

# Le Puits du Noyé

Un scénario de John Foody  
<http://www.warpstone.darcore.net/index.html>

*"Il existe des choses dans la forêt qu'aucun homme sain n'approcherait. Des esprits malfaisants pleins de haine. Pour eux nous ne sommes rien de plus que des insectes. Ils polluent la terre et font du mal à notre Mère. Oh, c'est attristant de voir sa beauté flétrie et salie ! Malheureusement, il est de notre devoir les combattre et les détruire. Prenez garde: c'est une tâche à accomplir parfaitement avec vos frères et sœurs".*

Archi-Druide Sheru à un Initié

## Synopsis

Cette aventure est conçue pour être jouée durant le voyage des PJ's entre deux cités ou villes du sud de l'Empire. Pendant un séjour en ville, la rumeur de plusieurs meurtres violents dans la cité est arrivée jusqu'à eux. Cette aventure commence après la capture d'un criminel psychotique, Otto Mercads. Les PJ's sont embauchés pour l'escorter. Cependant, il est facile de les impliquer dans sa capture. Ils passeront une nuit au 'Puits du Noyé' où les émotions de Mercads éveillent l'esprit d'Artuta qui commencera à assassiner les habitants de l'auberge. Les meurtres seront du même style que ceux perpétrés par Otto. Tandis que les PJ's essaient de démasquer l'assassin, Artuta appelle les Hommes-bêtes de la forêt pour attaquer l'auberge.

## Background

Le chemin traverse le hameau d'Ostenwald, où se situe l'auberge 'Le Puits du Noyé' réputée pour son petit vin du terroir assez fort. L'auberge a été construite à côté du Puits d'Ostenwald où (d'après la légende locale) Sigmar a bu lors de son voyage vers la Passe du Feu Noir. Il a reçu son nom après que le corps d'un soldat fut retrouvé pourri au fond.

Le soldat était un répurateur. Après avoir tué Artuta, un Homme-bête champion de Tzeentch, il fut assassiné par les partisans du champion. Cette bande extrêmement loyale et son puissant shaman ont lié l'esprit de leur chef au lieu du combat. Un tertre fut érigé et oublié depuis. Seuls les Hommes-bêtes ont aujourd'hui le sentiment que cet endroit est sacré. Ils s'y sont rassemblés. Depuis ces années, le hameau a grandi, protégé de ces créatures par l'esprit du répurateur même s'ils ont mené des raids sur les fermes proches.

## Quitter la ville

Alors que les PJ's quittent la ville ils sont arrêtés à l'enceinte par le Sergent et trois de ses hommes. Il leur demande poliment de rester là pendant qu'il va chercher Herr Sauerkraut. Pendant l'absence du Sergent, ses hommes lorgnent les PJ's, refusant de répondre à leurs questions. Il est clair que cet arrêt n'est pas un jeu.

Le Sergent revient avec un homme gras, habillé avec opulence à ses basques - Sigfried Sauerkraut. C'est un magistrat local avec une très haute opinion de lui-même et de sa propre importance. Sans dire un mot il examine les PJ's, examinant leurs armes et armures. Après l'examen de chacun, il soupire, observant la rue désespérément. Il se retourne alors vers les PJ's et dit, "Oh bien ! Suivez-moi s'il vous plaît". Sauerkraut les mène à une pièce dans le poste de garde où une table et la chaise sont installés. Le magistrat s'assied et sort un flacon de son revers et se met à siroter. "Ah! Hmm! Merci d'être venu me voir". Il fera taire toutes contradictions par un bruyant reniflement indigné. "Je suis ici pour vous offrir un travail bien payé, trop bien tellement il est simple. Cependant, l'affaire est... hmm...quelque peu délicate".

Sauerkraut souhaite que les PJ's escortent un gentilhomme et ses deux cochers à <destination des PJ's>, où sa famille a pris des dispositions pour son avenir. "Entre vous et moi, cet homme est fou. Touché par la lune, je dirais". Si les PJ's acceptent, ils devront garder cela secret et partir immédiatement. Sauerkraut leur donne une lettre scellée qu'ils devront remettre à Aldolphus Mercads dès leur arrivée. Il les paiera alors <au choix du MJ> CO. Les dépenses engagées seront aussi remboursées.

## Les quartiers du Guet

Si les PJ's ont accepté, ils seront emmenés aux quartiers du Guet par le Sergent. Au-dehors attend une diligence classique sur laquelle sont assis deux hommes, partageant une pipe. Le Sergent fait patienter les PJ's alors qu'il pénètre dans le poste. Bernd Vogeler et Udo Nyman (l'équipage de la diligence) hêlent les PJ's, pour savoir si ce sont eux qui escorteront Mercads. S'ils opinent par l'affirmatif, le duo essaiera d'effrayer les PJ's en leur racontant qu'il est un assassin furieux qui a tué cent hommes, femmes et enfants ces derniers jours tel un spécialiste de l'évasion. En fait, ce sont deux hommes enjoués qui essaient simplement d'épater les PJ's - il n'a pas réellement tué autant de gens. *Pas tout à fait.*

Quelques minutes après qu'il eut disparu, le Sergent réapparaît à la porte. Derrière lui deux gardes traînent un homme menotté et enchaîné, plein de tics grimaçants.

### **Otto Mercads**

Ce jeune noble est Otto Mercads, l'assassin psychopathe responsable de cette série de meurtres particulièrement violents dans la cité. Bien que forcené au plus au point, il est aussi très intelligent. Sa noble naissance l'a préservé du mal quelques temps. Les amis influents de sa famille ont arrangé le fait qu'il soit escorté dans une maison où il sera enfermé dans l'obscurité sans danger. Le Guet le jette dans la voiture en marmonnant, "plutôt vous que nous, camarades". Le Sergent s'assurera qu'au moins deux PJs montent avec lui.

Alors les cochers grimpent à bord, la diligence se met en branle dans une embardée et s'éloigne de la caserne, vers la porte de la ville. Mercads dévisagera et fera d'affreuses grimaces aux PJs, mettre mal à l'aise. Il donne l'impression de savoir quelque chose ils ne connaissent pas.

### **Sur la Route**

Après une journée de route, les PJs fatigués et sales attendent certainement avec impatience l'hospitalité de la prochaine auberge. Au dernier arrêt, Bernd a parlé de l'excellence de la table de la prochaine halte ' Le Puits du Noyé'. Les cochers racontent aussi des histoires au sujet de fréquentes attaques Hommes-bêtes sur les voyageurs. Comme pour tout, ils exagèrent, mais l'activité des Hommes-bêtes dans la région est plus importante comparée à autres parties de L'Empire.

Otto est demeuré silencieux, ce qui a pu rendre les personnages nerveux. Il rit une fois quand les premiers roulements du tonnerre éclatèrent dans la soirée.

### **La Tempête**

La tempête commence en début de soirée pour devenir forte au crépuscule. La pluie fouette la voiture, l'eau suinte à travers les fissures et les vents violents tourbillonnent autour de l'attelage.

Une heure après la tombée de la nuit, Udo signale qu'ils sont seulement deux milles de l'auberge. Quelques secondes après, un puissant éclair zèbre le ciel sombre. Il y eut un cri, puis la diligence stoppe comme soudainement frappée. Tous les passagers sont éjectés de leurs sièges, sauf Otto qui est enchaîné. Il émit juste un rire ; A l'extérieur dans la pluie et boue, un arbre fume encore où la foudre l'a frappé. Le tronc s'est écrasé sur la diligence. Udo est mort ainsi que l'un des chevaux. Bernd est inconscient. Lui et le cheval restant sont meurtris, et écorchés et saignent.

Les PJs ont deux options: déplacer l'arbre et le cheval mort ou attendre dans la diligence que la tempête se calme. Choisir la première option signifie chaleur et confort pour Bernd et ne pas passer toute la nuit avec Otto.

### **Les patrouilleurs ruraux**

Plus loin sur la route (d'où ils arriveront au niveau de la diligence s'ils attendent) les PJs rencontrent par hasard quatre patrouilleurs ruraux qui se dirigent dans la direction opposée pour enquêter sur l'attaque d'une ferme. Ils s'inquiètent de la santé du cocher et indiquent le chemin, les prévenant de se méfier des Hommes-bêtes. "C'est un des régions les plus mauvaises pour ce qui est Hommes-bêtes de tout l'Empire, pour plein de raisons. Mais je doute qu'ils sont dehors par ce temps."

### **Le voyageur trempé**

Alors qu'ils approchent de l'auberge, ils sont apostrophés par un individu au manteau mouillé et au chapeau ruisselant. C'est Elisabeth Tauber, un chasseur de primes sur la piste de Dagmar Ekman et Ingo (une paire de voleurs qui ont volé de leur propre bande), dont le cheval s'est blessé non loin en arrière sur la route. Elle a soulagé le cheval de ses souffrances ce qui a eu pour résultat d'éclabousser sa tunique de sang. Elle se rend aussi à l'auberge. Elle s'est changée sous l'abri d'un arbre et séchera sa tunique dans sa chambre.

### **L'auberge ' Le Puits du Noyé**

Au travers les giboulées, on peut apercevoir les faibles lumières du hameau. Les premières petites maisons ont leurs volets fermés pour se protéger de la tempête. Une lanterne signale l'auberge. Elle est entourée par un mur solide. Les lumières proviennent de l'enceinte fortifiée. La porte principale est fermée, et il y a un dessin indiquant de Tirer à côté d'une corde. Sur le mur on devine des pictogrammes très décolorés, peints il y a de nombreuses années. Les personnages avec la compétence Langage hermétique - Magikane reconnaîtront ceux-ci comme des signes protecteurs.

Quand la corde est tirée, une cloche tinte derrière la porte. Puis le bruit d'une porte qu'on ouvre et qu'on referme, suivi par le son de pas. Une barre est retirée de la porte et un vieux visage hagard surgit. "Qu'est-ce qui veulent"? Toute réponse sensée, comme "voyageurs qui cherchent refuge", obtient l'ouverture de la porte.

C'est Gerad, le palefrenier de l'auberge et maître-chien du général. Il ruissèle et en ouvrant complètement la porte marmonne, "j'm'occupe du cheval ". Il ne se préoccupe aucunement ni d'Otto ni du cocher blessé.

### **Lumière vive! Vive lumière !**

S'approchant de la porte, le groupe aperçoit la cohue typique d'un établissement bondé. A ce moment, un des PJs verra une lumière dans la forêt qui disparaîtra aussi soudainement qu'elle est apparue. Otto en examinant le visage de ce PJ rira nerveusement.

### **A l'intérieur de l'auberge**

La porte débouche dans une grande pièce, chauffée par un feu intense. Environ trente clients assis bavardent et rient, quelques-uns mangent, d'autres jouent aux cartes, mais tous boivent. Comme la pluie cesse, l'entrée des PJs provoque un silence et tous les regards se tournent vers les nouvelles arrivées. C'est seulement après un moment que Wim Wilhelm le propriétaire se lève et vient vers eux. Il est très amical, mais son inquiétude principale sera pour la santé du cocher. Sa femme Sybille et deux villageois porteront Bernd jusqu'à une des chambres (pièce 17) et s'occuperont de lui.

Wim sera peu disposé pour laisser Otto à l'extérieur. "Même si c'est un tueur, il mérite un repas chaud et un toit sur la tête". (Quelques locaux marmonneront leur désaccord sur ce fait). Il permettra à Otto de s'asseoir dans le coin, mais les gens se plaindront rapidement de son rire et de ses marmonnements. Wim offrira de l'enfermer dans la cave.

Wim installe les PJs devant le feu, servant ragoût chaud et pain frais. La conversation sera principalement centrée sur les PJs : où ils vont, ce qui est arrivé au cocher, qui est le fou, etc. Des réponses à des questions particulières des PJs sont suggérées ci-dessous.

*La peinture* : "Oh, Oui. La peinture n'est-ce pas ? Un mystère, Messire. Les signes ont été griffonnés sur les murs de l'auberge, en arrière avant la naissance du père de mon père. Une teinture étrange, mais nous n'avons jamais su avec quoi. Nettoyez-le et il réapparaît bientôt"

*La lumière* : "Oh, Oui. La lumière n'est-ce pas ? Encore un mystère Messire. Seul le vieux Seth a vu la lumière. C'était il y a vingt ans quand sa famille a été emportée par les Hommes-bêtes de la forêt". Vieux Seth est mort l'hiver dernier.

*Le nom de l'auberge*: Quelques passages de l'histoire précitée. "Oh, Oui. Le corps n'est-ce pas ? Encore un mystère Messire " etc.

*La tempête* : "La plus mauvaise depuis vingt ans. Le Vieil Ulric nous enverra l'hiver certainement tôt cette année."

### **Les Incidents du soir**

La fin du scénario détaille les gens de l'auberge. Les incidents du soir sont détaillés, mais il est recommandé d'en ajouter pour remplir cette partie du scénario. Cela rendra les attaques plus efficaces quand elles commenceront.

#### *Le jeu de carte*

Pendant la soirée, Dagmar et Ingo entameront une partie de cartes qu'Ernst rejoindra. La partie a besoin de deux joueurs de plus ( les villageois pourront s'y joindre). Après un temps, Dagmar et Ingo remarqueront qu'Ernst n'a aucune idée de ce qu'il fait et commenceront à tricher et l'arnaquer. Un PJ observateur remarquera ceci, surtout si avec la compétence *Jeu*.

#### *Kidnapping*

Monika et Vera quittent la table pour aller aux toilettes. En chemin elles bousculent dans un PJ (Klaus se lève et les fusillent du regard), leur glissent un morceau de papier. C'est une note gribouillée "Aidez-nous - nous quatre sommes menacées par le gros bonhomme". Elles espèrent que Klaus peut être fermé à clef pour la nuit, ainsi elles pourraient s'amuser.

Si cela devait se passer, elles se souleraient avant de se retirer à l'étage. Le matin Monika et Vera seront très gentilles avec Klaus jusqu'à ce qu'il les pardonne finalement.

#### *L'ivrogne*

Au fil de la soirée, Dagmar et Ingo deviennent très imbibés d'alcool. Comme la veillée se termine, Elisabeth essaiera de les prendre à un jeu à boire, ainsi ils finiront inconscients. Elle encourage les autres clients restants à jouer avec eux. Les PJs qui réussissent un test Int (modificateurs pour alcool) remarqueront qu'elle boit peu en fait. Pendant la nuit elle les désarmera et les attachera.

#### *L'heure du coucher*

Comme les bougies finissent de se consumer et le feu se meurt, les gens se retirent pour la nuit, montant à l'étage ou rentrant chez eux. Wim et Sybille sont les derniers se retirer, après avoir rangé la pièce principale. Les PJs sont tous probablement très fatigués, mais quelques-uns peuvent vouloir surveiller Otto, même si la porte de la cave est solide.

### Un mouvement dans les limbes

L'arrivée d'Otto Mercads a secoué l'esprit d'Artuta. Tirant sa force de la soif de sang d'Otto, il a commencé à se relever. Ses partisans dans les bois sentent sa présence et commencent à approcher de l'auberge. Pendant ce temps, les PJs font des rêves agréables...

### Réveil

Deux heures après que les Wilheims se soient couchés, un des PJs est réveillé par un claquement. Le vent a détaché les volets de la fenêtre du couloir. En les fermant, il remarquera la lumière dans la forêt mais quelque chose de collant par terre le distraira. Quand il relève la tête, la lumière a disparu.

Sous la porte d'une chambre s'écoule un filet de sang. En ouvrant la porte, le PJ sera frappé par un horrible spectacle. Le sang a éclaboussé les murs, le sol et le plafond. Le cadavre déchiqueté de Bernd, le cocher, gît dans une mare rougeâtre poisseuse. Il a été assassiné par l'esprit d'Artuta qui augmente ainsi son pouvoir lentement. Le PJ doit faire *un test de Sang-froid*, gagnant 1-3 points de folie, s'il échoue.

Tirer tout le monde du sommeil entraîne un début de panique, mais tous se rassembleront dans la salle principale. Le propriétaire manque. Sa femme dira qu'il est allé enquêter sur un bruit inhabituel à la cave. Il a entendu cogner il y a un peu de temps maintenant, et il n'est pas toujours revenu. Il est en fait en train de rassembler son argent.

### La Cave

Le Propriétaire y est mort, assassiné comme le cocher. Son corps gît 1,5 mètre devant Otto. Otto qui rit tel un dément, mais il est encore enchaîné. Si les joueurs pensent à vérifier, il est évident que sa chaîne ne le laisse pas atteindre le corps.

Rien ne se passe durant une heure ou plus, les clients commencent penser que tout est fini. Quitter l'auberge n'est pas vraiment envisageable pour les voyageurs. Le temps a empiré; la pluie fouette et le vent est fort. Là où il n'y a pas de flaque d'eau, il y a la boue.

### Un Suspect

Chercher l'assassin est vain. Personne ne se cache dans l'auberge, et personne n'a de tache de sang sur lui. Il est évident qu'il est impossible de commettre ces meurtres horribles sans se tacher.

Dans la chambre d'Elisabeth, des recherches peuvent permettre de trouver la tunique couverte de sang. Cet épisode doit être négocié tranquillement, car les autres clients veulent se saisir d'elle. Quelques voix qui crient à "Pendez-la !" Ernst viendra à son secours.

A ce moment, quelques clients voudront retourner dans leurs chambres, alors que d'autres voudront manger et boire. La serveuse offre d'aller à la cuisine et de réchauffer les restes de la veille. Là, elle sera assassinée (tout garde du corps est assommé), laissant seulement sur le sol une mare de sang et de la soupe de pois, verte.

### "Tout plein, partout !"

A cet instant, la cloche de la porte sonne fort et constamment jusqu'à ce qu'il soit répondu. Le jeune Mikhail Kheine, un villageois est là avec son poney, très apeuré. Il rapporte que son père a vu une bande Hommes bêtes qui se dirige vers le hameau. Maintenant il rassemble les villageois pour les conduire dans les murs de l'auberge. Derrière lui, peuvent être vues les lanternes des paysans qui ont aussi emmené leurs vaches, cochons et poulets.

### L'apparition

Si Otto est seul dans la cave, l'évènement suivant se produira. Un des PJs percevra un bruit provenant de la cave. En s'y rendant, il trouve Otto déchiré en morceaux. Devenu Berserk l'esprit d'Artuta, pâle, (*jet de Peur*) est dans la pièce où s'engouffre le (s) PJ(s). Il disparaîtra avant de pouvoir être atteint.

### La menace

Les PJs se rendent compte qu'une bande Hommes bêtes pourraient investir l'auberge facilement. Avec l'arrivée des villageois et les nouvelles concernant les Hommes-bêtes l'auberge est maintenant en état de siège. Si les PJs ne prennent pas la situation en charge, Elisabeth Tauber le fera. Dans les deux cas, les villageois doivent être occupés à fortifier l'auberge ou la panique commencera à gagner. Pendant ce temps, deux couards gémissent "Nous allons tous mourir" etc. Même si on les fait taire, cela devient contagieux.

Aussi, si Otto n'est pas mort, quelques-uns des villageois l'accuseront d'être la cause de leur malheur. Si cette hystérie se développe, il sera poignardé.

Fortifier l'auberge en préparation à une attaque peut être fait avec l'aide des villageois. Ainsi, cela sera fini dans les temps. Si quelqu'un sort seul, Artuta l'attaquera. Les PJs ont une chance de le voir avant qu'il disparaisse, s'ils interviennent. Si on regarde par les fenêtres, il est possible de voir du mouvement autour de l'auberge.

Si personne ne sort seul, Artuta attaquera les chevaux dans l'écurie. Tout le monde dans l'auberge entendra leurs hennissements de douleur et de terreur. Gerad luttera difficilement pour les sortir. Il aura besoin d'aide. Seulement deux des chevaux seront tués effectivement. Après que ces incidents aient eu lieu, un des PJs verra encore la lumière dans la forêt.

### **Blanche lumière, blanche chaleur**

Les occupants de l'auberge feront tout leur possible pour empêcher de partir les PJs qui voudraient enquêter sur la lumière. Ils savent que n'importe qui quittant l'auberge sera mise en pièces, et de plus, ils ont besoin des PJs ici pour les protéger. De la forêt, proviennent des hurlements déformés par la haine. Alors, la lumière apparaît encore, et se change en une forme spectrale, celle d'un homme en armure et saignant se tenant debout sur le mur d'enceinte de l'auberge. Il paraît souffrir, mais se force à prononcer ces mots:

"La vérité est dans ces paroles. La vérité..." Alors, la lumière s'estompe puis disparaît. Là où elle est apparue, de la mousse a recouvert la pierre (aide de jeu 1), la fendant en deux avec ces mots gravés :

Aide n°1

*Ici se trouve Artuta,*

*Le plus tordu de la couvée du changeur,*

*Assaini par les mains de Solkan.*

*Il ne sera pas le dernier.*

Enterré au pied de la pierre se trouve un étui à parchemin imperméable avec un contenant un manuscrit (aide de jeu 2).

Aide n°2

*Je ne sais pas pourquoi j'ai écrit ceci mais je sens la mort proche. Artuta me regarde. Son unique oeil est immobile, mais il m'observe certainement. De folles pensées, mais dans la forêt les restes de sa bande se terrent, maintenant menés par le Shaman Grazzt. Il a des pouvoirs sombres étranges répondant à son appel. Qui sait ce qu'il peut faire?*

*Qu'est-ce qui a amené cette inquiétude sur moi ? Je ne peux le dire, bien qu'un rêve étrange m'ait visité hier soir. Je gardais Artuta bien qu'il soit mort. Même dans la mort, il les dirige. Je ne pourrais jamais échapper de cette mission un mur m'entourant de tous les côtés, seul un tunnel au-dessus me permet de voir les étoiles. Il est difficile de se déplacer tant mes membres sont lourds.*

*Cette vision me remplit d'effroi.*

*Puisse Solkan veiller sur moi.*

Les indices devraient mener les PJs au puits. Comme ils se dirigent vers celui-ci, la lueur des lanternes et des torches permet de distinguer un groupe Hommes bêtes qui se rapproche.

### **Le Puits**

Comme les PJs entourent là le puits, une fenêtre s'ouvre et une voix leur crie que deux personnes ont été tuées. Alors à l'extérieur derrière la porte un hurlement de colère et de furie provient de l'Homme-bête le plus proche. Au fond du puits une petite alcôve, cachée par des racines, est visible seulement après *un test d'I* réussi (des pénalités peuvent être ajoutées à la discrétion du MJ). L'alcôve contient une porte secrète qui mène à un couloir étroit. Les PJs doivent descendre avec une corde.

### **Le Couloir Étroit**

Le couloir est couvert de gravures représentant Tzeentch et Artuta (les PJs peuvent la reconnaître s'ils ont été témoin de chacune des attaques). A mi-chemin vers le bas une pierre est de couleur légèrement différente (*test d'I* pour le remarquer) laquelle, si on marche dessus cause la chute d'un bloc de pierre. Cela causera un coup de F8 automatique sur les deux premiers personnages, à moins de réussir un test d'I permettant de plonger hors de portée vers l'entrée.

### **La Chambre Extérieure**

Cette salle contient le signe de Tzeentch gravé sur le sol. Contre chaque mur le cadavre pourri d'un Homme-bête, encore habillé de son armure, garde la sépulture d'Artuta (Les traiter comme des squelettes pour la défendre, si vous le souhaitez).

### **La Porte**

La Porte de Pierre (E7 B18) possède un grand trou de serrure (*Crochetage +10*), et une inscription en Magikane (aide de jeu 3).

Aide n°3

*Vous qui entrez ici, méfiez-vous*

*Ici est lié, Artuta,*

*Quand il s'éveillera*

*Viendra sa progéniture*

*Pour répandre le sang de tous*

Porté dans le tunnel provient le bruit de la porte de l'auberge qui est fracassée.

### **La Chambre Intérieure**

Dans la Chambre Intérieure se trouve un grand monticule de terre, surmonté d'un bloc de pierre. Derrière eux, ils entendent les hurlements de Hommes-bêtes. Pousser le couvercle révèle un cadavre flétri - le corps d'Artuta. Une froideur descendra sur la pièce, et un nuage tourbillonnant de poussière se formera au-dessus du cadavre à une vitesse alarmante. Il parle d'une voix profonde et hésitante.

"Le sang de votre genre... me rend... plus fort. Maintenant... mes partisans sont à la porte... un nouveau règne de terreur commence". Il attaque alors.

### **Ailleurs...**

Pendant ce temps, les Hommes-bêtes sont occupés à maltraiter les portes et à escalader les murs. La plupart des PNJs majeurs aideront à défendre la palissade, se retirant dans le bâtiment lors de la chute des murs. La plupart des villageois s'agenouillent prier dans le centre de la pièce.

### **Victoire !**

Si les PJs tuent Artuta, les Hommes-bêtes perdent l'esprit. Comme ils remontent, les PJs surprennent les Hommes-bêtes dans leur retraite. Les occupants de l'auberge sont exaltés, bien qu'un ou deux soient blessés ou morts. Aussi longtemps que les PJs se taisent, on les regarde avec scepticisme. Une fois qu'ils ont raconté leur histoire, ils seront traités en héros.

Comme marque de gratitude, les PJs seront toujours bienvenus au Puits du Noyé. Aussitôt qu'il entend ce qui s'est passé, Erik Wilhelm reviendra de Talabheim pour aider sa mère à tenir l'auberge. Quand elle mourra, il la dirigera seul. Si on le suggère, Ernst restera pour aider, et finalement devenir un bon tavernier.

### **Défaite**

Si le PJs échouaient et ne tuaient pas Artuta ou s'enfuyaient, le village entier sera massacré. Les Hommes-bêtes resteront dans la région, mais le pouvoir d'Artuta se dissipera rapidement. Finalement, les troupes éradiqueront les traîneurs et prêtres de Mórr assainiront l'endroit.

Si vous le désirez, vous pourriez utiliser les règles WFB. Vous devriez diminuer le **Cd** et la **F** des Hommes-bêtes si l'esprit d'Artuta est tué.

### **Les Points d'expérience**

Le MJ peut récompenser le roleplaying et le sauvetage de l'auberge s'il le veut. Donner des points en plus si Otto est conduit sans risque à sa destination.

## Casting

### **Otto Mercads**

Otto Mercads est complètement insensé. C'est un psychopathe qui prend du plaisir dans la torture et le meurtre. Si parfois il paraît sain et raisonnable, cela passe vite. Ses cheveux sont noirs et coupe très court. Ses yeux bougent constamment. A part ça, il semble très normal; mesurant environ 1,75 mètres. Cependant, sa folie lui donne une force cachée. Le garder enchaîné est l'option la moins dangereuse.

Otto est né dans une famille de petite noblesse avec quelque pouvoir à la cour impériale à Altdorf. Durant son enfance il est lentement devenu mentalement malade. Cela s'est manifesté par une cruauté croissante envers les animaux et ses camarades. Vers la fin sa famille n'avait aucun autre choix que de l'envoyer chez un parent près de la frontière de Kislev. C'est là qu'il a trouvé la voie de Khaine.

A son dix-neuvième anniversaire il est revenu à Altdorf, apparemment c'était un homme changé. Ce n'était cependant qu'une illusion. Il était devenu simplement plus subtil. Il a assassiné des pauvres hères sans attaches, d'une manière brutale et sans scrupule ni remord. Avec le temps, il est devenu de plus en plus violent, jusqu'à son esprit défaille complètement. Après trois années de meurtre, il fut traqué et arrêté. Les dirigeants de la ville ont projeté de l'exécuter lors d'une grande manifestation publique, cherchant à faire un exemple pour la populace. Cependant, il a été reconnu par un de ses anciens associés qui a prévenu sa famille pendant son

incarcération. Comme il était noble, le Guet n'avait aucun pouvoir pour l'arrêter. La famille a donc demandé qu'il lui soit confié. Elle projetait de le placer dans une institution, loin des chemins de la malfaisance.

*Age* : 23

*Carrière* : Gentilhomme

*Compétences* : Chance

*Folies* : Maniaque, Animosité (Tout), Frénésie, Psychopathe,

### **Wim & Sybille Wilhelm**

Wim et Sybille sont des propriétaires typiques, rondouillards et dotés d'une bonne nature. La quarantaine, ils sont très amicaux et se démènent pour permettre aux voyageurs même pauvres de se loger, gratuitement s'il faut. L'auberge a été transmise de génération en génération au sein de la famille de Sybille et ils espèrent que leur fils Erik prendra leur suite un jour. En ce moment, il est à Talabheim en visite chez son oncle, Nathaniel. Wim est très prudent avec leur argent, qu'il dissimule dans une petite boîte dans la cave. Sybille fait la cuisine pour l'auberge, et son pot au feu est célèbre chez les voyageurs habitués.

### **Gerad**

Gerad exécute des tâches de domestique de l'auberge, officiant aussi comme palefrenier et s'improvisant souvent bricoleur. Il est très timide. Il apparaît souvent l'air maussade, ce qui lui pose des difficultés pour communiquer avec les gens. Il aime s'occuper des chevaux des visiteurs, et espère s'en acheter un, un jour. Il est très reconnaissant envers les Wilhelm pour lui avoir procuré ce travail dont il s'acquitte très consciencieusement. Il est aussi très ami avec Erik qui lui manque depuis qu'il est parti.

### **Helena**

Helena est une fille du cru que les Wilhelm embauchent pour aider à servir les boissons et faire le ménage. Elle a vingt ans et est très extravertie et rayonnante. Elle est sujette à des crises de rires nerveux. Elle apprécie beaucoup les Wilheims et est amoureuse d'Erik qui ne l'aime pas. Elle trouve Gerad terrifiant, mais elle est toujours agréable avec les clients.

### **Les Villageois**

La trentaine de villageois sont très hétéroclites. Quelques-uns travaillent dans le village, mais la plupart viennent des fermes des alentours. Ils n'ont aucun problème avec les voyageurs, habitués à vivre le long d'une grande route.

### **Les autres Résidents**

Passant cette nuit dans l'auberge il y a un groupe de voyageurs arrivés par une diligence des Quatre Saisons : une paire de voleurs en cavale, un ex-ecclésiastique, et un forestier à la recherche d'un lit chaud et douillet. Sont arrivés aussi des nobles en goguette et une femme arrivée à cheval il y a peu.

### **Elisabeth Tauber**

Chasseur de primes sur la piste de deux voleurs, Elisabeth les a traqués jusqu'au 'Puits du Noyé'. Quand le contrat fut lancé, Elisabeth a réussi à mettre les autres chasseurs de primes sur une fausse piste. Son cheval est estropié à quelques milles de l'auberge.

Elisabeth est une belle femme d'une trentaine d'années, bien qu'une grande cicatrice lui zèbre une partie du visage, traversant la bouche de la joue au menton. C'est une combattante compétente et intelligente qui s'est fait un nom dans le milieu de la traque des criminels. Elle est adoratrice pratiquante de Myrmidia, mais bien qu'elle aimât se joindre aux cérémonies du culte elle n'observe pas strictement tous ces commandements faute de discipline.

Elisabeth a baroudé dans les Principautés Frontalières où elle a été initiée à diverses formes de combat. Alors, elle a quitté la région et a voyagé dans L'Empire où elle vit depuis.

*Age* : 32

*Carrière* : Chasseur de primes

*Compétences* : Esquive, Pister, Adresse au tir, Filature, Coups précis, Coups assommants, Coups puissants, Parade

*Dotations* : Épée, Brise-lames, Chemise de mailles, Arbalète, Menottes, Affiche de recherche 'Dagmar & Ingo 70 CO', 3 doses d'Oxleaf.

### **Les Nobles**

En route pour une réception pour la haute société à <destination PJs>, ces cinq nobles qui n'apprécient pas les PJs. Il y a deux jeunes couples (Monika et Vera von Kinski, Alfred Sander et Kurt Kopp) et la chaperonne des

filles, leur frère Klaus (un homme terne, sans humour capable de devenir violent si l'occasion lui est offerte). Sa présence a été imposée au groupe quelques minutes avant qu'ils partent, gâchant ainsi tout leur voyage. Ils passent la soirée assis dans un coin de l'auberge, silencieux. Les jeunes amants ont arrangé un rendez-vous secret pendant la nuit, mais c'était avant qu'ils se soient rendus compte que Klaus partageraient une chambre avec Alfred et Kurt. Leur cocher Yuri boit toute la soirée avec les villageois.

#### *Monika et Vera*

Ces sœurs ne sont jamais sorties leur ville natale. En effet, elles ont grandi dans un cocon. Elles n'aiment pas du tout voyager, trouvant cela dur et inconfortable, et elles ne sont pas habituées à rencontrer tant de personnes d'un coup. Elles pourront boire avec les autres nobles intelligents, spirituels et charmant. Elles détestent Klaus, le trouvant vulgaire et stupide. Elles affirment souvent en plaisantant qu'il n'est pas leur frère.

Age : 19 & 22

Carrière : noble

Compétences : Séduction, Danse, Étiquette, Alphabétisation, Sens de la répartie, Musique (Harpe)

Dotations : Vêtements luxueux (x8), Bourse (20Co)

#### *Alfred et Kurt*

Ces deux amis proches croyaient en leur bonne étoile lorsqu'ils ont convaincu les deux belles demoiselles de la haute société de voyager avec eux. C'était avant de savoir que la brute épaisse qu'est Klaus viendrait avec eux ! Alfred est le plus âgé et plus intelligent des deux. C'est lui qui parle la plupart du temps, alors que Kurt se contente d'être simplement d'accord avec lui. L'esprit bravache qui les anime vient de la connaissance qu'ils ont que du fait de leur naissance ils sont supérieurs à presque tout le monde. Kurt défoule son côté un peu sadique sur les domestiques.

Age : 22 & 24

Carrière : Noble

Compétences : Séduction, Danse, Étiquette

#### *Klaus*

Différent du stéréotype du Noble, Klaus ne s'est jamais senti à sa place. Il ressemble plus à un voyou de la rue commun, jusque dans son style vestimentaire. Il apprend lentement ce qui fait qu'il n'a pas réussi à acquérir des compétences très raffinées. Quand il a été requis pour escorter ses sœurs il fut aux anges, comme si on lui offrait une chance de démontrer qu'il était bon à quelque chose. Klaus est enclin à la violence, mais c'est principalement parce qu'il ne peut pas s'exprimer et qu'il est frustré. Il adore ses sœurs et ne les blesserait jamais. Par contre, il déteste Alfred et Kurt.

Age : 27

Carrière : Noble

Compétences : Force Accrue

#### *Bernd Vogeler & Udo Nyman*

Deux cochers relativement expérimentés, nouvellement employés par les diligences des Quatre Saisons. Aucun profil n'est donné, car ils seront morts ou inconscients la plupart du temps de l'aventure.

#### *Dagmar Ekman et Ingo*

Dagmar et Ingo sont des voleurs typiques. Ils sont en fuite après avoir volé l'or de leur propre bande. Ils commenceront leur soirée en buvant nerveusement du café, mais plus ils en boivent, plus ils seront confiant et sûr d'eux. Ingo porte l'or. S'ils se rendent compte qu'Elisabeth est à leur poursuite, ils seront sur leur garde et s'éclipseront avant aube.

Les deux sont d'insignifiants criminels lâches. Ils ont grandi ensemble dans les rues de Nuln et sont restés des amis loyaux depuis. Les deux sont vifs, aiment boire et jouer de l'argent. Ingo a perdu partie de son oreille dans une bagarre de la rue il y a quelques années.

Age: 26

Carrière : Voleur (Tire-laine)

Compétences : Camouflage - Urbain, Langage Secret – Jargon des voleurs, Coups assommants, Coups précis, Évaluation, Vol à la tire, Alphabétisation

#### *Ernst Winkler*

Ernst est un homme tranquille, vif et plein de gentillesse. Il a presque quarante ans et ses cheveux commencent à s'éloigner de son visage rond. Son léger embonpoint est caractéristique de son âge surtout pour un amateur de bière. Ernst est en quête, mais il ne sait pas tout de quoi. Il cherche une nouvelle sens à sa vie après avoir servi pendant presque vingt années comme ecclésiastique du culte de Shallya. Il a été forcé de laisser la prêtrise après qu'il soit intervenu dans une agression sur un de ses coreligionnaires. Un des deux jeunes voyous a fini mort, ce

qui est une cause de rupture de ses vœux. Ernst est encore un dévot adorateur de Shallya, croyant qu'elle lui a confié une mission sur terre, même s'il n'a pas encore déterminé laquelle. Il porte une épée depuis. Il se joint aux PJs si c'est leur souhait.

*Age* : 38

*Carrières* : ex-initié, Clerc(1)

*Compétences* : Traumatologie, Méditation, Alphabétisation, Connaissance des Parchemins, Langage Secret - Classique, Chirurgie, Théologie

*Sorts* : Aucun

### ***Rolf Vogler***

Vivant toute l'année dans sa hutte profondément dans la forêt, Rolf aime passer deux nuits au Puits du Noyé avec des amis et profitant du confort pour se délasser. Son visage buriné orné d'une grande barbe fournie masque un profond sens de l'humour et une connaissance parfaite de la forêt. C'est un adorateur dévoué de Taal.

*Age* : 42

*Carrière* : Garde-chasse

*Compétences* : Pister, Identification des plantes, Pictographie - forestier, Coups puissants

### ***Artuta - Esprit Homme-bête***

Artuta apparaît comme un Homme-bête haut de sept pieds. Il a deux cornes tordues et ses yeux ne sont que des cavités vides. Cela vient du coup meurtrier que le répurateur lui a asséné. Son corps est protégé par une cote de mailles en lambeaux. Il porte une épée courte, tordue. En premier lieu, on peut voir à travers lui, mais plus il y a de sang répandu, plus il devient substantiel. De la même façon il devient plus fort avec l'avancée de la nuit.

*Psychologie* : Cause la Peur.

*Règles spéciales* : Si votre groupe d'aventuriers possède plusieurs armes magiques, considérez Artuta comme immunisé aux armes normales.

### ***Hommes-bêtes***

Le nombre d'Hommes-bêtes est à la discrétion du MJ, mais dans la pluie et l'obscurité il paraîtra toujours y en avoir plus. Le profil de base pour un Homme-bête est celui du Livre de Base, il est possible que chacun ait différentes mutations, armures ou armes.

*(NdT. Il est possible d'utiliser l'aide de jeu sur les hommes-bêtes présente sur le SDEN)*