

# Kidnappée !

Par Alfred Nuñez Jr.

---

*Ce scénario était destiné dans la version originale à être joué en convention. Les PJ pré-tirés ne sont pas inclus dans ce document.*

---



## L'intrigue

Durant l'hiver 2512 du calendrier impérial, le Grand Duc Léopold von Bildhofen et ses conseillers les plus proches ont discuté de l'emprise grandissante de la Baronne Annalise sur le fils et héritier du Grand Duc, Siegfried. Leurs inquiétudes étaient légitimes : elle a été démasquée comme cultiste chaotique par l'un des agents du Grand Duc. Une fuite concernant la vraie nature de la Baronne à la cour impériale et s'ensuivrait un véritable scandale pouvant amener l'Empereur Karl-Franz 1<sup>er</sup> à agir contre le Grand Duc.

En grand secret, le Grand Duc et ses proches conseillers ont ourdi un plan audacieux : organiser l'enlèvement de la Baronne Annalise par différents sbires dont aucun n'est au courant de l'ensemble du plan, et la transférer grâce aux agents de son gouverneur dans l'île Rijker à Marienbourg. La Baronne disparaît donc et se retrouve enfermée dans les niveaux les plus bas de l'île Rijker pour le restant de ses jours. Pour masquer leur implication, le Grand Duc et ses conseillers prévoient de divulguer une histoire de leur invention quelques jours après la disparition de la Baronne, attribuant celle-ci à des éléments subversifs de mèche avec les Bretonniens.

Malheureusement pour le Grand Duc, des enquêteurs impériaux ont été informés de l'enlèvement avant que l'histoire officielle ne soit diffusée. Bien qu'ils l'aient appris d'un indicateur de Marienbourg, les enquêteurs ne sont pas au courant de la nature et du scandale sous-jacent. Lorsque l'Empereur a proposé son aide au représentant des von Bildhofen à Altdorf, celui-ci a dû feindre l'ignorance et accepter la proposition impériale.

## Prologue

Les aventuriers sont convoqués dans les appartements de Gustav Schreiber, un des conseillers de l'Empereur.

*« Merci d'avoir répondu à mon invitation. Veuillez prendre place. Confortable ? Bien. Arrêtons là les banalités. J'en viens directement aux faits. L'Empereur souhaite vous confier une mission qui requiert la plus grande discrétion. D'après nos renseignements, vous êtes à même de servir l'Empire en cet instant où il a besoin de vous.*

*Vous n'êtes pas sans savoir que le Grand Duc Léopold von Bildhofen est un électeur impérial et, donc, un homme aussi puissant qu'important. L'épouse de son héritier, la Baronne Annalise von Bildhofen, a été récemment enlevée dans sa résidence d'Altdorf. La seule information fiable en notre possession est qu'elle a été emmenée à Marienbourg.*

*Naturellement j'ai supposé que vous accepteriez cette tâche, aussi ai-je prévu votre voyage. Une péniche fluviale impériale, la Reiklaüfen, a été réquisitionnée pour vous transporter à Marienbourg. Là, vous contacterez Terinal*

*Cahilindel, un elfe sylvain payé pour transmettre des informations précieuses pour les intérêts impériaux. Il fréquente la taverne de l'As dans la Manche. Vous devrez la localiser une fois sur place.*

*Pour s'assurer de vos identités respectives, vous devrez affirmer à Terinal 'Le brouillard est particulièrement épais à Altdorf cette année'. Ce à quoi, il devra répondre 'Vous n'avez jamais rien vu tant que vous n'avez pas été pris dans le brouillard estival de Marienbourg'. Seulement ensuite il vous fournira d'autres informations.*

*Avant que vous me posiez des questions, laissez moi vous dire que l'Empereur vous gratifiera chacun de 500 Couronnes pour le retour de la Baronne saine et sauve. Si un imprévu devait survenir, revenez ici tout de même avec le corps de la Baronne. Vous ferez alors un rapport circonstancier. L'Empereur décidera alors de la suite.*

*Une dernière chose. Toutes vos affaires sont maintenant sur la Reiklaüfen. Des questions ? »*

Malheureusement pour les aventuriers, le conseiller impérial ne possède pas d'autres informations que la description physique de la Baronne Annalise. C'est une belle jeune femme de 22 ans, mesurant 1,65 mètres, de corpulence moyenne, brune aux yeux bleus et portant la dernière fois qu'elle a été vue une élégante robe bleue agrémentée de dentelle blanche.

## Arrivée à Marienbourg

D'environ 320 kilomètres, le voyage jusqu'à Marienbourg prend 10 jours. Le capitaine Aldolphus Haarig, alias Le Courtaud, un batelier d'expérience, et sa jeune matelote Jeannette Décharné, dite Bouton de Rose, pilotent la barge durant le voyage. Finalement, la Reiklaüfen arrive à Marienbourg. Alors que la barge s'approche de la cité, un petit navire s'en approche par le côté. Un homme monte à bord, puis, après une brève discussion avec Le Courtaud, saisit la roue de la Reiklaüfen et la conduit au travers les obstacles du fleuve et les portes fortifiées défendant la ville.

Si les PJ cherchent à en savoir plus sur l'homme, ils apprennent qu'il se nomme Anders Watergids et qu'il est pilote de la Guilde des Pilotes et Marins. S'ils l'interrogent sur les allées-venues de bateaux à Marienbourg ces deux derniers jours, Anders répond que plusieurs centaines de navires transitent par Marienbourg en quelques jours. S'ils insistent, il ajoute que tous les mouvements entrants et sortants sont enregistrés à la Capitainerie du Port située sur l'Île Haute Tour.

Anders Watergids guide la Reiklaüfen dans un large canal de la partie sud de Marienbourg. Lors de l'appontement, Bouton de Rose informe les PJ qu'ils sont sur la rive sud du Bruynwater Kanal dans le Suiddock. Elle leur indique également la direction de l'As dans la Manche. A la demande des PJ, elle peut aussi leur indiquer la direction pour se rendre à la Capitainerie.

## L'As dans la Manche

Il faut dix minutes aux aventuriers pour gagner l'As dans la Manche. Dès leur entrée, ils se rendent compte que l'établissement est bondé. Des individus (et des races) de tout genre sont présents. Certains ont revêtu leurs plus beaux atours, tandis que d'autres sont tout juste présentables. Plus que sa vitalité débordante, c'est l'apparence inhabituelle de la serveuse qui attire l'attention des PJ. Il est inhabituel de croiser une naine, et cela devient exceptionnel si elle travaille dans une taverne.

Evidemment les PJ vont scruter les lieux pour repérer Terinal dans la foule. Parmi les elfes de la salle, l'un d'eux semble particulièrement s'intéresser aux PJ. Cependant, du fait de l'affluence, seul un PJ doué de *Sixième Sens* est autorisé à effectuer un test d'**I** pour le remarquer avant qu'il se détourne.

L'elfe est Narathiel Dugaloth, un elfe noir assassin de Naggaroth. Il n'est pas possible, pour un observateur non averti, de distinguer un elfe noir d'un autre elfe. Il en va de même s'agissant de Narathiel. Sa présence en ce lieu est assez saugrenue. Il attend d'être contacté par un Humain dont la description qu'il en a est si imprécise, qu'il dévisage chaque nouvel Humain entrant dans l'espoir d'identifier sa cible. Ce que Narathiel ne sait pas c'est que l'homme attendu a été éliminé par un autre assassin embauché en parallèle par le même marchand qui a payé l'elfe pour l'assassinat.

S'ils ne l'ont pas remarqué précédemment, chaque PJ qui déclare rechercher un elfe qui semble attendre quelqu'un, remarque Narathiel après quelques minutes. Lorsqu'il est approché par les PJ, Narathiel reste froid et distant. Les PJ peuvent déclamer la phrase code, ce qui entraîne la réponse suivante de Narathiel :

*« Je doute qu'il y ait pire que le satané brouillard de cette damnée ville. »*

Si les PJ (dans leur imagination débridée) considère que la réponse est adéquate et continue la conversation, Narathiel leur dit simplement qu'il n'est pas celui qu'ils cherchent. Alors, l'elfe noir quitte la taverne maintenant que les aventuriers ont attiré l'attention sur lui. Un PJ cherchant à suivre Narathiel peut se faire attaquer par l'assassin dans un recoin isolé de la ville où il l'aura gentiment attiré.

La seule personne qui connaît les allées et venues de Terinal est la barmaid naine, Hilgy. Elle sait que Terinal est un des vendeurs d'informations de Marienbourg dont l'Empire est l'un des clients. Cependant, en ce moment il est très occupé ailleurs et n'est pas joignable pour (au moins) une semaine. Hildy sait qu'il a délégué ce boulot à l'un de ces informateurs les plus capable, Dieter Uitkijken. Elle ne révèle ces informations en aucun cas à moins que les PJ l'abordent et lui donne la bonne phrase code. Bien entendu, Hilgy ne leur parle qu'avec beaucoup de retenue. Elle se montre plutôt timide et fuyante, forçant les PJ à gagner sa confiance. Dès qu'elle est convaincue que les PJ sont des agents impériaux, elle leur donne la réponse attendue. Ainsi, elle les informe que leur prochain contact les attend à l'extrême ouest de l'Île Stœssel et leur fournit les directives pour s'y rendre. Elle leur donne aussi la nouvelle phrase code :

« *Il fait un peu trop froid pour sortir se promener.* »

La réponse doit être :

« *Surtout qu'on ne rencontre personne à cette période de l'année.* »

Si les PJ sont agacés par la méfiance de Hilgy et qu'ils la menacent, ils devront faire face au fougueux associé de Terinal, Henri L'Amate. D'autres clients se joindront à lui pour affronter ces étrangers belliqueux. C'est seulement en se présentant d'abondantes excuses à la naine et en payant de nombreuses tournés que les PJ se sortiront de ce mauvais pas.

Les aventuriers peuvent aussi décider de s'informer par eux même jusqu'à ce qu'ils se rendent réellement compte que Terinal est injoignable. La dernière option qu'ils leur restent est d'aller jeter un œil sur le registre de la Capitainerie du port. S'ils ne savent pas comment s'y rendre, ils ne restent qu'à payer pour obtenir l'information (comme chaque chose à Marienbourg). Le prix minimum qu'un marienbourgeois accepte pour ça est de 5 pistoles. Evidemment si les PJ offrent plus, le marienbourgeois est trop heureux d'accepté la somme. Si seulement ils offrent moins, un test de Baratin est nécessaire. [Suite de l'enquête dans la section **Le Capitaine du Port**]

### Narathiel Dugaloth

Assassin, ex-chasseur de primes

1,95 mètres, 75 kg, cheveux blancs, yeux bleus, 91 ans

Alignement : Mauvais (Kháïne)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	73	57	4	4	10	84	4	70	61	67	64	69	44

*Compétences* : Camouflage - rural et urbain, Déguisement, Pister, Adresse au Tir, Préparation des Poisons, Escalade, Déplacement silencieux- rural et urbain, Sixième Sens, Langue étrangère - Reikspiel, Armes de spécialisation - sarbacane, arme de poing, lasso, arme de parade, couteau de lancer, arme à deux mains, Coups puissants.

*Possessions* : Epée magique (+3 Dégâts), 4 couteaux de lancer, garrot, 3 doses de Venin de Lame (2 humanicides et 1 elficide), Gilet de mailles (1 PA Tronc), bourse (4D6 Gu et 2D6 pistoles), un médaillon représentant un scorpion.

*Détails personnels* : Originaire de Naggaroth, Narathiel a trouvé sa voie à Marienbourg. Bien qu'il méprise moins le genre humain que la moyenne des elfes, Narathiel a dû s'adapter pour vivre à Marienbourg, notamment dans sa manière de s'exprimer. Il est devenu l'un des assassins les plus compétents de Marienbourg. Indépendant, Narathiel n'est pas facilement facile à contacter, aussi la plupart de ses emplois proviennent des plus hauts échelons de la « *Guilde dont on n'a jamais entendu parler*», tout comme ses cibles. Il faut noter que Narathiel est un adepte de Kháïne, donc chaque marché conclu avec l'elfe noir comporte un risque (ex:Kháïne demande in sacrifice de celui qui commande l'assassinat).

### Hildegarde Poing d'acier, « Hildy »

Commerçante, ex-milicienne, ex-collectrice d'impôts

1,46 mètres, 59 kg, cheveux châtain clair, yeux noisette, 41 ans

Alignement : Neutre (Grungni)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	52	35	4	5	8	33	2	21	43	39	62	50	26

*Compétences* : Soins des animaux, Baratin, Résistance à l'alcool, Esquive, Conduite d'attelage, Estimation, Marchandage, Législation, Exploitation minière, Numismatique, Alphabétisation - Reikspiel, Langage secret - guilde des commerçants, Sixième Sens, Métallurgie, Coups puissants, Calcul mental.

*Possessions* : Epée, Veste en cuir (0/1 PA Tronc), Boulier, Matériel d'écriture, Bourse (1D10 Gu)

*Détails personnels* : Bien que née parmi les nains de Marienbourg, Hildy fut très vite intriguée par les humains et voulut interagir avec eux plus intensément. Ignorant la tradition, elle a trouvé un emploi avec les Hommes. Elle a même mis de côté sa défiance atavique pour les elfes. C'est ce bon point qui lui a permis d'être employée à L'As dans la Manche dont le propriétaire est un elfe sylvain, Terinal Cahilindel. Contrairement aux membres de sa communauté, Hildy est jovial, avenant et bavarde, mais pas au point de trahir un secret. De plus Hildy est la confidente de Terinal, et souvent elle le couvre lorsque ses affaires l'occupent ailleurs.

### Henri L'Amate

Sergent Mercenaire, ex-Patrouilleur rural, ex-Garde, ex-Mercenaire

1,55 mètres, 73 kg, cheveux noir de jais, yeux marron, 33 ans

Alignement : Neutre (Myrmidia)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	55	5	5	9	44	2	28	42	34	39	30	45

*Compétences* : Ambidextrie, Résistance à l'alcool, Désarmement, Jeu, Vison nocturne - 5 mètres, Equitation - cheval, Langage secret - Jargon des batailles, Langue étrangère - Reikspiel, Arme de spécialisation - Arme de poing, Bagarre, Coups puissants, Coups assommants, Natation.

*Possessions* : Hache de bataille, Chemise de mailles (1 PA Tronc et bras), Bouclier (1 PA toute localisation), casque (1 PA Tête), Coup-de-poing (-1 dégâts, -10 CC), Bourse (2D6 Gu, 2d6 pistoles)

*Détails personnels* : Possédant l'ardeur typique et l'humeur changeante, caractéristiques des bretonniens, Henri est le co-propriétaire de L'As dans la Manche (avec Terinal) et son videur. Contrairement à Hildy la serveuse, Henri ne connaît rien des activités parallèles de Terinal, et il s'en moque. Sa seule préoccupation est que les perturbateurs quittent son établissement pour aller semer leur zizanie dans un autre.

### Les rues du Suiddock

S'ils suivent les indications de la serveuse naine, les PJ déambulent dans les rues jusqu'à ce qu'ils arrivent à l'Île Stœssel. A ce moment, ils peuvent mesurer à quel point c'est difficile de se déplacer dans Marienbourg et le temps perdu pour aller simplement d'un point à un autre. Il est possible qu'ils décident d'allonger le pas. Si les PJ courent, il y a 20% de chance qu'ils attirent l'attention d'un patrouille du Guet. Les gardes les arrêteront pour leur poser quelques questions. Après, il n'y a rien qu'ils aiment autant que de tourmenter des citoyens impériaux. Le Guet ne cherche pas la bagarre, surtout si les aventuriers apparaissent bien armés. Si les PJ sont malpolis, ils les taxent d'une amende d'1 Gu chacun. Si les PJ se montrent agressifs ou qu'ils résistent, les gardes appellent du renfort grâce à un sifflet au son aigu. Deux patrouillent accourent en 1D6-2 rounds. Ils ne cherchent qu'à neutraliser, mais ils tueront si nécessaire.

Alors que les PJ sont dans l'Île Stœssel, ils attirent l'attention des Straatratten, une bande de jeunes violents menés par Johannes Boosaardig. Chaque PJ doué de *Sixième Sens* peut faire un test dont la réussite permet de se rendre compte que le groupe est suivi. Un second test d'*Iréussi* permet de repérer l'un des voyous (seuls les PJ Filou peuvent effectuer ce second test). Si les PJ essaient de coincer le gang ou l'un de ces membres, ceux-ci s'égailleront dans les rues dans l'espoir de diviser le groupe. Alors les Straatratten agresseront les PJ l'un après l'autre pour les dépouiller.

Lorsque les PJ arrivent à destination, ils aperçoivent quelqu'un qui attend sous une des lanternes de rue de Stœssel. Ce n'est pas Dieter leur contact, mais un des voyous de Boosaardig. Les aventuriers peuvent lui donner la phrase code, alors le Straatrat réplique :

« Alors restez dedans si vous ne le supportez pas. »

Son seul but est de distraire suffisamment les PJ pour permettre à Dieter et ses comparses de leur tendre une embuscade (les voyous se cachent dans l'obscurité environnante). Encore une fois les PJ doués de *Sixième Sens* pourront flairer le piège avant que celui-ci ne se referme (test d'I réussi). Seul ceux qui ont réussi le test ne sont pas surpris par l'attaque. Les Straatratens fuient dès que la moitié d'entre eux est blessée ou tuée.

Le combat terminé, un frêle esquif s'approche par le canal. Un garçon d'une douzaine d'année hèle les PJ :

« S'lut Gouv'rneurs. Z'avez une pistole pour aider un pov'miséreux com'moi ? »

Il s'agit de Dieter Uitkijken, le contact des PJ. Comme convenu, il ne se présente pas tant que les PJ n'ont pas déclamé leur morceau de code auquel il répond dès qu'il l'entend. Le Rat de Canal attend toutefois que les PJ lui donnent une petite pièce ou deux avant de les informer que les personnes qu'ils recherchent sont à l'entrepôt 66, à la pointe sud-est de l'Île Stœssel. Dieter était encore las-bas il y a dix minutes, il n'est parti que pour venir les rencontrer. Interrogé, Dieter indique qu'il a pu observer une femme d'à peine 20 ans (« de tout'façon elle est plus vieille que moi ») en bonne santé, mais qui n'avait pas l'air ravie, en compagnie de deux hommes. Si les PJ décrivent la Baronne à Dieter, celui-ci confirme que c'est bien la femme qu'il a vu. Il indique sans problème le chemin pour s'y rendre. Si les PJ insistent pour s'y faire conduire, il leur réplique dans des termes crus que sa barque est bien trop petite. [Suite de l'enquête dans la section **Surveillance à Stœssel**.]

### Sergent de ville

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	4	3	9	44	2	32	35	29	39	32	39

*Compétences* : Coups puissants, Coups assommants.

*Possessions* : Epée, Gilet de mailles (1 PA Tronc), Gourdin.

### Cinq hommes du Guet

Garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

*Compétences* : Coups puissants, Coups assommants.

*Possessions* : Epée, Gilet de mailles (1 PA Tronc), Gourdin, Lanterne au bout d'un crochet.

### Johannes Boosaardig

Spadassin, ex-Garde du corps

1,77 mètres, 68 kg, cheveux châtain clair, yeux bleus, 29 ans

Alignement : Neutre (sans religion)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	56	37	5	4	8	47	2	36	37	35	32	32	34

*Compétences* : Ambidextrie, Désarmement, Jeu, Déplacement silencieux - rural et urbain, Arme de spécialisation - Arme de poing, Coups puissants, Coups assommants, Natation.

*Possessions* : Gourdin, Veste de cuir (0/1 PA Tronc et bras), Bouclier (1 PA toute localisation), Arbalète ( PC 32 m, PL 64 m, PE 300 m, FE 4), Coup-de-poing (-1 dégâts, -10 CC), Bourse (2D6-2 Gu, 2D10 pistoles)

*Détails personnels* : Johannes est un vaurien, pur et dur. Rempli de rêves de grandeur, il veut devenir l'un des parrains du crime de Marienbourg. Bien entendu, il doit tout d'abord être reconnu dans le milieu où il doit montrer tout son savoir-faire criminel. Jusqu'à maintenant, il n'a pu devenir que le chef d'une bande de bon-à-rien.

### Huit Straatratten (Voyous)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	25	3	4	7	30	1	25	35	29	30	30	25

*Compétences* : 25% Coups puissants, 25% Bagarre.

*Possessions* : Dague (I +10, Dégâts -2, CC parade -20), Gilet de cuir (0/1 PA Tronc), Gourdin, 2D6 pistoles

### Dieter Uitkijken, Rat de Canal

1,45 mètres, 44 kg, cheveux blond cendré, yeux gris pâle, 12 ans

Alignement : Neutre (Manann - sans dévotion)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	34	2	3	5	34	1	32	28	36	37	34	26

*Compétences* : Baratin, , Déplacement silencieux - urbain, Camouflage - urbain, Pêche, Canotage, Potamologie, Manœuvres nautiques, Langage secret - Rat de Canal, Pictographie - Rat de Canal, Natation.

*Possessions* : Dague (I +10, Dégâts -2, CC parade -20), Gilet de cuir (0/1 PA Tronc), Petite barque, Cannes à pêche et hameçons, Bourse (1D6 pistoles, 2D6 sous)

*Détails personnels* : Orphelin dès son plus jeune âge, Dieter est guidé par son instinct de survie très développé. Comme tous les Rats de Canal, il voit et entend des choses dont le bourgeois moyen ne se doute même pas : la face cachée de la vie. L'esprit vif et l'intelligence de Dieter ont sauté aux yeux de Terinal. L'elfe sylvain l'a donc recruté comme agent de renseignement dans son réseau de Marienbourg. Depuis, la côte de Dieter auprès de Terinal n'a cessé d'augmenter.

## Le Capitaine du Port

Durant la nuit, seul le second du capitaine du port, Johannes Zeewanden, et le personnel minimum sont présents. Les aventuriers désirant consulter les registres concernant les deux journées précédentes, ou plus, vont se heurter au problème de convaincre Johannes qu'ils ont un droit d'accès légitime pour leurs affaires. Si les aventuriers sont assez fous (certains le sont) pour dévoiler leurs véritables intentions, Johannes leur rit au nez et les enjoint de partir. Si les PJ insistent, Johannes les fera escorter dehors par les gardes fluviaux. Les aventuriers ayant concocté un baratin crédible doivent réussir un test de **Bluff** avec les malus en conséquence (un jet pour l'équipe) pour convaincre un Johannes peu enclin à les laisser regarder ses registres. Un échec au premier test entraîne une augmentation du malus si les PJ servent une seconde histoire. Un test de Corruption est l'autre voie, là aussi appliquer les modificateurs adéquats. En aucun cas, les menaces ne persuaderont Johannes. Elles peuvent au pire les conduire dans une geôle, pour le plus grand plaisir des gardes.

Si les PJ peuvent consulter la main-courante, des nouveaux problèmes vont surgir. En premier lieu, le trafic fluvial entre Altdorf et Marienbourg est tout à fait normal. Les vaisseaux sont généralement de grande taille, notamment des navires de haute mer, mais de nombreuses barges fluviales font aussi le voyage. Sauf si les aventuriers déclarent rechercher quelque chose de précis, cette façon de faire ne peut aboutir. Les PJ indiquant qu'ils recherchent un mouvement inhabituel doivent tester leur **Int** (+10 si l'aventurier a une expérience du commerce fluvial ou a déjà travaillé sur un bateau). Une réussite révèle qu'une seule barge en provenance d'Altdorf est un bateau marienbourgeois, tous les autres étant impériaux. Plus inhabituelle est sa cargaison : du whiskey d'Albion. Un test d'**Int** réussi démontre que jamais que jamais le whiskey d'Albion ne gagne Marienbourg en transitant par la capitale impériale, il fait plutôt le chemin inverse. De plus, la cargaison n'a jamais été inspectée.

A ce moment, des PJ soupçonneux remarquent que ladite cargaison est entreposée dans l'entrepôt 66 sur l'Île Stœssel. Contre quelques pièces, Johannes (ou un autre) indique comment s'y rendre.

### Johannes Zeewanden

Lieutenant de la garde fluviale, ex-Combattant embarqué, ex-Matelot

1,80 mètres, 85 kg, cheveux châtain, yeux gris pâle, 41 ans

Alignement : Neutre (Manann)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	64	59	5	5	13	48	3	54	66	55	57	47	64

*Compétences* : Dressage - perroquet, Construction navale, Résistance à l'alcool, Désarmement, Esquive, Législations, Numismatique, Canotage, Manœuvres nautiques, Langage secret – Jargon des batailles, Langue étrangère – bretonnien, Arme de spécialisation – Escrime, Narration, Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Natation.

*Possessions* : Rapière (I +20, Dégâts -1), Dague (I +10, Dégâts -2, CC parade -20), Gilet de mailles (1 PA Tronc), Bourse (1D6 Gu, 4D6 pistoles)

*Détails personnels* : Johannes est le seul adjoint du Capitaine du Port qui n'ai pas d'appui politique, ce qui explique qu'il est le seul de faction la nuit. Il est considéré comme incorruptible, en comparaison aux autres officiels de la ville. A Marienbourg, incorruptible ne signifie rien car chacun a son prix. En fait Johannes possède quelques informations à vendre, comme tout bon Marienbourgeois. Ces informations ne sont pas du genre à remettre en cause sa position. Johannes vend des renseignements relatifs à l'orientation en ville, aux accostages (si le nom du bateau est connu) et aux départs et à l'immatriculation et l'enregistrement des navires. La seule exigence de Johannes est que la tentative de corruption soit discrète. Toute tentative maladroite ou trop évidente peut conduire le corrupteur en cellule.

### Gardes fluviaux

Combattants embarqués

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	4	3	9	39	2	29	29	29	39	29	29

*Compétences* : Résistance à l'alcool, Désarmement, Esquive, Langage secret – Jargon des batailles, Coups puissants, Coups assommants, 25% Natation.

*Possessions* : Bouclier (1 PA toute localisation), Gilet de mailles (1 PA Tronc), Epée, Arbalète ( PC 32 m, PL 64 m, PE 300 m, FE 4) et 20 carreaux, Grappin, Crochet, 15 mètres de corde, 2D6 pistoles.

### Surveillance à Stœssel

Suivant les indications fournies, les aventuriers parviennent en suivant des rues sinueuses aux rangées d'entrepôts longeant le Bruynwater Kanal. Des cageots, des caisses et des tonneaux encombrant les docks, souvent empilés entre les piles des quais. Chaque entrepôt est numéroté au-dessus des larges double-portes donnant sur le front de mer. Comme ailleurs, des gens se cachent dans la pénombre. Pour s'en rendre compte, les PJ possédant un *Sixième Sens* doivent réussir un test d'**I**. Ils perçoivent que le groupe est observé, mais pas suivi. Très près des entrepôts, d'étranges bruits et sifflements sont audibles. Un test d'**Int** réussi par un PJ filou indique que se sont des signaux d'alerte. Un PJ connaissant le *Langage secret - langue des voleurs* identifie immédiatement leur nature. Les aventuriers seront alors probablement sur le qui-vive, attendant une probable attaque. Rien ne se produira dans ce quartier. Les noctambules de Stœssel savent déjà ce que les aventuriers ont infligé aux Straatratens et ne veulent pas subir la même chose. Si le groupe n'a pas encore eu de déboire avec les Straatratens, aucun combat n'aura lieu malgré tout avec ceux qui les épient.

Peu importe que les PJ s'approchent furtivement ou très bruyamment de l'entrepôt 66. Ils parviennent sans encombre jusqu'aux portes. La plupart des PJ observeront l'entrepôt et ses alentours pour planifier leur approche. La réussite à un test d'Ecoute rend perceptible un léger bruit, qui semble être une faible plainte causé par une souffrance. Il s'agit en fait du

dernier rôle d'un mourrant. S'ils examinent les double-portes, ils observent une flaque de sang qui provient de derrière les vantaux et qui s'étend doucement. Le sang est frais. Dans l'air froid de la nuit marienbourgeoise, le sang chaud produit une vapeur semblable à celle de l'air expiré.

Les PJ peuvent décider de forcer l'entrée. S'ils sont indécis, chaque PJ réussissant un test d'**Int** réalise que le relatif silence jumelé avec la mare de sang implique une action immédiate. L'entrée dans l'entrepôt cause un choc, la scène qu'ils y découvre est horrible. Dans une partie dégagée de l'entrepôt gisent les restes d'un quinzaine de corps. Bien que plusieurs d'entre eux soient intacts visiblement abîmés par de simples armes, d'autres ont été sauvagement déchiquetés et démembrés. Le sang a giclé partout formant des mares de sang sur le sol inégal. Il n'y a aucune trace d'un corps ayant pu appartenir à une femme de 22 ans.

L'horreur de la scène nécessite que chaque PJ fasse un test de **Cl**. Un succès signifie que le PJ est incommodé par une remontée de bile intempestive, alors que l'échec indique que le personnage est ébranlé au point de « gagner » un Point de Folie. Le pire dans l'affaire, c'est que les auteurs du massacres sont encore sur les lieux. Les PJ avec *Sixième Sens* peuvent ressentir leur présence et se préparer pour l'attaque venant de la pénombre. Malheureusement pour les PJ, rien ne peut les préparer à la peur qu'inspire les 1D3+1 Horreurs Roses.

Le Sorcier du Chaos Hermann Snavelneus a invoqué les Horreurs Roses lorsqu'il est arrivé trop tard pour arracher la Baronne des mais des marienbourgeois. Un instant affaibli par l'invocation, Hermann n'a eu que le temps de voir les bretonniens enlever la captive des mains de ses ravisseurs comme le Démon Mineur sautait dans la faille. Au moment où les PJ surgissent, le Sorcier du Chaos est quelque peu fatigué. Ainsi, ne pouvant affronté les PJ, il se retire.

Lorsque les PJ se sont défait des démons, ils peuvent fouiller les corps à la recherche d'indices. L'un des corps des bretonniens (faites preuve d'imagination pour la description de l'état du corps), les PJ trouvent un billet avec les mots :  
« *Mouill. 21. Stæ Nord* »

Cela signifie évidemment Mouillage 21 Stæssel Nord. Si par hasard, les PJ ne décryptent pas un tel indice, ceux ayant des compétences de commerce ou nautique comprennent la référence (test d'**Int** +20 réussi). Les autres peuvent tenter le même test avec un modificateur de -10. A ce point de l'aventure les PJ doivent s'interroger sur comment s'y rendre, jusqu'à ce que Dieter arrive. Si on lui demande, il indique clairement et précisément comment se rendre au mouillage 21.

### Horreurs Roses

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	45	4	3	5	60	2	90	90	90	90	90	01

*Règles spéciales* : Une Horreur Rose possède deux attaques par griffes et cause la *Peur*. Lorsqu'elle est réduite à zéro **B** une Horreur Rose ne meurt pas, elle se divise en deux Horreurs bleues. Ces démons sont aussi sujet à l'*Instabilité*.

### Horreurs Bleues

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	3	3	5	70	1	90	90	20	20	20	01

*Règles spéciales* : Une Horreur Bleue possède une attaque par griffes et cause la *Peur*. Lorsqu'elle est réduite à zéro **B** une Horreur Rose ne se divise pas et meurt. Ces démons sont aussi sujet à l'*Instabilité*.

### Arrivée des bretonniens

Les bretonniens sont un élément de surprise de l'aventure. Grâce à leur réseau d'espions à Altdorf, ils ont appris l'enlèvement de la Baronne Annalise et son transfert à Marienbourg. Parti avant que les PJ aient accepté leur mission, les bretonniens sont arrivés avant eux à Marienbourg et ont rencontré les agents du Duc de L'Anguille. Ils ont estimé que la Baronne constituerait un otage de choix ou une carte intéressante dans leur relations avec l'Empire.

Les bretonniens ont donc continué leur enquête très activement comme s'ils voulaient prendre de vitesse les espions impériaux. Ainsi, ils sont arrivés à l'entrepôt 66 alors que les ravisseurs remettaient leur captive aux agents du Gouverneur de l'Ile Rijker. C'est dans cette situation déjà embrouillée que les Horreurs Roses sont apparues. Leur soif de sang a fait que quelques bretonniens ont pu s'échapper avec la Baronne toujours prisonnière.

## La poursuite

Même s'ils font vite, les aventuriers arriveront quelques minutes après le départ des bretonniens de l'entrepôt 66. En espérant et priant Sigmar pour que les bretonniens soient aussi ignorant qu'eux du plan de Marienburg, les PJ se lancent aussi vite que possible dans le labyrinthe des rues de la capitale des Wastelands. Après quelque temps de course (étirez ce temps pour augmenter la tension), les PJ atteignent le mouillage 21, quelques secondes trop tard. Une vieille barge côtière arborant un blason est à une douzaine de mètres des quais et file vers la haute mer.

Quiconque possédant la compétence *Héraldique* peut effectuer un test d'**Int**. Un succès signifie que le PJ reconnaît le blason du Duc de l'Anguille. Un aventuriers doué en *Manœuvres nautiques* et réussissant un test d'**Int** sait que la barge côtière est l'un des navires les plus lents du Vieux Monde et qu'elle est entièrement dépendante du vent. Un second test d'**Int** réussi indique que n'importe quel vaisseau marienbourgeois est en mesure de la rattraper.

Comme il est tard dans la nuit (ou tôt le matin), les PJ risquent de perdre un temps précieux avant de trouver un bateau. Acheter un navire est totalement impossible, tout comme en louer un sans capitaine, même s'ils ont l'argent pour. Pour les habitants de Stœssel, leur bateau c'est leur vie au même titre que leur maison. Ainsi les PJ ont deux options viables :

- 1 - voler un bateau inoccupé, ou
- 2 - voler un bateau occupé.

Dans le premier cas, n'importe quel bateau bien entretenu aura 70% d'avoir un garde à son bord ou pas loin sur les quais. Autrement c'est qu'il s'agit d'un navire pourri (85%). Pour reconnaître l'état d'un navire, il faut la compétence *Navigation* et réussir un test d'**Int** à +20%.

Non loin deux navires en bon état attendent. Ils sont suffisamment petits pour que les PJ puissent les manœuvrer sans aide extérieure. Le premier, le Zeehondlever, est une barge côtière de taille moyenne beaucoup mieux profilée que celle plus grosse des bretonniens. Le capitaine (Horatio Zoutogen) et son premier maître (Léopold Mistigolf) dorment dans leur cabine sous le pont. Ce n'est pas qu'ils soient heureux de se faire voler leur navire, mais ils mourraient plutôt que d'être débarquer. Ce sont des marienbourgeois typiques, leur hostilité peut être vaincue si leurs déboires sont convenablement dédommagés, (soit 30 Co chacun).

Le second vaisseau, le Nachtvlotter, est un voilier avec une petite cale pleine de compartiments secrets. Il est la propriété d'une famille de pêcheurs (contrebandiers en fait) composé de Anton Vishaak, sa femme Gerda, et leurs trois enfants. Il n'est pas très ravi de louer son navire, aussi faut-il le persuader autant par la menace que par la corruption (il est marienbourgeois après tout). Anton ne fera courir aucun risque à sa famille qu'il débarquera, à l'exception de son fils Stephan, qui le secondera sur le bateau. Il n'accepte en aucun cas de laisser partir son bateau sans lui.

Si les PJ menacent ou maltraitent les occupants de l'un des navires, leur cris alertera une patrouille du Guet ou deux, qui arrivera 1D6 rounds plus tard. Si besoin, les patrouilles peuvent recevoir du renfort en 1D6 rounds. Gardez à l'esprit que le Guet adore tourmenter les Impériaux !

Une fois en mer, il est possible de localiser la barge des bretonniens au loin sur un test réussi d'**I** (+10% *Acuité visuelle*).

---

### Horatio Zoutogen

Capitaine de navire, ex-Matelot, ex-Pilote, ex-Second

1,80 mètres, 75 kg, cheveux châtain, yeux marron foncé, 32 ans, hautain.

Alignement : Neutre (Manann)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	57	45	4	5	11	57	3	51	56	42	44	36	41

*Compétences* : Résistance à l'alcool, Désarmement, Esquive, Jeu, Orientation, Canotage, Manœuvres nautiques, Escalade, Langue étrangère – bretonnien, slavique, Arme de spécialisation – Escrime, Narration, Bagarre, Coups puissants, Natation.

*Possessions* : Rapière (I +20, Dégâts -1), Gilet de mailles (1 PA Tronc), Longue-vue, Bateau, Bourse (2D6 Gu, 3D6 pistoles)

*Détails personnels* : Horatio a largement écumé les côtes de Brionne à Erengrad. Il connaît parfaitement ces eaux, mais pas autant qu'il le pense. Il commet parfois des petites erreurs que son arrogance l'empêche de reconnaître. Il blâme les autres lorsque celles-ci deviennent apparentes. Néanmoins, Horatio est un capitaine très compétent qui a pour habitude d'accomplir les missions qu'on lui assigne.

### Léopold Mistigolf

Premier Maître, ex-Matelot, ex-Pilote

1,77 mètres, 68 kg, cheveux châtain clair, yeux marron, 31 ans, sourcils broussailleux et très poilu

Alignement : Neutre (Manann)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	34	4	4	8	38	2	33	43	35	36	39	41

*Compétences* : Construction navale, Résistance à l'alcool, Esquive, Jeu, Orientation, Canotage, Manœuvres nautiques, Escalade, Langue étrangère – bretonnien, Narration, Bagarre, Coups puissants, Natation.

*Possessions* : Sabre, Gourdin, Gilet de mailles (1 PA Tronc), Bourse (2D6 Gu, 2D6 pistoles)

*Détails personnels* : Léopold est plutôt un gars réservé, pas du genre à se vanter ou à brailler très fort comme d'autres marins. Il est loyal envers Horatio Zoutogen qu'il ne trahira pas, même pour de l'argent. Il est très chatouilleux quant à sa pilosité et réagira violemment si quelqu'un n'a de cesse de se moquer. Il laissera passer une ou deux plaisanteries, puis après l'échec d'un test de **Cl** de plus de 30 entraîne une attaque. Un échec simple (moins de 30) entraîne un simple avertissement.

### Anton Vishaak

Contrebandier, ex-Pêcheur

1,78 mètres, 80 kg, cheveux châtain clair, yeux gris-bleu, 41 ans

Alignement : Neutre (Manann)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	47	32	4	3	8	44	1	41	25	26	38	28	36

*Compétences* : Résistance à l'alcool, Canotage, Potamologie, Déplacement Silencieux - urbain, Natation.

*Possessions* : Gourdin, Gilet de cuir (0/1 PA Tronc), Barque, Bourse (1D6 Gu, 2D6 pistoles)

*Détails personnels* : La tyrannique épouse d'Anton l'a poussé à devenir contrebandier. Depuis, c'est un individu nerveux redoutant l'instant de son arrestation. La peine encourue par ce contrebandier de petite envergure l'angoisse. De fait Anton songe secrètement à quitter sa femme, mais il n'en a pas les tripes.

### Gerda Vishaak

Contrebandier, ex-Pêcheur

1,74 mètres, 67 kg, cheveux jaune paille, yeux noisette, 31 ans

Alignement : Neutre (Manann)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	44	2	3	7	41	1	44	34	36	37	30	40

*Compétences* : Manœuvres nautiques, Conduite d'attelage, Escalade, Langue étrangère – bretonnien,, Canotage, Langage secret - Jargon des voleurs, Déplacement Silencieux - urbain, Natation.

*Possessions* : Gourdin, Gilet de cuir (0/1 PA Tronc), Barque, Bourse (2D6 Gu, 2D6 pistoles)

*Détails personnels* : Tyrannique et exigeante, Gerda souhaite la meilleure vie possible pour elle et son mari. Aussi l'a-t-elle poussé à devenir contrebandier (comme elle). Elle savait qu'Anton n'a pas l'estomac pour ça, c'est pourquoi elle le surveille en permanence.

### Stefan Vishaak

Batelier

1,78 mètres, 68 kg, cheveux blonds, yeux bleus, 16 ans

Alignement : Neutre (Manann)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	27	4	4	5	27	1	25	29	33	30	26	31

*Compétences* : Construction navale, Pêche, Orientation, Potamologie, Natation.

*Possessions* : Gourdin, Gilet de cuir (0/1 PA Tronc), Bourse (2D6 pistoles)

*Détails personnels* : Stephan vient de réaliser combien est faible son père et tyrannique sa mère. Timide et peu sûr de lui, il cherche un moyen pour partir. Il rêve de se joindre à un groupe d'aventuriers car ce type de vie matérialiste lui semble si excitant. Si seulement il pouvait en rencontrer...

## Lutte en mer

Les PJ poursuivent le vaisseau bretonnien sur la Mer des Griffes. A l'évidence, ils sont plus rapide. Ils doivent planifier leur attaque (octroyez leur 15 minutes de temps réel)

Tandis que les aventuriers tentent une approche pour l'abordage, les bretonniens se préparent pour repousser l'inévitable assaut. Alors qu'ils parviennent à portée de tir, un épais brouillard se lève et enveloppe les deux navires. Les PJ indiquant qu'ils regardent à tribord (à droite pour les terriens), voient un grand bateau se rapprocher rapidement des bretonniens. Le navire ne ressemble à rien de connu pour les PJ. Le plus terrifiant sont les gémissements du bois du grand bateau, tels des âmes torturées, dont les éléments de la structure changent continuellement d'apparence sous leurs yeux. Tous les PJ doivent effectuer un test de **Terreur**. Une réussite permet de rester stoïque alors que le brouillard réduit la visibilité à moins de 50 mètres. Ceux qui échouent ont une grosse défaillance, sanglotant de manière incontrôlée et gagnant un point de Folie.

Quiconque doué en *Théologie* ou ayant eu maille à partir avec un culte chaotique, doit réussir un test d'**Int** s'il veut identifier la marque du dieu du Chaos Tzeentch. Le grand bateau est manœuvré par ces adeptes.

Le navire tzeentchite aborde la barge bretonnienne du côté opposé cinq rounds après avoir été repéré par les PJ. Le vaisseau des PJ parvient à distance d'abordage de la barge bretonnienne deux rounds plus tôt. Les bretonniens affaiblis se tournent vers les chaotiques car c'est la force la plus dangereuse. Bien que certains d'entre eux soient paralysés par la Terreur, les bretonniens font face vaillamment lorsque que les tzeentchites prennent pied à leur bord.

Si les PJ réagissent rapidement, ils abordent le navire bretonnien avant les tzeentchites. S'ils tardent, l'abordage se fait tandis que les chaotiques massacrent les bretonniens (et éventuellement la Baronne). S'ils souhaitent attendre le résultat de la bataille avant d'intervenir, faites effectuer un test d'**Int** à chacun. Chaque PJ le réussissant le réalise que toute attente condamne leur mission (et la Baronne).

La force tzeentchite est constituée d'un sorcier du Chaos, d'un guerrier du Chaos, de 10 hommes-bêtes et 5 bandits du Chaos. Leurs sont opposés le reste des bretonniens dont le groupe se compose d'un capitaine de navire, de son second, de 8 combattants embarqués (dont certains ont été blessés lors de l'escarmouche de l'entrepôt 66). Avec de telles forces en présence et les PJ, le MJ peut être amené à faire de nombreux jets de dés. La meilleure solution pour gérer la situation

semble être la technique narrative. Les combattants embarqués et les bandits du Chaos ne sont que de la viande, ils vont s'exterminer les uns les autres. Cela ne laisse que François Chienmar et Jacques Fendant pour résister à quatre hommes-bêtes (c'est un résultat prévu par avance). Les PJ ont le plaisir d'affronter le reste de tzeentchites. Il y a de fortes chances pour que le combat soit tendu (à moins que les PJ aient souffert de précédentes rencontres, auquel cas réduisez le nombre d'hommes-bêtes afin que les PJ ne soient pas facilement exterminés).

Les actions des PJ vont directement influencer sur l'avenir de la Baronne Annalise von Bildhofen qui se trouve dans la cabine du capitaine. Malheureusement pour les aventuriers, la Baronne est une Sorcière du Chaos de Tzeentch. S'ils se débarrassent rapidement des chaotiques, ils découvriront la Baronne en pleine santé, pour leur malheur. Ils ne peuvent savoir, ni ceux qui la connaissent dans l'Empire, qu'elle est une Sorcière du Chaos dévouée à Tzeentch. Elle se dévoile en attaquant le PJ survivant le plus puissant. Si les PJ s'attardent dans leur combat contre la force du Chaos, elle apparaît sur le pont 1D6+3 rounds après le début de la bagarre. Son attaque est soudaine et prend les PJ par surprise. La Baronne Annalise voit à ce moment une parfaite occasion de s'échapper et de disparaître. Seulement les PJ sont sur sa route. Si elle réussit à franchir cet obstacle, la Baronne se jette à la mer. Si les PJ la suivent, le pouvoir de Tzeentch lui permet de s'échapper.

Lorsque le combat se termine, les PJ se trouvent face à une conclusion pour le moins ouverte. Que faire des bretonniens survivants (s'il y en a) ? Si le capitaine et son second ont survécu, les PJ peuvent soit les libérer en les débarquant sur la côte par exemple, ou les enchaîner à fond de cale pour les traduire devant une cour de justice à Marienbourg (ces deux là peuvent créer des problèmes si on ne statue pas sur leur sort). Une autre alternative quelque peu novatrice, est d'exécuter les deux hommes au motifs de crimes contre l'Empire. Laissez les PJ gérer cette question comme bon leur semble.

---

### Hermann Snavelnus

Sorcier du Chaos niveau 2

1,68 mètres, 64 kg, cheveux noirs, yeux rouge, 35 ans

Alignement : Chaotique (Tzeentch)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	43	4	6*	11	49	2	39	45	58	41	56*	31

*Compétences* : Sens de la magie, Conscience de la magie.

*Possessions* : Armure du Chaos (2 PA dans toutes les localisations), Épée démoniaque - Volonté (+ 10 FM\*)

*Dons de Tzeentch* :

Substitution de Sang : métal en fusion (+2 E\*) Chaque blessure entraîne un jet de métal fondu. Chaque opposant direct endure un coup de F 3. A sa mort, il explose causant un coup de F 4 à tout individu situé à moins de 10 mètres.

Marque de Tzeentch

*Sorts* : 25 points de magie

Magie mineure : Malédiction, Flammerole, Sommeil.

Bataille niveau 1 : Boule de feu, Rafale de vent, Débilité.

Bataille niveau 2 : Panique magique, Eclair.

Chaos 1 : Faveur de Tzeentch, Invoquer Messager (Disque Volant).

Chaos 2 : Feu Rose de Tzeentch, Invoquer Démon Mineur (Horreurs roses).

*Détails personnels* : Autrefois, Hermann fut le sorcier le plus prometteur de sa génération de l'université de Marienbourg. Sa capacité à apprendre la magie était telle que ses pairs et ses professeurs reconnaissaient unanimement son talent. Très vite, Hermann a jugé la magie de bataille insipide et a exploré des voies où il vaut pénétrer seul. Trop sûr de lui, Hermann fut corrompu avant même de pouvoir s'en rendre compte. L'apparition de la Marque de Tzeentch acheva la conversion du sorcier. Acceptant le fait de servir un maître plus puissant que lui, Hermann se dévoue entièrement à satisfaire les plans de Tzeentch.

---

### Reiner Vormwijzigen

Guerrier du Chaos

1,98 mètres, 108 kg, cheveux blond-cendrés, yeux rouge, 31 ans

Alignement : Chaotique (Tzeentch)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	56	47	5	5	11	52	4*	39	49	35	40	61*	44

*Compétences* : Esquive, Coups puissants.

*Dons de Tzeentch* :

Cornes (+1 A\*)

Haine (Nains)

Résistance magique (+ 20 FM\*)

Marque de Tzeentch

*Possessions* : Armure du Chaos (2 PA dans toutes les localisations), Epée démoniaque - Férocité (+ 1 A\*)

*Détails personnels* : Reiner était un sergent de marine employé par une famille de marchands de Marienbourg. Pourchassant des pirates sur la Mer des Griffes des années auparavant, le bateau de Reiner fut attaqué par un navire transportant des serviteurs de Nurgle (dont des nains du Chaos). Le combat fut féroce et les marienbourgeois le perdirent en fin de compte. Luttant pour sa vie, Reiner supplia les dieux de lui donner la force de continuer le combat. Tzeentch répondit à sa prière et transforma cette épave d'homme en un guerrier du Chaos. Reiner tua ce jour tout ce qui s'opposa à lui, y compris ses rares camarades survivants. Depuis lors, Reiner obéit servilement aux volontés de Tzeentch.

### 10 hommes-bêtes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	5*	11	30	1	30	29	24	29	24	10

*Don de Tzeentch commun* :

Résistant (+1 E\*)

*Possession commune* : Gilet de mailles (1 PA Tronc)

Homme-bête 1 : Tête de chèvre (+1 A\*), Hache

Homme-bête 2 : Tête de chèvre (+1 A\*), Tentacules (Dex=0), Epée

Homme-bête 3 : Tête de chien (+1 A\*), Epée, Bouclier (1 PA dans toutes les localisations)

Homme-bête 4 : Tête de chèvre (+1 A\*), Gourdin

Homme-bête 5 : Tête de reptile (+1 A\*), Epée, Bouclier (1 PA dans toutes les localisations)

Homme-bête 6 : Tête de chèvre (+1 A\*), Très résistant (+1 E), hache

Homme-bête 7 : Tête d'aigle (+1 A\*), Acuité visuelle, Haine des elfes, Hache

Homme-bête 8 : Tête de tigre (+1 A\*), Très fort (+1 F), Epée

Homme-bête 9 : Face simiesque, Epée, Bouclier (1 PA dans toutes les localisations)

Homme-bête 10 : Tête de chauve-souris (+1 A\*), Vision nocturne, Maître d'arme (+10 CC), Epée

### 5 bandits du Chaos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	27	3	3	6	30	1	28	31	28	32	30	25

*Compétences* : 25% Bagarre, 25% Coups puissants.

*Possessions* : Gilet de mailles (1 PA Tronc), Bouclier (1 PA dans toutes les localisations), Hache.

### François Chienmar

Capitaine de navire, ex-matelot, ex-pilote, ex-second

1,83 mètres, 84 kg, cheveux châtain, yeux marron, 31 ans  
Alignement : Neutre (Mannan)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	62	47	4	5	11	57	3	54	61	45	56	56	51

*Compétences* : Ambidextrie, Construction navale, Résistance à l'alcool, Désarmement, Esquive, Jeu, Orientation, Canotage, Manœuvres nautiques, Escalade, Langue étrangère (Estalien, Reikspiel, Slavique, Tiléen), Arme de spécialisation - Escrime, Narration, Bagarre, Coups puissants, Natation.

*Possessions* : Gilet de cuir (0/1 PA Tronc), Rapière (I +20, Dégâts -1), Télescope, Navire, Bourse (5D6 Gu, 3D6 pistoles)

*Détails personnels* : François a navigué le long des côtes du Vieux Monde de Miragliano à Erengrad, elle connaît donc assez bien celles-ci. De plus, c'est l'un des meilleur agent du Duc de l'Anguille. Très confiant (à limite de l'arrogance) en ses capacités, François fait quelque fois des mauvais choix. L'un d'eux fut le choix de son vaisseau pour cette mission. Certain que son équipage bretonnien valait mieux que n'importe quelle bordée de marienbourgeois et désireux de promouvoir sa réputation d'aventurier, François a choisi l'un des vaisseaux les plus lents de Bretonnie. Ainsi, son bateau serait capable de passer inaperçu et de livrer sa précieuse cargaison tranquillement à bon port. L'incident à l'entrepôt a cependant fortement affaibli son équipage. Depuis, François doit compter sur ses seules compétences pour parvenir à ses fins.

### Jacques Fendant

Second , ex-matelot, ex-pilote  
1,73 mètres, 75 kg, cheveux noirs, yeux marron foncé, 28 ans  
Alignement : Neutre (Mannan)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	36	4	4	10	36	2	42	40	41	45	41	38

*Compétences* : Construction navale, Résistance à l'alcool, Esquive, Canotage, Manœuvres nautiques, Escalade, Langue étrangère (Estalien, Reikspiel), Narration, Bagarre, Coups puissants, Natation.

*Possessions* : Gilet de cuir (0/1 PA Tronc), Coutelas, Masse, Bourse (5D6 Gu, 3D6 pistoles)

*Détails personnels* : La loyauté de Jacques envers le capitaine Chienmar est profonde et indéfectible. A de nombreuses occasions par le passé, Jacques a tiré François de situation qui aurait pu entraîner la disgrâce de ce dernier. Jacques ne sauraient rien faire d'autres sans y perdre son honneur. Au combat, Jacques est un adversaire résolu qui presse constamment et furieusement son adversaire

### 8 combattants embarqués

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	39	4	3	8	43	2	27	26	30	39	32	31

*Compétences* : Résistance à l'alcool, Esquive, Canotage, Escalade, Coups assommants, Coups puissants, 25% Natation.

*Possessions* : Gilet de mailles (1 PA Tronc), Coutelas, Arbalète (Portées 32/64/300, FE 4, rechargement 1 round) 20 carreaux, Bouclier (1 PA dans toutes les localisations), Bourse (2D6 pistoles)

### Baronne Annalise von Bildhofen

Sorcière Chaotique niveau 2  
1,62 mètres, 54 kg, cheveux châtain clairs, yeux bleus, 22 ans  
Alignement : Chaotique (Tzeentch)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
8*	38	43	4	4	12	49	2	39	45	58	47	49	39

*Compétences* : Sens de la magie, Conscience de la magie.

*Possessions* : Robe de chambre

*Dons de Tzeentch* :

Mauvais Œil : toute créature à moins de 10 mètres doit réussir un test d'I pour éviter le regard ou subir des pénalités de +/- 10 selon le cas à leur jet de dés.

Rapidité (+3 M\*)

Marque de Tzeentch

*Sorts* : 24 points de magie

Magie mineure : Malédiction, Flammerole, Sommeil.

Bataille niveau 1 : Boule de feu, Rafale de vent, Débilité

Bataille niveau 2 : Panique magique, Eclair.

Chaos 1 : Faveur de Tzeentch.

Chaos 2 : Feu Rose de Tzeentch.

*Détails personnels* : Fille d'un riche marchand, Annalise Kohl était étudiante au Zaubercollegium d'Altdorf. Elle a très vite montré des aptitudes pour la magie et est rapidement devenue un sorcier de bataille et membre de la faculté. Toujours ouverte à de nouvelles expériences, Annalise rejoint le « Spectre du Changement » dont les membres remettent en cause nombres de conventions sociales. Elle découvre bientôt que ladite société n'était qu'une couverture pour le culte du Serpent Arc-en-ciel. En cela, Annalise était empêtrée dans la toile de Tzeentch. Peu de temps après, Annalise reçut une invitation à se rendre à une fête donnée par le Baron Siegfried von Bildhofen du Middenland. Elle y a assisté, et c'est là que sa beauté, son esprit et son intelligence ont ensorcelé le Baron. Elle s'est finalement mariée.

Subjugué par son épouse, le Baron lui a cédé tous ces caprices, allant même jusqu'à l'admettre lors de ses réunions avec ses proches conseillers. Son père, le Grand Duc, s'alerta et dépêcha un espion spécialement pour surveiller sa belle-fille. Depuis une quinzaine de jours, l'appartenance de la Baronne à un culte chaotique est connue.

## Recoller les morceaux

A leur retour à Marienbourg, les aventuriers sont interceptés par une patrouille fluviale près du Vloedmuur. Accompagnée de 14 patrouilleurs fluviaux, un sergent et 8 gardes de l'Île de Rijker, Jeannette 'Bouton de Rose' Décharnée souhaite entretenir les PJ en privé. Elle les informe qu'elle est un agent du Grand Duc von Bildhofen et demande que la Baronne soit remise aux marienbourgeois. Dès que la Baronne est entre les mains des marienbourgeois (morte ou vive), Bouton de Rose recommande aux aventuriers de rester à Marienbourg quelques mois, le temps que le Grand Duc aplanisse les choses avec l'Empereur. Elle leur remet 750 guilders chacun en récompense de la part de la famille von Bilhofen et leur rappelle que leur devoir de discrétion sur le sujet est primordial. Dans le cas où la Baronne aurait échappé aux aventuriers, Jeannette suggère les côtes d'Estalie comme villégiature avec un départ dans la journée. Les chasseurs de primes et leurs semblables auront certainement très vite vent de la participation active des aventuriers dans l'affaire...

## Points d'expérience

10 - 40	Roleplay
10	Ne pas avoir suivi l'assassin elfe noir Narathiel Dugaloth
15	Découvrir qu'Hildy la naine est le contact en lieu et place de Terinal
5	Se débarrasser des Straatratten
5	Etablir le contact avec Dieter Uitkijken
15	Accéder au registre de la capitainerie
20	Se débarrasser des Horreurs roses
5	Déchiffrer l'indice menant à l'entrepôt 66
20	Obtenir un bateau par corruption
5	Obtenir un bateau par des voies violentes

30	Aborder le navire des bretonniens avant les chaotiques
30	Défaire les chaotiques
15	Capturer la Baronne
5	Tuer la Baronne

---

## Annexe

### Faveur de Tzeentch

Niveau de sort : 1  
Points de magie : 5  
Portée : personnelle  
Durée : instantanée  
Ingrédients : aucun

Ce sort permet au lanceur de faire appel à Tzeentch pour obtenir plus de pouvoir. Le sorcier choisit n'importe lequel des sorts de magie de bataille ou démonique, n'excédant pas son niveau, et se l'approprie. Ce nouveau sort peut être immédiatement lancé, sans restriction. Aucun point de magie n'est consommé la première fois que le sort est lancé, mais par la suite le jeteur de sort perd le nombre prévu de point de magie.

### Feu rose de Tzeentch

Niveau de sort : 2  
Points de magie : 8  
Portée : 15 mètres  
Durée : instantanée  
Ingrédients : aucun

Des flammes de feu rose jaillissent des doigts du sorcier frappant la victime visée. Chaque personne touchée par le feu rose de Tzeentch endure 1D6 coups de force 1D6+4 chacun. Ces dégâts ne sont pas absorbés par une armure, même une armure chaotique ou magique. Une cible peut tenter d'esquiver le feu, elle ne reçoit que la moitié des dégâts si elle réussit son test d'I (+10 avec la compétence *Esquive*).

