la réputation d'être la plus ancienne communauté de moine toujours en activité.

Les monastères sont arrivés dans l'Empire pendant le règne de l'Empereur Ludwig le Gros, en réaction – en partie – à la corruption dans les cultes établis, particulièrement dans l'Eglise de Sigmar. L'Ordre Sigmarite de l'Enclume embrassa le concept, et beaucoup de monastères furent établis à cette époque par l'Eglise de Sigmar, ainsi que d'autres religions.

Les monastères impériaux subirent une grande pression pendant les années de la Mort Noire et l'Age des Guerres. Ceux qui y survécurent furent capable de conserver leurs archives intactes, afin que les historiens modernes puissent avoir un aperçu des réalisations du premier millénaire de l'Empire.

La vie monastique :

Certaines des informations ci-dessous sont récupérées ou adaptées de l'aide de jeu 'Ordres Monastiques dans le Vieux Monde' de Server Goddess, pour WJRF, qu'on peut trouver à cette adresse :

<http://www.strike-tostun.com/Downloads/Files/Monastic%20Orders.zip>

Les monastères et les couvents sont souvent des communautés autonomes, qui subviennent à tous, ou la majeure partie de leurs propres besoins. En général, les Ordres Monastiques se consacrent à un but précis, comme la collecte des connaissances et savoirs oubliés, l'aide et le soin des autres, ou simplement prier toute la journée. Dans la plupart des cas, les communautés monastiques ne sont pas mixtes. La différence entre un monastère et un couvent est que les membres du premier sont des hommes, alors que ceux du second sont des femmes. Les monastères et les couvents sont généralement fondés quand un noble puissant ou un riche marchand concède une terre ou une certaine quantité d'argent à un ordre religieux – souvent en échange d'avantage particuliers, comme un soutien politique, ou simplement d'offrir des prières aux dieux. En fait, beaucoup de monastères deviennent très riches au cours des siècles, en possédant de vastes étendues de terres. Souvent ils lèvent une dîme sur la population locale, un peu comme les taxes qui sont collectées par les autorités locales.

Les monastères et les couvents ont souvent des relations politiques, et le chef d'une telle institution possède fréquemment le même statut social et pouvoir politique qu'un noble mineur. Dans l'Eglise de Sigmar, beaucoup de ses Lecteurs ont passé du temps comme abbé à un moment ou un autre de leur carrière. C'est aussi une pratique courante dans le Vieux Monde pour les familles nobles de laisser leurs enfants entre les mains expérimentées d'un monastère ou d'un couvent pour recevoir une partie de leur éducation. Dans de nombreux cas, rejoindre un ordre monastique est souvent le seul choix pour un jeune noble qui n'héritera de rien d'autre que le nom de famille, s'il/elle refuse de s'engager dans une carrière militaire.

Organisation :

En règle générale, plus l'église d'une divinité particulière est structurée, plus il est probable que ses monastères et couvents soient organisé de manière cohérente. Les Eglises de Sigmar et Véréna sont généralement les plus structurées, tandis que celles de Taal et Rhya le sont le moins. Voici les postes courant dans les plupart des monastères ou couvents :

Abbé	Le chef du monastère/couvent, est toujours appelé abbé ou abbesse. Ces dignitaires cléricaux commandent tous les autres membres du monastère/couvent, et sont responsables de se qui se passe dans leur communauté. Ce sont souvent les cadets des familles nobles mineures (et parfois même majeures), qui n'ont hérité de rien de la fortune de leurs parents. Ils sont souvent impliqués dans la politique locale, et peuvent parfois devenir des membres très puissants de leur culte. Quand les abbés/abbesse deviennent très influents politiquement, ils peuvent se voir octroyer le titre de Prieur par les autorités supérieures de leurs Eglises respectives.
Doyen	Presque tous les monastères/couvents ont un doyen. Ces membres très respectés de la communauté monastique sont souvent très influents, car il s'agit souvent d'un ancien membre de haut rang du monastère/couvent (par exemple le bibliothécaire ou le médecin) ayant pris sa retraite du fait de son grand âge. Son expérience est respectée par tous les membres de la communauté, y compris l'abbé, ce qui le conduit à être souvent consulté quand une grande expérience est requise.

Conseiller de l'abbé	Le pouvoir et l'influence du conseiller au sein de la communauté de l'ordre arrive en second après celui de l'abbé. En principe, le conseiller est la main droite de l'abbé/abbesse. Sans le soutien du conseiller, le travail de l'abbé serait impossible. Dans un certain nombre de monastère/couvent, le conseiller endosse en même temps le rôle de bibliothécaire en chef de l'institution.
Bibliothécaire en chef	La plus grande richesse d'un monastère/couvent est souvent sa bibliothèque. Le rôle principal du bibliothécaire en chef est de veiller sur les livres et parchemins entreposés dans la bibliothèque, ainsi que de diriger le travail des copistes et enlumineurs dans le scriptorium. Le bibliothécaire en chef se voit parfois donné le titre d'archiviste.
Erudit en chef	L'érudit en chef est en charge de tous les moines/nonnes impliqués dans les activités savantes du monastère/couvent. C'est le chef intellectuel des lieux, et il est responsable de toutes les sortes de recherches – scientifiques, historiques, magiques, etc. – qui peuvent être entreprises par le monastère/couvent, pour la plus grande gloire de l'ordre et de toute l'Eglise.
Medicus	Dans une communauté comme un monastère/couvent, le medicus est responsable de la santé physique et du bien être des membres de l'ordre, ainsi que de tout membre laïc entreprenant une tâche critique pour le monastère/couvent. Le medicus est responsable du jardin botanique et de l'hôpital du monastère.
Cellérier	Le cellérier est responsable de l'approvisionnement du monastère. Il entretient le domaine et est en charge de tous les artisans et ouvriers qui travaillent pour le monastère.
Maître des novices	Le maître des novices est responsable du recrutement et de l'éducation des nouveaux membres de l'ordre. Son rôle est très important pour la vitalité du monastère/couvent.
Maître des ateliers, Maître des provisions	Dans les quelques monastères/couvents possédant de grands domaines de terres, le cellérier a deux assistants. Le maître des ateliers est responsable des artisans travaillant sur le monastère/couvent, tandis que le maître des provisions supervise les fermiers, chasseurs, et autres travailleurs agricoles de la communauté.

Heures canoniques :



Beaucoup de monastères/couvents respectent les sept heures canoniques, dont chacune est associée à un service de dévotions ou prières. Il s'agit de :

Matines – La première des heures canonique ; prière du petit matin, vers environ 3h.

Prime – La première heure de la journée ; vers 6h ou l'heure du lever du soleil.

Tierce – 3^{ème} heure de la journée ; vers 9h.

Sexte – 6^{ème} heure de la journée ; vers midi.

None – 9^{ème} heure de la journée après l'aube ; vers 15h.

Vêpres – Fin d'après-midi ; un service de dévotion de soirée, vers 18h.

Complies – Service nocturne ; vers 21h.

Vie quotidienne :

La vie quotidienne dans un monastère ou un couvent est strictement ordonnée, et tous les membres de la communauté connaissent leur rôle. Il y a des règles et des lois pour presque toutes les situations. Le corps principal de ces lois concerne le code vestimentaire de l'ordre, l'utilisation correcte de la prière, et les vœux spécifiques que les moines/nonnes s'imposent volontairement. Il y a même un emploi du temps précis pour toutes les tâches ordinaires comme les repas, auquel les moines/nonnes sont supposés adhérer. En suivant ces restrictions et ces règles, les moines/nonnes renforcent leur foi, avec laquelle ils servent leur culte. La vie dans une telle structure n'est pas très facile, mais l'autodiscipline que les moines/nonnes apprennent résulte généralement sur le respect des autres.

Dans un couvent/monastère typique, la journée commence avant le lever du soleil. Les moines/nonnes commencent avec la prière du petit matin, avant de se retirer pour dormir encore un peu ou méditer. Ils se lèvent de nouveau à l'aube pour la prière du matin dans le cloître. Après un petit déjeuner dans le refectorium, les moines/nonnes commencent leur journée de travail au scriptorium, à la cuisine, l'hôpital, dans les champs, où à l'endroit requis pour effectuer leur devoir quotidien. A midi, ils pratiquent leurs dévotions, suivies par un déjeuner dans le refectorium avant de retourner à leur travail. En fin d'après-midi, les moines-nonnes prennent leur souper après la prière du soir. Il est de coutume dans de nombreux ordres de dîner avant le coucher du soleil. La journée se termine avec une longue prière nocturne (environ 1h ½), après quoi les moines/nonnes se retirent dans leurs cellules pour la nuit.

Vœux :

Les moines et les nonnes s'imposent souvent certaines restrictions – appelées des vœux – pour la gloire de leur foi. Un vœu se définit comme une promesse faite à la divinité du moine ou de la nonne. La promesse est un engagement, et diffère donc de la simple résolution courante pour le croyant non-clérical. Dans la plupart des cultes, s'imposer une sorte de vœu est nécessaire pour rejoindre un ordre. Il y a des centaines de vœux mineurs différents, comme ne jamais manger de poisson le königstag, ou courir en sigmarszeit.

Les vœux les plus courants sont la charité (ou la bienveillance), la chasteté, le jeûne, l'obéissance, le pacifisme, la pauvreté, l'auto-flagellation, la gravité (pas de rire ou de joie), le silence.

En rompant un vœu, le moine/nonne doit entreprendre une punition (expiation), qui est le plus souvent prescrite par un supérieur du monastère/couvent. La punition a des niveaux variables et progressifs, dépendant principalement du vœu et de la situation dans laquelle il a été rompu. Souvent, un autre vœu est imposé sur le coupable, comme le jeûne pour deux semaines, ou faire vœu de silence jusqu'à ce que ses supérieurs lui permettent de parler à nouveau. Les offenses répétées peuvent entraîner l'excommunication du coupable, le chassant de l'ordre.

Appendice 2 - Le cours inférieur de la Söll.

Eppiswald se trouve approximativement à 320 Km en amont de Pfeildorf. Il y a de nombreux endroits entre les deux où les bateliers et les marchands sur le fleuve s'arrêtent pour se reposer ou déplacer leurs marchandises. Cette partie devrait aider le MJ à accroître les occasions de faire du rôleplay pour les joueurs.

Trulben :

Le comté de Trulben est dirigé par la Comtesse Bergida von Äms, une cousine de la Grande Baronne et Electeur du Sudenland, Etelka Toppenheimer. Le plus grand village – Trulben, avec une population de 89 personnes – est à environ 290 Km de Pfeildorf. Sa source de revenu provient des produits agricoles, ainsi que du travail du métal, principalement des instruments utilisés dans l'agriculture.

Le Château de Trulben s'élève au sommet d'une colline surplombant le village. La Comtesse passe peu de temps à Trulben, car elle a d'autres terres et, pour être honnête, trouve beaucoup de ces endroits ennuyeux. Préférant la vie sociale de Nuln ou Wissenburg, la Comtesse von Äms a délégué l'administration de ce comté au Baron (*Freiherr*) Eduard Rathenau, qui est considéré d'une manière générale comme un balourd pompeux.

L'auberge du Batelier Fatigué est une étape pour beaucoup de ceux qui voyagent le long de la Söll, ainsi que pour les patrouilleurs ruraux qui arpentent le route de l'ouest vers Salmfähre et Nehren (la route va jusqu'à la Forteresse Naine de Karak Ziflin dans les Montagnes Grises). Félix et Anna Heine sont les propriétaires de cet établissement familial. Ils sont aidés par leurs enfants maintenant adultes, et leurs épouses : Franz et Gilda Heine, ainsi que Moritz et Ilse Bloch. La nourriture servie au Batelier Fatigué est considérée comme bonne, et la bière standard et assez bonne. Les Heine brassent une bière de qualité, qui est appelée la Blonde de Trulben (1/4 la pinte).

Rohrhof :

La Baronnie de Rohrhof est une autre des terres de la Comtesse Bergida von Äms, lui permettant de collecter des taxes sur les voyageurs de la Söll. L'ancêtre de la Comtesse – le Comte Ludwig von Krupp – a bâti une petite tour sur une minuscule île rocheuse au milieu du fleuve. Une longue chaîne relie la tour fluviale à des tours similaires de chaque côté du fleuve, formant une barrière pour le trafic fluvial. Collectivement, les tours en sont arrivées à être connues sous le nom des Trois Fils du Comte Ludwig (*Drei Sohnen*). Les bateaux parcourant le fleuve doivent s'arrêter au Fils du Milieu (*Mittel Sohn*) pour payer un droit de passage de 3 pistoles par mètre de longueur du bateau (un bateau d'un peu plus de 13m payera 40 pistoles, ou 2 Co). Quand la somme est payée, la chaîne du côté approprié du fleuve est allongée à l'aide d'une manivelle sur la rive à côté, afin de la faire descendre en-dessous de la surface, permettant au bateau de passer. Rolf Wente est le détenteur actuel de la charte octroyant à la famille Wente le privilège de collecter la taxe au nom de la Comtesse.

La tour de l'est, ou le Fils Aîné (*Alt Sohn*) se trouve à côté du village de Rohrhof, qui a une population de 98 habitants. Le village est à environ 275 Km en amont de Pfeildorf. Le Baron (*Freiherr*) Robert Bergius gouverne la Baronnie au nom de la Comtesse von Äms, et il est connu pour son ambition. C'est clairement le favori de la Comtesse, et un amer rival du *Freiherr* Rudard Rathenau. La résidence du *Freiherr* Bergius est l'ancien Château de Rohr, situé sur une élévation du côté nord du village. Il demeure dans le Fils Cadet (*Jung Sohn*) quand la Comtesse est au château (en général pendant la période des vendanges en *nachgeheim*).

Rohrhof est active dans le commerce du vin et de la laine. Des moutons sont élevés dans les pâturages des collines qui n'ont pas été utilisés pour les divers vignobles de la région. Le plus grand domaine viticole des environs de Rohrhof appartient à la famille Wente, et est renommé pour ses Rieslings.

L'auberge des Trois Tours sert à la fois les bateliers arpentant la Söll et les voyageurs de la route menant aux communautés de Söchtenau et Pähl, dans l'intérieur du Sudenland, sur la route d'Erbhausen sur l'Oggel. Les patrouilleurs ruraux surveillant les étendues de route à proximité fréquentent l'établissement. Ici, les hommes se détendent un moment tout en jugeant les étrangers (visiteurs), à la recherche de fauteurs de troubles potentiels. Les colporteurs s'arrêtent aussi fréquemment à l'auberge pendant un jour ou deux, et échangent les marchandises qu'ils obtiennent à l'intérieur avec les marchands du fleuve, contre d'autres marchandises à vendre aux habitants dans les communautés enclavées. Jacob Wente est le propriétaire de *l'auberge des Trois Tours*, et il dirige l'établissement avec sa famille élargie. La nourriture est au-dessus de la moyenne, et les tarifs sont raisonnables. Des chambres privées sont disponibles à un prix plus élevé, et elles coûtent environ 1 Co et 4 pistoles la nuit.

L'auberge de l'Anguille Tordue :

Cette auberge fluviale a un nouveau propriétaire, ayant été rachetée l'année passée par un certain Gerhardt Schmidt. Personne ne sait vraiment comment il en est arrivé à la racheter au précédent propriétaire – Herbert Nernst, plus ou moins du fait que l'homme a disparu du jour au lendemain. La rumeur veut qu'Herbert ait perdu l'auberge lors d'une partie de cartes, et qu'il se soit enfui de honte, laissant derrière lui sa femme simple d'esprit, Ulla, et ses trois jeunes filles. Quelques-uns des fermiers locaux soupçonnent une sale histoire, mais ils n'ont aucun moyen de le prouver. Entretemps, Gerhardt a permis à ce qui reste de la famille Nernst de continuer à travailler à l'auberge.

L'auberge de l'Anguille Tordue se trouve à 245 Km en amont de Pfeildorf, du côté Sudenland de la Söll. A cet endroit, la rive du côté du Wissenland est devenue plus boisée et accidentée que la douce campagne ondulée du Sudenland. La nourriture et la bière son assez bonne ici. Le dernier fût de la bière de qualité de Nernst a été terminé il y a quelques temps, il ne reste donc plus que de la bière légère.

Geschburg :

Située au cœur de la Baronnie de Metternich, la ville de Geschburg est à 230 Km en amont de Pfeildorf. La Söllweg est la route principale reliant les deux villes du Sudenland. Elle part de la Volksplatz au centre de la ville, et se dirige vers le nord. Les Diligences du Cerf Blanc circulent de Pfeildorf à Geschburg et fournissent une alternative – bien que plus dangereux et cher – au voyage fluvial. Deux sentiers relient Geschburg aux villages voisins de Althausen et Fuorn, ainsi qu'à de petites communautés.

Geschburg a une population de 600 personnes, et le troisième plus grand temple de Sigmar le long de la Söll ; les temples de Meissen et Pfeildorf sont plus grands. Son architecture a la forme octogonale typique, et son dôme et ses portes sont peints en bleu roi, ce qui lui a valu le nom de Temple Bleu (*Blautemple*). Le temple se trouve entre la Volksplatz et le Château Metternich.

Le Château Metternich est la résidence de la Grande Baronne Toppenheimer quand elle est en visite ici, ce qui est rare. Son sénéchal, Ehrmann Metternich, est tout ce qui reste de cette famille noble dépossédée. La légende raconte que son ancêtre, le Baron Konrad von Metternich, a survécu à la Bataille de Staig au XVIIIème siècle en s'enfuyant. Il a été dépossédé de ses terres et de ses titres par l'Empereur, et elles ont ensuite été données au Baron Reiner von Mecklenburg, le héros de la Bataille de Pfeildorf. La terre est revenue à la Grande Baronne avant que son cousin le Baron Johann von Mecklenburg abdique sa place en sa faveur. Ehrmann Metternich approche de la quarantaine, mais il nourrit toujours l'ambition de restaurer le nom et la fortune de sa famille.

Geschburg est le centre du commerce de la baronnie, avec son économie basée sur l'agriculture, le bétail, la laine, et le vin provenant des environs. Un certain nombre de marchands – certains locaux, et d'autres d'ailleurs – exercent leur métier dans cette ville. Il y a de nombreuses auberges et tavernes le long du fleuve, ainsi que près de la Volksplatz restaurant les nombreux visiteurs de Geschburg.

L'auberge du Renard dans le Poulailier se trouve sur la Volksplatz, en face de l'Hôtel des Guildes du Geschburg. Beaucoup de marchands et de commerçants mènent leur affaires et autres transactions dans les alcôves privées attenantes à la salle commune. Günter et Rosa Becker dirigent un établissement de qualité, et ne toléreront rien qui puisse souiller leur réputation. Du moins, c'est ce qu'ils veulent que les gens pensent. Avec la complicité de sa famille, Rosa Becker dirige un cercle de contrebande travaillant en étroite collaboration avec Reinhold Hauptmann, le seigneur du crime local. La nourriture y est plutôt bonne, et les Becker vendent un certain nombre de vins produits localement, y compris le Riesling Althausen (22 pistoles la bouteille).

La Soubrette de l'Arrière-cuisine est une taverne située entre la Volksplatz et la zone des quais de Geschburg. Alessandro et Patrizia Gatti sont les propriétaires de la taverne depuis les cinq dernières années. Les deux sont originaires de Remas. Le couple a aussi apporté une petite pointe de Tilée à la Soubrette de l'Arrière-cuisine : les pâtes et leur haine des gens de Miragliano. La nourriture est toujours préparée avec soin, en utilisant des saveurs provenant d'épices cultivées en Tilée. En plus de la bière légère et du vin rouge maison (standard), les Gatti vendent une bière locale qu'ils brassent, nommée la Brune Tiléenne (1/3 la pinte) ainsi que des bouteilles de leur propre vin rouge cultivé maison, le Rouge Réméen (28 pistoles la bouteille). L'approvisionnement de leur vin est assez limité étant donné que leur vignoble est cultivé dans leur cour derrière la taverne. Les Gatti ont embauché des autochtones pour servir de serveuses et de barman.

L'auberge de la Loutre et la Cigogne se trouve près des quais de Geschburg, et elle est dirigée par Johann et Leni Halder. Les Halder sont une grande famille (8 enfants, dont deux sont mariés) et tout le monde travaille à l'auberge dans une certaine mesure. La nourriture est moyenne, et la truite est une spécialité maison (10/- pour l'ajouter au dîner). La Loutre et la Cigogne propose aussi deux variétés de brassages locaux provenant de la Compagnie des Bière Metternich : la Geschburg Pilsner (1/4 la pinte) et la Blonde de Metternich (1/7).

L'auberge-relais du Cerf Blanc se trouve juste à l'extérieur des murs d'enceinte de la ville, sur la Söllweg, et c'est le terminus de la Ligne de Diligence du Cerf Blanc. Elle est tenue par Britt Engels, une femme (et veuve) pleine de bon sens, et ses deux jeunes fils (pas tout à fait adolescents). Son mari est mort il y a quelques années d'alcoolisme. La nourriture à l'auberge-relais est à peine passable, car Kaspar est trop bas de gamme pour embaucher un bon cuisinier. Il vend de la Geschburg Pilsner et de la Blonde de Metternich, au même prix qu'à la Loutre et la Cigogne, ainsi que de la bière légère.

Hultz Loeb dirige un service de ferry en travers de la Söll, même si les gens ne veulent pas souvent traverser et s'éloigner de la sécurité relative de la ville fortifiée pour aller dans le Salmhügel escarpé et infesté de gobelin sur la rive wissenlandaise du fleuve. Certains racontent qu'il y a d'anciens sites saints et hantés dans les collines, principalement des tumulus longs et ronds.

L'auberge du Repos Aquatique :

L'auberge du Repos Aquatique se trouve à 220 Km en amont de Pfeildorf, sur la rive sudenlandaise de la Söll. Elle se trouve aussi à côté de la Söllweg, même si ce n'est pas une étape habituelle pour les diligences du Cerf Blanc étant donnée sa proximité avec Geschburg.

Pas mal de bateaux y font un arrêt rapide car la nourriture servie par Sigmund et Thylda Reuchlin est très bonne. Ils brassent et vendent aussi une très bonne bière brune appelée l'Amère d'Oermath (1/6 la pinte), nommée d'après l'ancien Dieu du Soleil qui est toujours vénéré dans certaines parties du Sudenland, y compris Pfeildorf. L'auberge sert aussi des bières de la Brasserie Metternich de Geschburg : la Geschburg Pilsner et la Blonde de Metternich.

Auggen :

Auggen se situe sur la berge wissenlandaise de la Söll, au nord de la confluence avec la Salm. Le village a une population de 65 personnes, et se trouve à 205 Km en amont de Pfeildorf, et il marque le début de la Baronnie de Rundstedt, l'une des terres de la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz. Le village est pauvre, et les bateaux ne s'arrêtent que pour se reposer.

Le *Repos de Lacothea* est une auberge fluviale nommée d'après la déesse locale de la Söll. Elle est dirigée par la veuve Sophia Planck et sa nichée de sept enfants. La nourriture est moyenne, et l'auberge ne sert que de la bière légère.

De l'autre côté de la Söll se trouve l'auberge-relais des *Deux Fleuves*, dirigée par un couple de bretonniens, Pierre et Jeanne Fontaine, et leur servante, Marie Valois. Les bretonniens sont devenus les propriétaires de l'auberge-relais quand le propriétaire précédent, Rudolf Kalb, a vendu son bien il y a deux ans pour partir dans l'Ostland sigmarite afin de se battre contre les talabeclandais ulricains. Les Fontaine servent une nourriture connue pour ses sauces épaisses ; pas nécessairement au goût de ceux qui travaillent sur le fleuve. Les boissons sont normalement de la bière légère, même si les Deux Fleuves reçoivent parfois des cargaisons de bière de la Brasserie Metternich de Geschburg.

Wittenhausen :

Le village sudenlandais de Wittenhausen – avec sa population de 98 personnes – est la principale communauté dans la Baronnie de Witten, une autre terre de la Comtesse von Äms. Il se situe à 170 Km en amont de Pfeildorf, et fait surtout commerce de marchandises agricoles et de vin, dans ce dernier étant inclus le Wittenhausen Zweigelt (25 pistoles la bouteille). La région est dirigée au nom de la Comtesse par un autre de ses favoris, le Baron (*Freiherr*) Pieter Köhler. Cet homme suffisant réside dans le Château Witten, qui surplombe le village fortifié depuis un petit monticule à l'est.

L'*auberge de la Nymphé et du Pêcheur* fait à la fois auberge fluviale et auberge-relais. Erich et Isolde Spemann la dirige avec l'aide de leurs enfants et leurs épouses. La nourriture y est de bonne qualité. Le couple brasse et vend sa propre bière de qualité, la Blonde de Spemann pour 1/4 la pinte. L'auberge est aussi populaire auprès des patrouilleurs ruraux arpentant les étendues proches de la Söllweg, ainsi que la route conduisant aux communautés de Pforzan et Staig.

Meissen :

Avec une population de 700 habitants, Meissen est le plus grand port au milieu de la Söll, et le terminus de la route commerciale depuis Karak Norn. C'est une ville prospère et animée, réputée pour ses argentiers. Très prisés pour leurs motifs et artisanat complexe, les coupes, la vaisselle et les bijoux de Meissen sont très demandés dans tout le Vieux Monde. Meissen sert aussi de centre commercial pour un certain nombre de communauté dans la Baronnie de Rundstedt, même si c'est une ville disposant d'une charte de Ville Libre (*Freistadt*).

Etant donné l'importance du commerce de l'argent, la Guilde des Orfèvres de Meissen est très puissante et influente. Ils ont reçu une charte pour faire fonctionner une fonderie et trésorerie dans le quartier Silberkelch, où le minerai d'argent est fondu en lingots, et entreposé pour un usage ultérieur. Le bâtiment est une bâtisse naine lourdement fortifiée et gardée. En accord avec ses règles internes, la Guilde des Orfèvres a deux Maîtres : l'un Humain et l'autre Nain. Qui plus est, les deux Maîtres de Guilde sont membres du Conseil Municipal.

La baronnie est sous la gouvernance directe de la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln. Située à 135 Km en amont de Pfeildorf, Meissen est la seule ville du Wissenland que la Grand Comtesse visite régulièrement, plus encore même qu'elle ne le fait dans la capitale officielle de Wissenburg. L'Electeur de Nuln vient personnellement vérifier le travail des maître-artistes (humains et nains) de la ville, achetant souvent les meilleures pièces pour elle-même. Quand elle ne réside pas dans le Château Rundstedt (sur le sommet d'une colline à environ 1,5 Km de la ville et la surplombant), la Grande Comtesse compte sur ses parents et son sénéchal, le Baron Konrad von Rundstedt, pour s'assurer que ses taxes sont collectées.

La route Heisenberg mène de la Porte Ouest vers les Montagnes Grises, où elle conduit vers le Col de Granit et la Forteresse Naine de Karak Norn. Cette route est la principale route commerciale entre ce royaume Nain et le reste de l'Empire. Elle est arpentée par des compagnies de patrouilleurs ruraux, dont chacune est à peu près forte de 10 hommes.

Le Temple de Sigmar de Meissen est étonnamment d'architecture tout à fait ordinaire étant donné la richesse de la ville. A l'intérieur, il y a une magnifique statue de marbre de l'Empereur Sigmar boudeur, assis sur son trône et portant une couronne d'argent décorée, et brandissant un sceptre d'argent tout aussi artistique. La rumeur prétend qu'il y a un compartiment secret dans la statue, où les reliques de Saint Oswald sont conservées, donnant ainsi à la statue le pouvoir de guérir les méritants. La statue de 5 mètres est placée en face de l'autel, qui se trouve en direction de Karaz-a-Karak, comme le veut la tradition.

Il y a un certain nombre d'établissement à Meissen où les voyageurs peuvent reposer leurs pieds fatigués et se rafraîchir. *L'Hermine et la Grenouille* est l'une des tavernes fluviales fréquentée par les bateliers voyageant sur la Söll, ainsi que par les manutentionnaires locaux. La nourriture est correcte, mais la bière Brune de l'Eau Argentée (1/6 la pinte) brassée et servie par Hals Mendelssohn est l'attraction principale. Etant donné la clientèle, les bagarres y sont fréquentes.

Pour les visiteurs qui ont plus de trous que de monnaie dans les poches, l'auberge de la *Mine Immergée* pourrait être ce qu'ils trouveront de mieux. Située dans le quartier miteux de Feuchtwasser, où les évacuations des forges et des tanneries s'écoulent vers la Söll, la Mine Immergée compte sur les pauvres travailleurs pour sa clientèle. L'atmosphère des lieux est généralement épaissie par la fumée et l'humidité, et la qualité de la nourriture et de la boisson est assez

médiocre. Karl Engels est le propriétaire de ce bouge. La seule chose qui lui permet de rester à flot est que la guilde locale des voleurs – dirigée par Friedrich Marx 'le Chevelu' – utilise les arrières salles de Karl pour mener ses affaires.

Les établissements dans le quartier Silberkelch sont considérés comme un peu trop chers pour le voyageur classique (augmentez les prix d'au moins 50%). L'un d'entre eux, le *Bijou de la Comtesse*, est dirigé par Erika Hindemith et sa famille de six enfants. L'endroit est très propre et la nourriture y est très bonne. Il y a aussi du bon vin et de la bière disponible pour ceux qui peuvent se permettre de tels luxes. Le Clairret d'Heisenberg est un vin riche qui coûte 32 pistoles la bouteille, tandis que le Schilcher de la Vallée Döbreiner est affiché à 27 pistoles la bouteille. De la bière de qualité est aussi disponible : la Pilsner Ambrée de Rundstedt (1/6 la pinte), et la Blonde de Meissen (2/1).

L'auberge du Filon d'Argent se trouve à la porte ouest, et c'est l'un des premiers établissements rencontré par les voyageurs venant de Karak Norn. Beaucoup de patrouilleurs ruraux et de colporteurs s'y arrêtent aussi pour y boire un verre après avoir passé du temps sur la route. Le propriétaire du Filon d'Argent est Thargrim Mainsure, qui fait aussi office de Maître Brasseur pour la brasserie du Filon d'Argent. La nourriture est assez bonne, car Thargrim emploie un cuisinier Halfling, Maximilian Vinbrandy. Qui plus est, la bière légère est meilleure que ce qu'on peut trouver dans d'autres débits de boissons et coûte 10 sous la pinte. Les petits plaisirs du Filon d'Argent, cependant, sont les trois excellentes bières : la Robuste des Montagnes Grises (1/6), la Brune Amère Feu de Dragon (2/2), et la Blonde Voyageuse (2/-).

Même s'il n'y a pas de service de ferry en tant que tel, de petits bateaux prennent les passagers moyennant finances pour traverser la Söll vers l'auberge-relais et fluviale des *Trois Loups*. Cette auberge appartient à la Ligne de Diligence du Cerf Blanc, et elle est gérée par Franz et Hanna Schnabel. Un certain nombre d'autres personnes travaillent à l'auberge, en particulier un forgeron et un charpentier pour assurer la maintenance des diligences qui y passent. La nourriture est correcte, et la seule boisson disponible en dehors de la bière légère est la Budeweisner Pilsner (1/4) produite en masse par la Brasserie du Filon d'Argent.

L'auberge du Gouvernail Brisé :

Située à environ 115 Km en amont de Pfeildorf, *l'auberge du Gouvernail Brisé* est une autre auberge-relais située sur la rive sudenlandaise de la Söll. C'est toujours un établissement appartenant à un indépendant, même si la compagnie du Cerf Blanc est actuellement en train de refaire une nouvelle offre pour la racheter à Stehmar et Alicia Herzberg. Le couple n'a pas envie de vendre. D'autre part, ils savent que la compagnie du Cerf Blanc n'est pas en position de faire bâtir une auberge concurrente.

La nourriture y est moyenne. En plus de la bière classique, les Herzberg servent aussi de la Budeweisner Pilsner (1/6), qu'ils obtiennent auprès de la Brasserie du Filon d'Argent de Meissen.

Diepolz :

Diepolz est un petit village agricole de 33 habitants à environ 110 Km en amont de Pfeildorf. Les fermiers d'ici apportent leur excédent de production à Sexau, le siège de la Baronnie d'Auersperg, pour qu'il soit envoyé à Pfeildorf ou dans d'autres communautés le long du chemin. Le village n'a pas d'auberge ou de taverne car la plupart des voyageurs s'arrêtent au *Gouvernail Brisé* en amont, ou à Sexau, et c'est ce que préfèrent les villageois. Le chef de Diepolz est Johann Diepolz, un descendant du fondateur du village, et le patriarche de la famille rassemblant la plupart des habitants.

Sexau :

Avec une population de 56 personnes, Sexau est le plus grand village de la Baronnie d'Auersperg, qui est une autre des terres de la Grande Baronne Toppenheimer. Le village se situe à 95 Km en amont de Pfeildorf, et se trouve sur la Söllweg. Depuis qu'elle est devenue Electeur du Sudenland, la Grande Baronne n'a pas posé le pied dans la Baronnie, laissant son administration à un cousin plus âgé et pratiquement sans ambition, le Baron Paulus Toppenheimer. Le Baron réside avec sa famille dans le Château d'Auersperg, juste au nord du village, le long de la Söll.

Pour sa taille, Sexau est assez prospère. C'est entièrement grâce au commerce régional de la laine et du vin, qui envoie la majeure partie de ses surplus à Pfeildorf pour faire office de taxes. Même le Baron s'y est mis, possédant un grand troupeau de mouton, ainsi qu'un vignoble dans les collines.

L'auberge du Berger Ivre est en fait installée dans la salle commune du village, et dirigée par le chef et sa femme, Baldur et Claudia Bierstadt. Une écurie et une grange ont été ajoutées à proximité pour que la salle commune du village puisse aussi servir d'auberge-relais. Les logements sont assez médiocres, car il n'y a aucune chambre privée disponible. Tout client pour la nuit a la possibilité de dormir sur une table dans la salle ou avec le bétail dans la grange ou l'écurie.

Par opposition, la nourriture servie au *Berger Ivre* est assez bonne, et l'auberge vend un vin blanc de qualité, le Riesling Auersperg, pour 20 pistoles la bouteille. Pour les palais plus exigeant (et les portefeuilles plus épais), le Bierstadt vend aussi du Gewürztraminer de la Söll pour 26 pistoles.

Wurmgrube :

Le village de Wurmgrube se situe au confluent entre la Söll et la rivière Harrach, à environ 70 Km en amont de Pfeildorf. Le Marais de la Veuve Noire (*Schwarzweidesumpf*) se trouve à côté, juste de l'autre côté de la petite rivière par rapport à la communauté wissenlandaise. Une superstition locale raconte qu'il y a une vieille sorcière qui vie au milieu des marais avec son chien noir démoniaque, chassant les voyageurs imprudents.

Avec une population de 78 habitants, Wurmgrube est le plus grand village de la Baronnie de Lobkowitz : l'une des terres dirigée par la Baronne Theresa von Mecklenburg. Le village exporte des céréales (en particulier celles utilisées

dans le brassage de la bière) et des fruits. La Baronne partage son temps entre ses terres ici et celles de la Baronnie de Stuppach, près de Nehren. En son absence, le Baron (Freiherr) Martin Haeckel est l'homme en charge de maintenir l'ordre. Le Chevalier est un homme ferme sur la loi. Toute personne prise en train de l'enfreindre peut s'attendre à être punis rapidement et féroce.

L'auberge de la Lumière des Marais est le seul endroit du village où un bateau peut s'amarrer pour la nuit, ou pour faire du commerce la journée. Knud et Gisela Lenard sont les propriétaires de l'auberge, et ils dirigent l'endroit avec leurs cinq enfants. La nourriture est assez bonne, et les boissons disponibles sont celles que l'on trouve habituellement dans les autres établissements. Les Lenard brassent une bière légère à laquelle ils n'ont pas donné de nom, et qu'ils vendent 1/3 la pinte. Il y a seulement deux chambres individuelles dans l'auberge, même si la salle commune peut héberger les marchands ou colporteurs en visite.

L'auberge de la Route Solitaire se trouve à moins d'un kilomètre en aval de Wurmgrube, sur la berge sudenlandaise de la Söll. Elle est dirigée par la matriarche de la famille Hering, Wertha Hering. La vieille femme a été associée à cette auberge relais sur la Söllweg pendant la quasi-totalité de ses 68 ans. La nourriture est assez bonne – le lapin étant une de ses spécialités. La famille brasse aussi une pilsner légère ambrée (1/2 la pinte), et produit une quantité limitée d'un cidre de pomme alcoolisé (20 pistoles la bouteille).

Hinkend :

Le village d'Hinkend se situe au confluent entre la Söll et la rivière Kaltlauf, à environ 45 Km en amont de Pfeildorf. Ce village fermier a une population de 72 personnes, et il est entouré d'une palissade et d'un fossé. L'actuel Baron d'Herbolz, le Baron Immanuel Grillparzer, réside dans le Château d'Herbolz, sur une élévation à moins d'un kilomètre en aval du village. Le château a été bâti il y a un siècle, après la tragédie localement célèbre de la Tour de Wispernhügel.

La Tour de Wispernhügel de 17m se dresse au sommet d'une colline à près de 2 Km à l'ouest d'Hinkend, sur la rivière Kaltlauf, et surplombe le village. Dame Süßwein, la fille du Baron d'Herbolz de l'époque y fut assassinée par un soupirant éconduit, qui la trouva avec son amant. Même le fidèle garde du corps Nain ne pu protéger la Dame, pas plus que lui-même, contre les attaques du soupirant enragé. Périodiquement (en général pendant les nuits de nouvelle lune), les villageois d'Hinkend peuvent entendre les pleurs et les lamentations de Dame Süßwein, se désespérant que sa vie ait été tragiquement écourtée. On raconte que les rares courageux qui sont entrés dans la Tour Hantée se sont enfuis de peur quand ils ont vu le 'corps' massacré et sanglant du fantôme.

Le Repos Bucolique est la seule auberge d'Hinkend, et elle est parfois utilisée comme salle commune par ses habitants. Elle ne possède pas de chambre privée pour les hôtes. Le logement se fait sur les tables, bancs, où à même le sol, pour dormir dans la salle commune. Le propriétaire de l'auberge, Hulz Zimmermann, est aussi le chef du village. Les Zimmermann proposent de la nourriture assez bonne, particulièrement leurs saucisses fumées (contre un supplément de 2/- au prix du dîner normal). Une bière brune légère est aussi proposée (1/4 la pinte) à ceux qui préfèrent quelque chose de plus fort que la bière standard.

L'auberge du Coq et du Renard se trouve à 1,5 Km en aval, de l'autre côté de la Söll, près du village de Possenhof. L'auberge relais sur la Söllweg appartient à Jakob et Klara Toller. C'est un établissement propre, avec des repas et boissons très agréables. Une pilsner légèrement colorée, nommée la Spéciale de Tollner est disponible à 1/1 la pinte.

Durbheim :

Durbheim se trouve à environ 30 Km en amont de Pfeildorf, dans la Baronnie de Toppenheim, tout comme la capitale sudenlandaise. Le village agricole est peuplé de 92 âmes, et dirigé par le chef, Rolf Zweig. En plus des patrouilles sur la portion locale de la Söllweg, les patrouilleurs ruraux basés à Durbheim arpentent la Route Sauvage vers le village de Bernau.

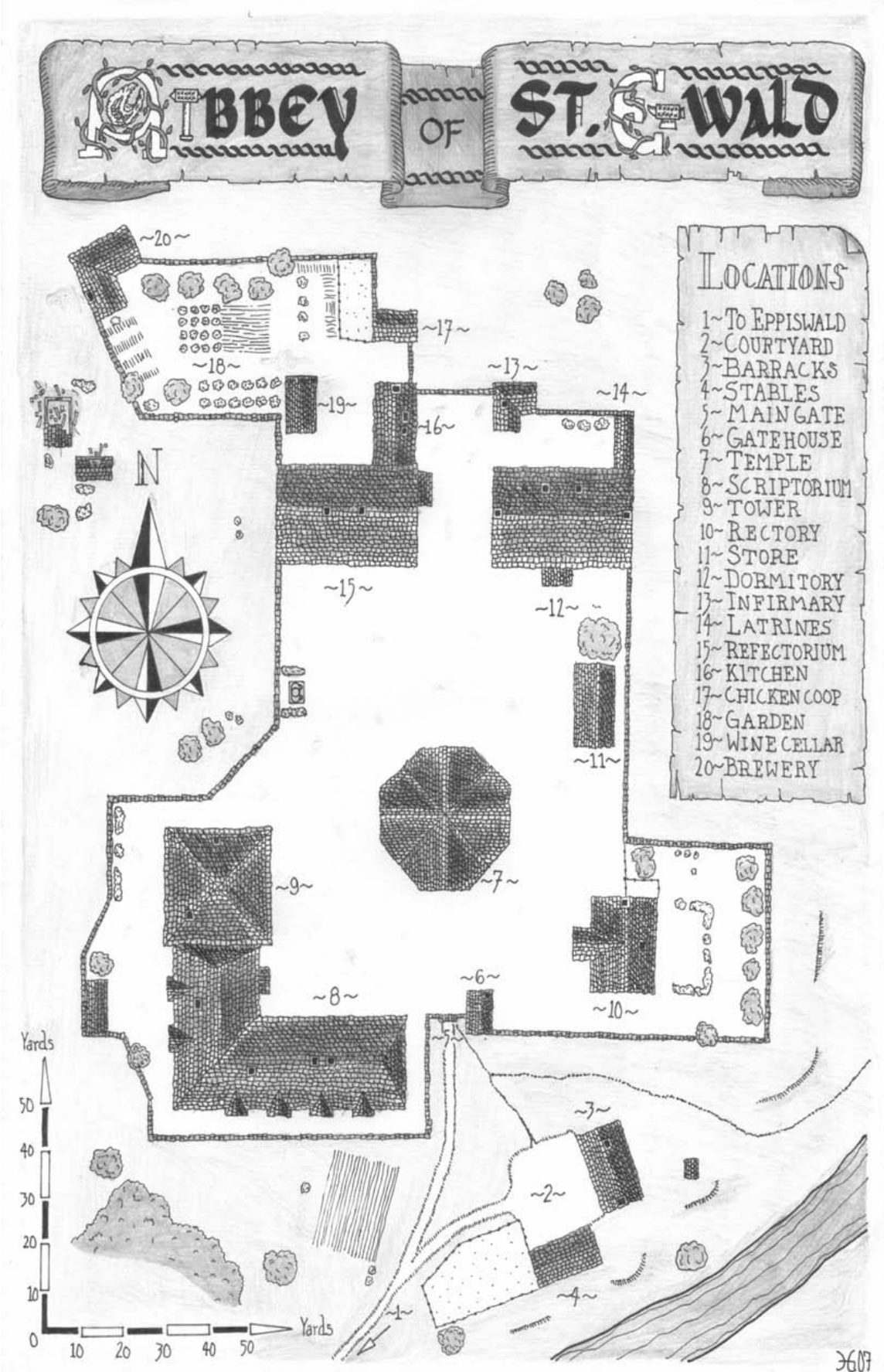
L'auberge de la Cigogne et du Renard est la seule du village, elle fait à la fois office d'auberge fluviale et relais. L'établissement a récemment été racheté à Bernd et Susi Olp. Le couple dirige toujours l'auberge, mais en tant que manager pour les nouvellement formées Hôtelleries Ecclestein de Pfeildorf. La nourriture est de qualité moyenne, tout comme la bière et le vin standard. De plus, les Olp vendent de la Pilsner Schwarzbrunn pour 1/1 la pinte, ainsi que de la Sombre Amère Schwarzbrunn pour 1/6.

Pfeildorf :

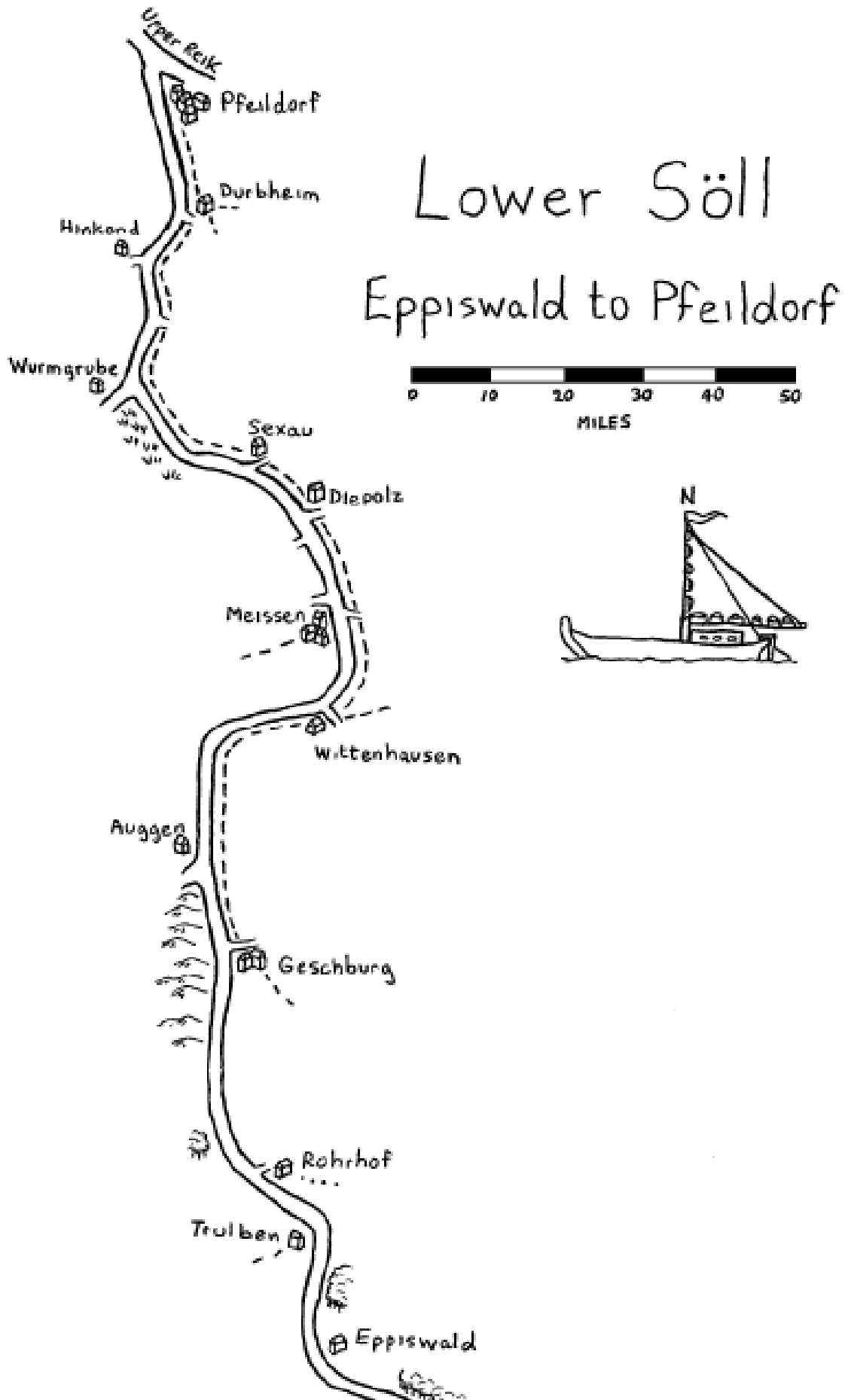
Pfeildorf est la capitale provinciale du Sudenland, ainsi que sa ville la plus importante. Les détails sur la ville et les villages environnants sont disponibles dans l'aide de jeu, **Pfeildorf : Freistadt du Sudenland**.

Appendice 3 - Cartes.

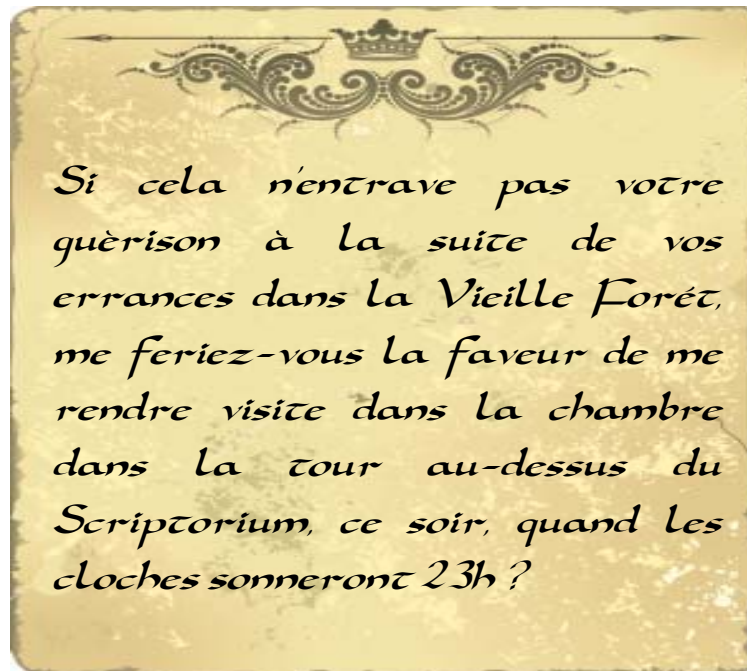
Carte 1. : Abbaye de St. Ewald



Carte 2. : D'Eppiswald à Pfeildorf



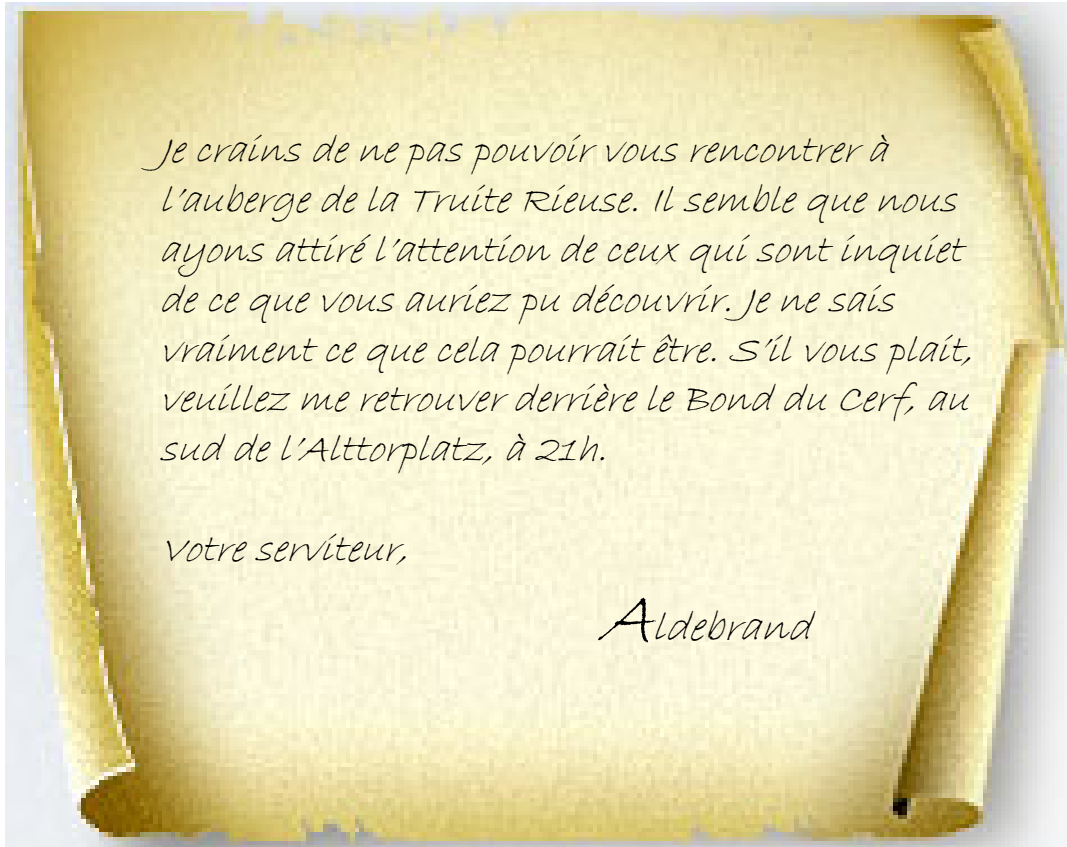
Appendice 4 - Documents.



Document 1



Document 2



Document 3

Fr. Humfried,

Depuis que je vous ai rapporté que j'étais surveillé par des personnes inconnues il y a quelques jours, je commence à craindre pour ma vie. Je n'ai toujours aucune idée de la raison pour laquelle j'ai attiré une telle attention.

Tandis que je suis coincé dans mon appartement, j'ai pris le temps de réfléchir à la façon dont j'ai pu me mettre dans cette situation. J'en ai conclu que l'affaire Lessing est la cause de tout cela. Je n'aurai jamais pensé que la recherche d'un érudit vérenien disparu nous aurait attiré autant d'attention de la part de l'Eglise de Sigmar. Avec du recul, Fr. Feodor semble trop inquiet de nos recherches à Eppiswald sans avoir apporté la moindre réponse à nos questions sur leurs recherches près d'Übersreik.

Peut-être que nous devrions rencontrer Herr Krönert ensemble après que j'ai rencontré ce soir les hommes que j'ai engagés à Eppiswald. Je leur ai envoyé un mot au sujet du point de rendez-vous.

Votre dévoué,

Aldebrand

Document 4

J'ai rencontré ceux qui ont été engagés à Eppiswald. Je suis convaincu qu'ils en savent plus qu'ils ne le laissent paraître.

Je peux aussi me porter garant, du fait que les descriptions fournies précédemment sont exactes.

Je laisse leur destin entre vos mains

Que Sigmâr bénisse votre travail.

Document 5

Mes chers collègues

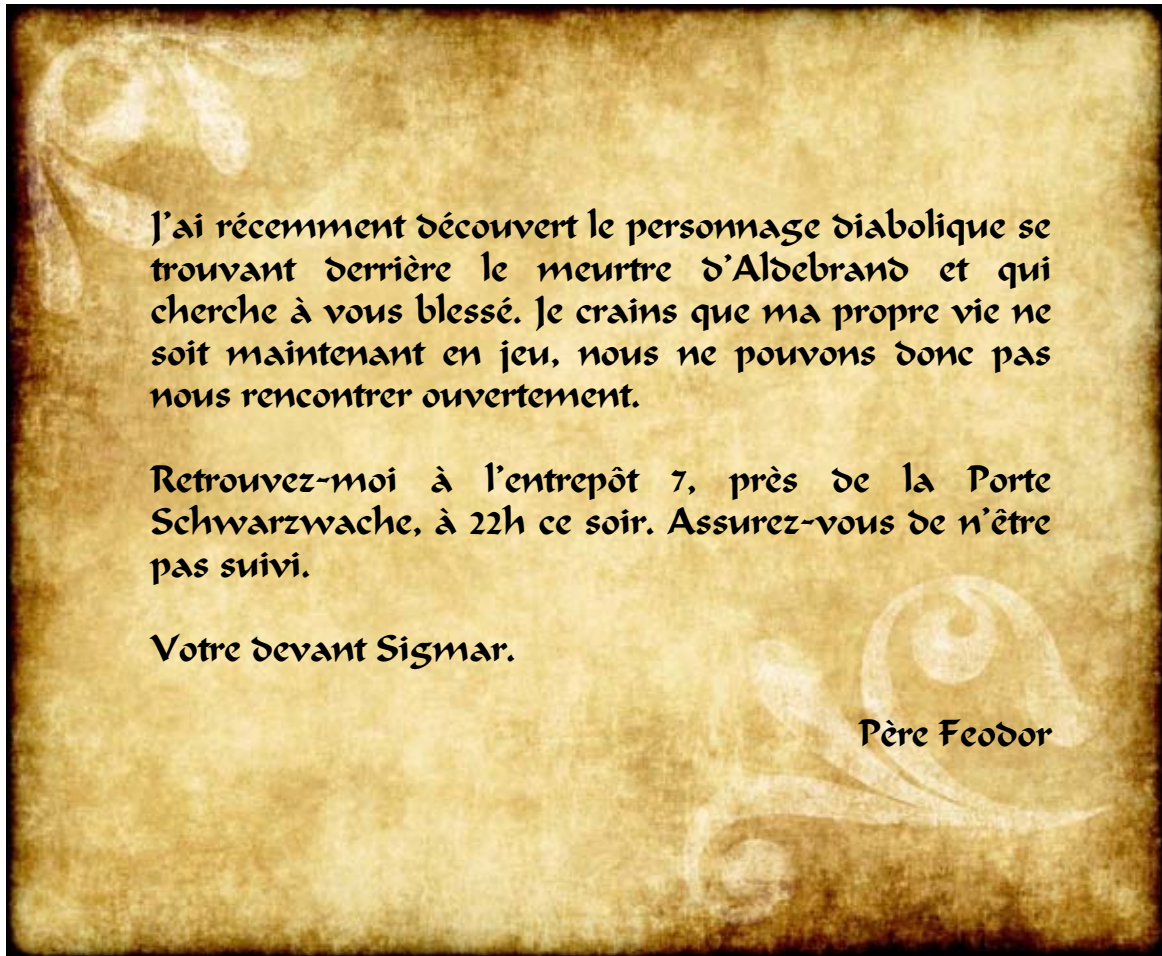
J'ai fourni à Herr Krönert cette lettre d'introduction pour vous assurer qu'il est un historien à la réputation considérable, un ami et un collègue du regretté Docteur Lessing, ainsi que d'Aldebrand, que Môrr veille sur son âme.

Je prie pour que vous et Herr Krönert puissiez vous entraider pour déterminer quel est le mystère derrière les récents événements.

Que Vérena vous guide vers l'illumination.

Père Humpfried

Document 6



Document 7