

# Un Changement de foi

## Scénario pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Par Alfred Nuñez Jr. Et Richard Iorio II

Traduit par 'Captain Bug'

### SOMMAIRE

<i>INTRODUCTION</i> .....	2
Contexte : .....	2
La victime : .....	2
Synopsis : .....	3
<b>PREMIERE PARTIE - ENQUETE</b> .....	<b>4</b>
<i>LA REQUETE</i> .....	4
<i>PAR MONTS ET PAR VAUX</i> .....	4
<i>HORS DU BOIS</i> .....	6
<i>CONTEMPLER LES ETOILES OU « IL VA Y AVOIR UN MARIAGE ! »</i> .....	8
<i>LA ROUTE D'HERZENDORF</i> .....	12
<i>BIENVENUE A HERZENDORF</i> .....	14
<i>LA COLLINE DE LA CORRUPTION</i> .....	17
<b>SECONDE PARTIE - DES PLANS MALSAINS</b> .....	<b>20</b>
<i>CHOIX DIFFICILES</i> .....	20
<i>MEURTRE REVELE</i> .....	22
<i>HORS DE LA MARMITE ET DANS LE FEU</i> .....	25
Option 1 : Embuscade.....	25
Option 2 : Cramez-les.....	25
<i>LE RETOUR DES AVENTURIERS</i> .....	27
<i>ECHEC ET MAT</i> .....	28
<i>EPILOGUE</i> .....	29
<b>APPENDICES</b> .....	<b>30</b>
<i>POINTS D'EXPERIENCE</i> .....	30
<i>SORTS DE SLAANESH</i> .....	31
<i>PERSONNAGES</i> .....	32

## *Introduction.*

---

Les joueurs commencent cette aventure en deux parties dans la cité de Talabheim, où ils sont engagés pour retrouver une personne disparue. Même si les choses sont en apparence simples, les joueurs vont découvrir que les apparences sont trompeuses. Cela va les conduire à mettre à jour un sinistre complot qui pourrait bien déchirer l'Empire. Les joueurs doivent trouver un moyen de détruire la force qui est derrière ce complot, avant de faire partie de ses nombreuses victimes.

Un *Changement de Foi* est prévu pour des personnages qui sont dans leur seconde ou troisième carrière (total de XP entre 1 600 et 2 000). Au moins un sorcier de niveau 2 devrait faire partie du groupe, ainsi qu'un personnage puissant de type guerrier et ranger. Un *Changement de Foi* est prévu pour être une aventure indépendante, et peut se dérouler avant ou pendant la campagne de *l'Ennemi Intérieur*. L'aventure peut aussi être utilisée pour commencer une campagne pour des personnages qui souhaitent explorer les provinces du sud de l'Empire.

### *Contexte :*

La corruption du Chaos est partout, et personne n'est à l'abri de son influence séductrice. Actuellement un plan est en route pour ébranler les fondations du système de croyance de la Foi Antique. Il semble que même les fidèles de la Terre Mère ne sont pas à l'abri de l'étreinte destructrice du Chaos.

Une fidèle de Slaanesh, Juno Magerfleisch, a établi un plan pour attirer les masses dupée vers le culte de la divinité chaotique débauchée. La plupart des paysans des villages isolés de la campagne de l'Averland sont des fidèles de la Foi Antique. Juno a décidé que la meilleure façon pour Slaanesh de gagner une grande influence était en corrompant ces petits villages isolés, et elle s'y est donc attelée. En faisant cela, personne ne réalisera l'accroissement du nombre de fidèles de Slaanesh avant qu'il ne soit trop tard.

Au cours des 5 dernières années, Juno a travaillé à son plan. Se faisant passer pour une druide, Juno s'est installée dans la petite ville de Herzendorf, dans l'est de l'Averland, et a convaincu le prêtre druidique sur place, Edelbert Verwalter, de son désir de suivre sa trace. Impressionné par ses dons, le vieux druide l'a acceptée comme son héritière évidente. Dans l'année, Juno fut en mesure d'obtenir la confiance des habitants, même si elle corrompait son mentor. Rapidement, l'utilité d'Edelbert arriva à son terme. Dans les collines, loin des regards indiscrets des villageois, Juno raconta la vérité sur elle au druide. Malheureusement, ni son cœur, ni son esprit ne purent supporter ce qu'il venait d'apprendre. On trouva le corps d'Edelbert le matin suivant, l'expression sur son visage exprimait de la détresse. L'après-midi même, les villageois reconnurent Juno comme leur prêtresse druidique.

Peu après, Juno proclama qu'elle avait découvert des textes anciens et oubliés qui parlaient de la vénération de la Foi Antique et de Rhya. Ces textes prêchaient que les fidèles de la Terre Mère devaient faire des sacrifices humains et participer à des fêtes de la fertilité. Au départ, les gens étaient hésitants. Les deux années suivantes de mauvaises récoltes et de pluies rares les forcèrent à réfléchir à nouveau aux paroles de Juno. Et quand ils suivirent ses conseils, les pluies revinrent et les moissons prospérèrent. Depuis lors, le pouvoir de Juno s'est accru. Le réseau qu'elle a tissé est tel que ses fidèles n'ont pas réalisé que Juno les a conduits sur la voie de la corruption de Slaanesh.

Au départ personne ne sembla remarquer ce qui se passait, et la majeure partie de l'activité était centrée autour de la région de Herzendorf. Puis progressivement des rumeurs circulèrent que des fidèles de la Foi Antique pratiquaient des sacrifices et d'autres actes horribles au nom de Rhya. Les quelques druides qui vinrent enquêter sur ces rumeurs ne refirent plus jamais surface. Le plan de Juno fonctionnait, et la région de Herzendorf venait progressivement sous son contrôle. Pourtant, Juno devint imprudente et indulgente du fait de son succès. Son excès de confiance, associé au meurtre de Karl Magnussen, a planté les graines qui pourraient la conduire vers sa chute.

### *La victime :*

Karl Magnussen, Professeur de Théologie à l'Université de Talabheim, était l'expert principal sur les religions de l'Empire. Il a écrit de nombreux livres sur le développement de la religion, et a donné beaucoup de cours sur la Foi Antique. Karl a entendu les rumeurs de sacrifices humains à Herzendorf, et fut intrigué par le fait que des pratiquants de la Foi Antique s'y adonnent. Il voyagea dans la région pour enquêter sur ces rumeurs, et ce qu'il découvrit le surpris et l'effraya.

Karl découvrit que les enseignements de Juno Magerfleisch n'étaient pas ceux de la Foi Antique, mais ceux de Slaanesh. Il savait aussi que la Foi Antique n'avait pas de textes anciens, car leur tradition se transmettait oralement au fil des âges. Les « textes anciens » ne pouvaient qu'être de nature slaaneshi. Ainsi, toute la région vénérait Slaanesh, et devenait lentement des fidèles du Chaos. Effrayé, Karl essaya de s'échapper, mais il fut pris. Juno ordonna que Karl l'incroyant soit sacrifié.

Deux mois ont passés depuis la dernière fois que Karl a été vu, et sa femme Helena Magnussen s'inquiète. Elle reçoit normalement des nouvelles de lui toutes les deux semaines, mais pas cette fois. Helena craint que son époux ne soit mort, et sa tentative pour impliquer les autorités a échoué. Maintenant, Helena a décidé de prendre les choses en main, et elle a engagé un groupe d'aventuriers. Elle sent que les réponses sur la disparition de son mari se trouveront à Herzendorf, ou sur la route qui y conduit. Helena sait que Karl comptait s'y rendre, mais elle ne sait pas s'il l'a fait. L'objectif des PJ est de découvrir quel a été le destin de Karl.

*Synopsis :*

Les PJ voyageront le long de la Vielle Route des Nains, qui se dirige vers le sud depuis Talabheim à travers la Grande Forêt, le Stirland, l'Averland, jusqu'au Col du Feu Noir. La majeure partie du voyage sera tranquille (à moins que le MJ ne se sente méchant et lance quelques rencontres aléatoires pour mettre un peu d'animation) jusqu'à ce que les PJ ne se trouvent à une journée de distance de l'Averheim. Là, ils auront la confirmation que Karl Magnussen a suivi cette route.

En suivant sa piste, les PJ apprendront doucement certaines des rumeurs émanant de la région. Ils rencontreront aussi une véritable prêtresse druidique qui les avertira sur ses soupçons relatifs au fait que quelque chose de mauvais réside à Herzendorf, et doit être arrêté. La façon dont les PJ accompliront leur tâche et s'occuperont de la crise menaçante sera révélée par leurs actions...

## Première Partie - Enquête

### La requête.

Vous êtes tous dans une salle dans la caserne de la garde de Talabheim. Vous attendez tranquillement ici le Capitaine Lorenz Hartesel de la garde municipale. Il arrive quelques instants plus tard et vous présente les uns aux autres par vos noms.

« Bien. Ça c'est fait. Passons maintenant aux affaires. J'ai choisi chacun de vous pour prendre en charge une tâche assez délicate. Ma sœur, Frau Helena Magnussen, a demandé mon aide pour retrouver son époux. Herr Karl Magnussen est un professeur de Théologie à l'Université de Talabheim. Il y a deux mois, il est parti vers un village de l'Averland nommé Herzendorf pour y effectuer des recherches. Il n'y a eu aucune nouvelles de lui depuis lors, ce qui est atypique. Au nom de Frau Magnussen, je suis autorisé à vous payer chacun 80 couronnes d'or, dont la moitié lors de l'accord, et l'autre à votre retour. Qui plus est, nous nous sommes organisé pour que vous puissiez voyager en diligence jusqu'au carrefour menant à Herzendorf. Comme je ne crois pas qu'aucun de vous ne soit en position de refuser ce travail, avez-vous des questions ? »

Si on lui demande, Lorenz Hartesel sait seulement que Karl se rendait à Herzendorf pour y faire des recherches sur quelque chose. Il n'a pas la moindre idée de quoi, parce que Karl ne l'a pas dit à sa femme. Tout ce qu'il sait, c'est que Herr Magnussen a réservé une place dans une diligence, et qu'il est parti il y a deux mois. Si on lui demande où est Herzendorf, Lorenz annonce que le village se trouve dans l'est de l'Averland, et qu'on peut y aller en prenant la Vieille Route des Nains. Si les PJ demandent une description de Karl, Lorenz répond que Karl a la cinquantaine, qu'il mesure environ 1,65m et qu'il est légèrement bedonnant. L'érudit a des cheveux gris courts, des yeux verts, et s'habille toujours du vert. Il porte aussi d'épaisses lunettes et a une cicatrice sur le front.

En plus de cela, Lorenz informe les PJ que le seul indice est une lettre que Frau Magnussen a trouvée dans le bureau de son mari. Lorenz leur donne la lettre (qu'il n'a pas lue). Elle dit :

*« Mon très cher Karl,*

*Je t'écris rapidement cette note pour te parler d'une situation inhabituelle que j'ai découverte ici, dans le village averlandais de Herzendorf. Le village se trouve à quelques jours de voyage de la Vieille Route des Nains. En tout cas, la pratique religieuse ici est assez peu commune et, sans aucun doute, t'intéresserait énormément. Vient dès que tu peux.*

*W »*

Si quelqu'un demande qui est « W », Lorenz répond que Frau Magnussen ne le savait pas. Le fait est que Karl avait beaucoup de collègues dans les diverses universités de l'Empire, et Helena en connaît peu (et la plupart seulement par leur nom). N'ayant rien de plus à ajouter, Lorenz informe les aventuriers que la diligence part une heure après l'aube. Pour s'assurer qu'ils sont à l'heure, Lorenz leur a réservé des chambres à tous dans l'Auberge de la Brise Fluviale, près de la bordure sud (souvenez-vous que Talabheim est située dans un ancien cratère).

Quand les PJ en ont terminé avec le capitaine de la garde, ils peuvent soit partir pour l'auberge, ou se renseigner en ville sur Herr Magnussen. S'ils choisissent cette dernière option, ils apprennent que Karl est un homme très doux, et qu'il aime tendrement sa femme. Il aime aussi son travail, et toutes les recherches qui en découlent. L'opinion générale en ville (pour ceux qui ont entendu parler de la disparition de Magnussen) est que Karl est tellement absorbé par son travail qu'il a oublié de dire à sa femme que tout va bien. Si les PJ vérifient auprès de la compagnie de diligence, ils apprennent que Karl a réservé un voyage dans une diligence, et qu'il est parti avec pour Herzendorf. Malheureusement, il n'y a aucun moyen de savoir s'il y est arrivé.

### Par monts et par vaux.

La façon la plus rapide et la plus sûre de voyager pour tout le monde est soit par diligence, soit à cheval (en supposant, bien entendu, qu'on puisse se payer des chevaux). Ces modes de transport raccourcissent les durées des voyages depuis Talabheim jusqu'au croisement de la Vieille Route des Nains et de la Route Nuln-Le Moot à environ deux semaines (16 jours). Traverser les Collines Stériles et les Grande Forêt à pied demanderait autrement 12 jours d'efforts. Le trajet en diligence coûte généralement 16 Co par personne.

Bien qu'elle soit assez fréquentée, les trajets le long de la Vieille Route des Nains sont tout de même dangereux. Le feuillage des arbres de la Grande Forêt recouvre la route sur la majeure partie du trajet. Des bandits, Gobelins, et d'occasionnels groupes d'Orcs ou d'Hommes-Bêtes peuvent être dissimulés dans les sous-bois. Les patrouilles de Patrouilleurs Ruraux et les inhabituels postes de péage se trouvent à proximité des auberges relais, des villages les plus importants et des villes. Il y a aussi des péages qui gardent les traversées de fleuve, que ce soit à côté de ponts ou de ferry. Le tarif habituel est de 1 Co

par diligence, 10 pistoles par personne voyageant à cheval, ou 5 pistoles par personnes à pied. Un de ces ferries traverse le Stir à Wurtbad, la capitale provinciale du Stirland. De là, leur voyage continue vers le sud.

Avant que les aventuriers n'atteignent le Stir, leur diligence est prise en embuscade par un groupe de mutants qui se dirige vers le sud. Les mutants entendent facilement la diligence arriver, et se mettent en embuscade. Les premiers à tomber sont les deux cochers, quand deux des mutants se jettent sur eux d'au-dessus. Les autres attaquent les chevaux et essaient de retourner la diligence pour récupérer les délices qu'il y a à l'intérieur. Du moins, c'est leur plan. Le déroulement de la bataille dépend des aventuriers. Dès que les combats tournent clairement en leur défaveur, ou que leur chef meurt, les mutants fuient rapidement vers la sécurité de la forêt.

## PNJ

### Chef des mutants :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	43*	35*	5*	4*	12*	70*	4*	29	49*	49*	59*	59*	22

**Compétences** : Aucune.

**Possessions** : Epée.

**Attributs du Chaos** : Seigneur du Chaos (amélioration des attributs, compris dans le profil\*), Visage de Démonette (le visage a la peau blanche, avec de grands yeux verts en soucoupes), pseudo-démon (haut de près de 3m avec des ailes, une queue, et des cornes. Il vole comme un piqueur et provoque la Peur chez les créatures vivantes de moins de 3m. A+1\*, Attaque par corne).

### Mutant #1 :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	2*	29	29	29	29	29	22

**Compétences** : Coups Puissants.

**Possessions** : Hache, Gilet de cuir (0/1 PA corps).

**Attributs du Chaos** : Membres élastiques (ses membres s'étendent à volonté jusqu'à 2d6+2m, les adversaires peuvent seulement répliquer s'ils réussissent un test d'I), tête de chèvre (A+1\*, attaque par cornes).

### Mutant #2 :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	2*	29	29	29	29	29	22

**Compétences** : Esquive.

**Possessions** : Epée, Veste en cuir (0/1 PA corps/bras).

**Attributs du Chaos** : Long cou (le mutant possède un long cou de girafe, tout coup critique à la tête a 25% de chance de lui trancher le cou), tête de loup (A+1\*, attaque par morsure).

### Mutant #3 :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	22

**Compétences** : Coups Puissants ; Esquive.

**Possessions** : Epée.

**Attributs du Chaos** : Haine irrationnelle (Nains), Peau écailleuse (1 PA partout).

### Mutant #4 :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	2*	29	29	29	29	29	22

**Compétences** : Désarmement ; Escalade.

**Possessions** : Epée.

**Attributs du Chaos** : Tête de fourmi (A+1\*, attaque par morsure), Queue préhensile (avec une main à son extrémité).

### Mutant #5 :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	2*	29	29	29	29	29	22

**Compétences** : Aucune.

**Possessions** : Hache.

**Attributs du Chaos** : Peau de fer (5 PA partout), Queue en forme de masse (A+1\*, attaque par la queue à F4).

## Hors du bois.

La Vieille Route des Nains croise celle liant Nuln et le Moot dans les collines au nord de l'Aver. Le voyage vers le Moot continue sur un court trajet jusqu'à ce que la Route Nuln-Moot ne dévie à nouveau vers l'est. Au croisement se trouve une grande auberge relais, 'Les Orteils Velus'. La proximité de deux artères traversant l'intérieur de l'Empire fournit aux Orteils Velus un flux de client permanent. Les PJ entrant dans l'établissement le trouvent rempli d'une foule de gens. La salle commune est bondée, même si les PJ devraient être en mesure de trouver des places ça et là. Trouver une table vide est par contre une autre affaire, et il est par conséquent peu probable qu'ils soient assis ensemble à l'intérieur. La plupart des gens de la salle commune sont des colporteurs, marchands, patrouilleurs ruraux, et autres voyageurs. Les seuls habitants du coin sont le personnel de l'auberge, ses propriétaires, et les fermiers occasionnels des exploitations voisines.

Bart 'le Noir' Feuillafumer est le propriétaire/barman de l'Auberge Relais des Orteils Velus. L'établissement a toujours été dans sa famille. Etant donné que ce sont des Halflings, l'auberge a plus de personnel que n'importe quelle autre auberge relais dans laquelle vous auriez pu aller. Une estrade surélevée cours le long du bar, de l'autre côté, afin de s'assurer que Bart le Noir puisse regarder dans les yeux la plupart des clients. Les fauteurs de trouble devraient faire attention, car deux des fils de Bart, Piccolo Pete et Bill le Sauvage assurent la sécurité et maintiennent l'ordre dans l'établissement. Même les habitués aideront à maîtriser les étrangers fauteurs de troubles.

Les Orteils Velus est le premier endroit depuis Talabheim où les PJ peuvent trouver quelqu'un qui se souvienne avoir vu Karl Magnussen. Sans surprise, l'un de ces individus est Bart le Noir. Il se souvient de l'érudite curieux qui est passé par l'auberge il y a environ un mois. Il a demandé à certains des clients s'ils avaient entendu parler de ce qui se passait à Herzendorf. La plupart des gens n'ont jamais entendu parler du village, encore moins de nouvelles qui en viendrait. Après une courte pause, Bart se souvient qu'il y avait une personne qui a proposé d'accompagner Herr Magnussen au village, mais aucun des deux n'est repassé par ici. Si on lui demande, Bart informe les PJ qu'une piste à environ 3 jours de cheval (6 à pied) vers le sud, conduit de la Vieille Route des Nains vers Herzendorf. Une petite auberge relais, la Crête du Coq, se dresse à l'intersection (la nourriture n'est pas particulièrement bonne là-bas). Le village se trouve à 2 ou 3 jours de cheval de plus sur cette piste.

Les autres individus qui se souviennent de Herr Magnussen sont Albrecht Goering et son compagnon, Hermann Lang. Les deux hommes sont des colporteurs qui voyagent sur les quelques routes traversant l'Averland et le Stirland, en vendant leurs marchandises. Les deux hommes se souviennent avoir vu Herr Magnussen à la Crête du Coq, mais ont été découragés par son côté fouineur. Albrecht, en fait, a mis en garde l'érudite au sujet de Herzendorf, lui disant que : « *comme la plupart des petits villages, les gens là-bas n'apprécient pas trop les étrangers, en particulier les citadins* » et « *les villageois sont plus cachottiers et moins amicaux que dans les autres villages voisins.* » Aucun des deux hommes ne s'est rendu à Herzendorf depuis au moins 5 ans.

## PNJ

### Barthelm 'Bart le Noir' Feuillafumer :

Patron, Marchand, ex-Colporteur.

Taille :	1,15m	Yeux :	Marrons clairs
Poids :	50 Kg	Age :	65 ans
Cheveux :	Noir	Alignement :	Neutre (Esméralda)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	32	41	4	3	7	73	1	52	54	64	40	61	53

**Compétences :** Alphabétisation ; Arme de Spécialisation : poing ; Baratin ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Déplacement Silencieux Rural ; Evaluation ; Langage Secret : Guilde ; Langue Etrangère : Bretonnien ; Numismatique ; Pictographie : Colporteurs ; Sens de la Magie ; Soins des Animaux.

**Possessions :** Auberge relais, Coup de poing (CC-10, D-1).

**Histoire personnelle :** Né dans le Moot, Bart le Noir est parti de lui-même pour découvrir le monde. Il a terminé comme colporteur, et a rapidement appris que les choses n'étaient pas aussi roses dans le monde extérieur, en particulier pour un Halfling. Les gens ont tendance à le considérer comme un peu meilleur qu'un cuisinier classique (bien que ses compétences dans le domaine excèdent celles de la plupart des grandes-gens). Sa fortune à tournée quand il a eu sa chance dans la maison marchande des von Protz, à Nuln. Après avoir passé plusieurs années à apprendre les ficelles du métier (les bonnes et les mauvaises), Bart le Noir a utilisé ses compétences pour récupérer l'auberge relais de 'l'Arrêt Amical' en escroquant l'incompétent Hans Träge. Bart a jeté dehors Hans et sa famille avant de renommer l'établissement 'Orteils Velus'. En dehors de ses pratiques commerciales brutales, Bart le Noir est un personnage assez gai, qui aime entendre toutes les nouvelles, en particulier de Nuln.

**Pieter 'Piccolo Pete' Feuillafumer :***Duelliste, ex-Chasseur de prime, ex-Spadassin.*

<b>Taille :</b>	1,20m	<b>Yeux :</b>	Marrons foncés
<b>Poids :</b>	60 Kg	<b>Age :</b>	32 ans
<b>Cheveux :</b>	Brun	<b>Alignement :</b>	Neutre (Esméralda)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	64	4	6	9	72	2	40	33	60	58	61	44

**Compétences :** Adresse au Tir ; Arme de Spécialisation : escrime, lasso, filet, parade, pistolet ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Cuisine ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Esquive ; Etiquette ; Filature ; Musique (instrument à vent) ; Pistage.

**Possessions :** Chemise de maille (1PA corps), Rapière (I+20, D-1), Main gauche (D-2, Prd-10), Paire de pistolet de duel (8/16/50, FE3) avec poudre et munitions pour 10 tirs, et Flute.

**Histoire personnelle :** Réalisant que le monde n'était pas un endroit pour ceux qui sont naïfs et qui manquent de préparation, Bart le Noir s'est assuré que ses deux fils aînés apprennent la leçon. En utilisant ses contacts à Nuln, Bart envoya son fils aîné en apprentissage auprès d'un vieil ami, Heinrich Scharfschütze. Piccolo Pete passa des années avec le 'vieux maître', apprenant plusieurs éléments utiles. Malheureusement, Pete qui était à l'origine amical et flamboyant y gagna un caractère assez désagréable. Il acquit aussi une autre habitude étrange. Dès qu'il est sur le point de perdre son calme, Piccolo Pete commence à jouer de la flute pour se calmer. Si la mélodie est joyeuse, Pete fait alors ce qu'il a à faire. Par contre si la mélodie est un morceau rapide, l'objet de sa colère ferait mieux de quitter les lieux.

**Wilhelm 'Bill le Sauvage' Feuillafumer :***Champion de Justice, ex-Mercenaire, ex-Garde.*

<b>Taille :</b>	1,22m	<b>Yeux :</b>	Noisette
<b>Poids :</b>	55 Kg	<b>Age :</b>	30 ans
<b>Cheveux :</b>	Brun	<b>Alignement :</b>	Neutre (Esméralda)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	65	32	4	4	12	71	3	49	26	41	37	42	40

**Compétences :** Arme de Spécialisation : escrime, poing, parade ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Cuisine ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Esquive ; Langage Secret ; Jargon des Batailles.

**Possessions :** Chemise de maille (1PA corps), Targe (D-2, Prd+20), Hache, Rapière (I+20, D-1), Main gauche (D-2, Prd-10), Coup de poing (CC-10, D-1).

**Histoire personnelle :** Bien qu'il soit le plus calme des deux frères, Bill le Sauvage est celui qui aime le plus son travail et qui est le plus froid des deux. Bill a appris comment fonctionner le monde avec un autre des 'amis' de son père, Manfred Krieger. Les horreurs des combats, que ce soit sur les frontières impériales, ou dans les bas-fonds de Nuln, ont imprimé chez lui le besoin d'anesthésier ses sentiments quand il est engagé dans le travail. En dehors de son comportement au travail, Bill le Sauvage est aussi grégaire que ce qu'on pourrait attendre d'un Halfling.

**Albrecht Goering, Hermann Lang :***Colporteurs.*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	39	40	4	3	8	39	1	30	28	29	30	28	41

**Alignement :** Neutre (Taal).

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

**Possessions :** Chariot et cheval, matelas et couvertures (dans le chariot), lanterne, casseroles et poêles, petites couteaux, et rouleaux de rubans colorés.

**Histoire personnelle :** Albrecht et Hermann ont exercé leur métier le long des routes du Stirland et de l'Averland pendant 15 ans. Normalement, ils bavardent sur les endroits où ils sont allés et cherchent à apprendre des nouvelles sur les autres lieux. Ils ont récemment entendu des rumeurs troublantes sur Herzendorf (principalement que le village est encore moins amical vis-à-vis des étrangers qu'avant) et ils ont décidé d'éviter d'aller par-là.



## *Contempler les étoiles ou « il va y avoir un mariage ! ».*

La Vieille Route des Nains passe par Averheim. Les aventuriers devraient rapidement apprendre que la ville est trop grande, avec trop de monde qui y passe, pour que qui que ce soit se souvienne d'un autre voyageur. Des réponses du genre de celle ci-dessous devraient être suffisantes pour décourager les PJ de perdre leur temps à Averheim dans une recherche insensée : « *Ecoute mon gars, des tas de gens dans ton genre passent par ici. Au nom de Sigmar comment peux-tu espérer que je me souvienne de quelqu'un qui est passé il y a des semaines ? Reviens sur terre* ».

Quand ils sont sortis d'Averheim, les PJ voyagent vers le sud pendant encore deux jours (trois s'ils marchent). La route est en très mauvais état, et le voyage en diligence est difficile et dangereux. Il y a peu de voyageurs le long de cette route, en général seulement des diligences et marchands occasionnels avec leurs chargements. A moins que le MJ ne souhaite épicer un peu les choses avec une rencontre aléatoire, les journées se passent sans incidents.

Finalement, les PJ arrivent à une auberge relais de taille moyenne. L'auberge a deux étages, et a vraiment besoin de réparations. Le toit est de toute évidence constitué d'éléments divers avec un petit hangar en bois d'une étrange forme voûtée à son sommet. Un grand jardin est visible sur l'arrière de l'auberge, à côté d'une petite écurie et d'un poulailler. Le nom de l'auberge est la 'Crête du Coq', un nom adapté étant donné les poules voletant partout dans les lieux.

Axel von Bücher, un grand quinquagénaire fin, possède les lieux. Il est bien éduqué, et a été professeur à l'Université d'Aldorf. Maintenant à la retraite, Axel a acheté l'auberge à la veuve Helga Graf il y a deux ans. Du point de vue d'Axel, l'emplacement de l'auberge lui permet d'avoir l'intimité et la couverture nécessaire à la poursuite de ses études.

Helga et ses trois filles vivent et travaillent toujours dans l'auberge. Helga est une grande femme accueillante qui aime cuisiner et diriger l'auberge. Elle a trois filles avenantes qui sont âgées de 13 à 17 ans. Comme on peut s'y attendre, Helga essaye de marier son ainée, Greta, mais n'a pas beaucoup de réussite à cause du manque de candidats éligibles dans la région. Tout PJ éligible sera l'objet des tentatives d'Helga pour faire l'entremetteuse. Les aventuriers feraient mieux de ne pas l'offenser. Après tout, Helga peut concocter un repas qui garantira au convive au moins quelques jours d'inconfort intestinal. Pour éviter un tel destin, un PJ doit réussir un test de **Soc** (*Etiquette* +10, *Sens de la Répartie* +10) en repoussant les tentatives d'Helga pour trouver un époux à sa fille. Un échec avec une marge de 1 à 29 signifie qu'Helga conclue que l'aventurier est trop un irresponsable de passage pour que sa fille l'épouse. Un échec de 30 ou plus garantie à l'aventurier grossier et odieux un repas qu'il regrettera bientôt.

Les PJ peuvent facilement obtenir des chambres pour la nuit au tarif de 5 Co par personne, ce qui inclut le diner et le petit-déjeuner. Les chambres et les matelas sont aussi propres que ce à quoi on peut s'attendre. Le MJ peut souhaiter imposer un test de 10% de chance d'attraper des punaises ou des puces. Les repas sont bien préparés et bons. Helga aime se vanter que sa cuisine est meilleure que celle des 'Orteils Velus' (bien entendus, les Halfings pourraient ne pas partager son opinion).

Les aventuriers peuvent poser des questions sur Karl, et un ou deux clients peuvent se souvenir l'avoir vu. Axel annonce fièrement que l'érudite était ici, et qu'il a rencontré une femme. Axel leur dira que Karl semblait intéressé par Herzendorf, mais personne ne sait rien du village. S'il est interrogé sur la femme, Axel annonce qu'elle était mignonne, de taille et de carrure moyenne, avec des cheveux bruns descendant aux épaules et des yeux noisette. S'ils lui demandent son nom, Axel dira qu'elle n'en a pas donné. Les deux semblaient heureux de se voir. Qui plus est, les deux sont restés la nuit dans des chambres séparées. Ils sont partis à pied pour Herzendorf le lendemain. Si les PJ demandent si quelqu'un est arrivé avec Karl, Axel indique un home dans le coin.

L'homme est un bretonnien du nom de Gaston Levase. Gaston est un joueur par son métier, et un ex-noble par les circonstances. Il est très amical, curieux, et un beau parleur (presque trop beau). Si quelqu'un lui demande pourquoi un joueur voyage aussi loin des routes les plus fréquentées, Gaston annonce simplement que la prudence lui dicte ses choix actuels de logement temporaire. Si on l'interroge sur Karl, Gaston confirme qu'il a accompagné l'érudite depuis les 'Orteils Velus' il y a trois semaines. Il se souvient du bon docteur qui parlait de rencontrer une collègue dans cette même auberge avant de se rendre vers Herzendorf pour ses recherches. Gaston a essayé d'en apprendre plus sur ces recherches, mais Monsieur Magnussen a seulement dit que c'était très important. L'érudite était très discret sur le sujet, et en détournait toujours la conversation. Gaston a apprécié le temps qu'il a passé avec Monsieur Magnussen, et espère pouvoir lui parler à nouveau. Du moins c'est ce qu'il dit. Le fait est que Gaston n'est pas du tout ce qu'il prétend. C'est un des hommes de main de Juno Magerfleisch. Son travail consiste à se renseigner auprès de tous ceux qui pourraient mettre à jour les plans de Juno, et de lui faire un rapport sur ce qu'il a appris par le biais d'un courrier de confiance. A aucun moment Gaston ne trahira son devoir sacré.

Peu d'autres personnes de l'auberge se souviennent de Karl. Tous disent qu'il était très curieux de Herzendorf. Si on interroge les autres clients sur le village, ils annoncent simplement que les étrangers n'y sont pas les bienvenus. Il y en a un, cependant, qui a une opinion plus tranchée sur les lieux. Un cocher répondant au nom de Rolf Sattelwunde dit qu'il a entendu des récits de villageois dansant nus dans les champs entourant le village. « *Qu'est-ce qu'on peut attendre d'autre d'une bande de paysan vénérant un cercle de cailloux ?* » commente Rolf de façon sarcastique. « *Ces lamentables bouseux prétendent vénérer 'la Mère'. Il est plus vraisemblable qu'ils l'utilisent comme excuse pour assouvir leurs désirs sous la lumière des lunes. Ce qui est merveilleux c'est que les braves prêtres de Taal ignorent un endroit aussi immoral. Si vous êtes doté du moindre bon sens, vous resterez éloigné de ce village bâtard.* »



Tandis que la nuit tombe, Gaston invite tous ceux qui sont là à jouer aux cartes avec lui. Axel engagera la conversation avec tout PJ, particulièrement sur des sujets d'une nature plus érudite. Pendant ce temps, Helga continue à chercher quels sont les secrets des PJ masculins, dans l'espoir de trouver un fiancé acceptable pour sa fille parmi eux. Quand un peu de temps a passé, un Halfling entre, s'assoit près du feu, et se réchauffe. Il s'approche ensuite du bar et se présente à Axel (et tous ceux qui sont à proximité) comme étant Toby Beautemps. Il annonce qu'il cherche Winifred Braun, et la décrit. Sa description correspond à celle qu'a faite Axel de la femme qui a rencontrée Herr Magnussen. Toby prétend qu'il a été embauché par Frau Braun pour venir la retrouver ce soir, ici à l'auberge relais. « *Est-ce que quelqu'un l'a vue ?* » demande-t-il. Si personne d'autre ne parle, Gaston fera part en privé au Halfling de ses connaissances limitées. Autrement, le bretonnien attendra que d'autres parlent les premiers avant de prendre Toby à part.

Dans un coin éloigné, Gaston transmet tranquillement les informations sur les interrogations des PJ concernant Magnussen. Les personnages possédant soit la compétence *Lecture sur les Lèvres*, ou *Acuité Auditive*, doivent réussir un test d'**Int-10** pour comprendre ce qui suit :

« *Dites... ces nouveaux-venus... interfèrent... apprendre... mort... réalisent... problèmes... mesures extrêmes.* »

Si les aventuriers confrontent les deux, tous deux prétendent que les aventuriers font une grave erreur avec leurs accusations (quelle qu'elles soient). De toute évidence, la route a prélevée son dû sur leur sens commun. Si les aventuriers vont plus loin dans la confrontation, beaucoup des clients, y compris Axel, interviendront en faveur de Gaston et de Toby. Si un combat devait éclater, Toby s'échapperait dans la confusion. Sinon, le Halfling partira sans être vu plus tard dans la soirée.

En dehors d'un combat potentiel, la nuit se passe tranquillement. Les PJ se réveillent pour trouver un gros petit déjeuner qui les attend dans la salle commune. S'ils ont réussi à offenser Helga la veille au soir, le déjeuner sera maigre. La matinée est nuageuse et bruineuse. Quand les PJ partent, une pluie légère refroidit l'atmosphère.

## PNJ

### Axel von Bücher :

*Patron, Marchand, ex-Etudiant, ex-Erudit.*

<b>Taille :</b>	1,88m	<b>Yeux :</b>	Bleus
<b>Poids :</b>	92 Kg	<b>Age :</b>	51 ans
<b>Cheveux :</b>	Gris	<b>Alignement :</b>	Neutre (pas de penchant particulier)
<b>Traits particuliers :</b>	Dégingandé avec de longs membres et un long cou.		

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	25	2	2	5	39	1	25	33	63	54	43	31

**Compétences :** Alphabétisation ; Astronomie ; Calcul Mental ; Cartographie ; Commerce ; Evaluation ; Histoire ; Identification des Plantes, Langage Secret : Classique ; Langue Etrangère : bretonnien ; Langue Hermétique : Magikane ; Linguistique ; Numismatique ; Sens de la Magie

**Possessions :** Auberge relais, Gourdin (sous le bar, pour s'occuper des voyous), Lunette de lecture, 3 petites cartes des étoiles, Longue-vue, Coffre dissimulé (54 Co, 184 pistoles, 82 sous).

**Histoire personnelle :** Axel était professeur à l'Université d'Altdorf, avec un intérêt tout particulier pour l'Astronomie. Un jour, Axel a publié un article spéculant sur l'effet de Mórrslieb sur les étoiles dans le ciel. Dans sa conclusion, Axel émettait l'hypothèse ouverte que les forces mystiques étaient exacerbées quand Mórrslieb entrait dans la constellation du Chasseur au Crépuscule, pendant Geheimnstag. Malheureusement, la hiérarchie du culte de Sigmar mis la main sur le travail d'Axel. Tandis que les autorités se dirigeaient vers sa maison en ville pour l'arrêter, Axel se glissa hors de la capitale impériale sous un déguisement. Même s'il continue à regarder autour de lui à la recherche de répurateurs depuis trois ans, Axel est resté un type amical rempli d'un désir brûlant d'entendre toutes les nouvelles provenant du monde au-delà de sa région reculée. Qui plus est, Axel a été bon vis-à-vis d'Helga et de ses filles. Il commence cependant à développer une obsession assez malsaine vis-à-vis de Greta Graf.

### Helga Graf :

*Entremetteuse, Herboriste, ex-Domestique.*

<b>Taille :</b>	1,62m	<b>Yeux :</b>	Verts
<b>Poids :</b>	120 Kg	<b>Age :</b>	43 ans
<b>Cheveux :</b>	Bruns avec des mèches grises	<b>Alignement :</b>	Neutre (Rhya)
<b>Traits Particuliers :</b>	Forte carrure, cheveux en chignon		

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	29	31	3	4	8	33	1	30	36	29	35	34	30

**Compétences :** Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Esquive ; Identification des Plantes ; Pathologie ; Traumatologie.

**Possessions :** Rouleau à pâtisserie, Casseroles et poêles, Garde-manger de plantes séchées, Pilon et mortier.

**Histoire personnelle** : Originaire de la ville de Hochleben, le dernier mari d'Helga a acheté la Crête du Coq il y a 20 ans. Ils ont travaillé dur pour faire que l'affaire de famille ait du succès, mais le manque de trafic piéton l'a rendue difficile. Le mari d'Helga est mort il y a plus de deux ans, la laissant avec ses trois filles et une auberge relais délabrée. Helga a vendu l'affaire à Axel, mais est restée pour aider le citadin à la faire tourner. Actuellement, la vie d'Helga est centrée sur son travail et sur ses filles. Elle cherche activement n'importe quel homme correct pour marier ses filles (sa priorité allant à l'aînée).

### Greta Graf :

*Dans l'espoir de se marier.*

<b>Taille :</b>	1,72m	<b>Yeux :</b>	Bleus
<b>Poids :</b>	70 Kg	<b>Age :</b>	17 ans
<b>Cheveux :</b>	Blonds	<b>Alignement :</b>	Neutre (Rhya)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	28	26	2	2	4	30	1	36	20	31	28	33	37

**Compétences** : Alphabétisation (Reikspiel) ; Cuisine ; Danse ; Etiquette.

**Possessions** : Quelques robes simples, Brosse à cheveux.

**Histoire personnelle** : Greta est une fille simple, qui a une vision romantique de la vie, et rêve de découvrir le monde. Elle en a très envie, parfois au point de friser la bêtise. Ces dernières années, Axel a utilisé ses livres pour apprendre à lire à Greta. Récemment, elle se sent un peu mal à l'aise avec Axel, particulièrement depuis qu'il semble utiliser n'importe quelle excuse pour se rapprocher d'elle. C'est pourquoi Greta recherche désespérément n'importe quel moyen pour s'éloigner.

### Gaston Levase :

*Cultiste, Duelliste, ex-Noble, ex-Joueur Professionnel.*

<b>Taille :</b>	1,82m	<b>Yeux :</b>	Gris
<b>Poids :</b>	95 Kg	<b>Age :</b>	29 ans
<b>Cheveux :</b>	Noirs	<b>Alignement :</b>	Chaos (Slaanesh)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	63	53	4	5	9	54	2	45	44	62	59	59	43

**Compétences** : Adresse au Tir ; Alphabétisation (bretonnien et Reikspiel) ; Arme de Spécialisation : escrime, parade ; Baratin ; Chance ; Charisme ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Danse ; Désarmement ; Escamotage ; Equitation ; Esquive ; Etiquette ; Jeu ; Héraldique ; Langue Etrangère (Reikspiel) ; Sens de la Répartie.

**Possessions** : Rapière (I+20, D-1), Main-gauche (D-2, Prd-10), Jeu de carte, Dés, et bourse (43 Co, 21 pistoles).

**Histoire personnelle** : Originaire de Bretagne, Gaston est un homme recherché dans son pays natal. Dans sa jeunesse, il a tué le fils du Duc de Parravon dans un duel, et fut forcé de partir rapidement. Même si beaucoup prétendent que le duel était au sujet d'une femme, le fait est les deux se battaient pour leur position relative dans le culte local de Slaanesh. Après des années de fuite devant les chasseurs de primes, Gaston s'est installé à Wurtbad, où il a rejoint un autre culte de Slaanesh. Il y a environ un an, un message a atteint le chef de son groupe, envoyé par Juno Magerfleisch. Elle prétendait travailler sur un plan ambitieux pour faire basculer toute une région vers le culte, et avait besoin d'aide. A la recherche d'aventures, Gaston s'est porté volontaire, et est parti pour Herzendorf. Au cours des trois derniers mois, Gaston a voyagé d'une auberge relais à l'autre, sur les routes Nuln-Moot et la Vieille Route des Nains, à la recherche d'informations qui pourraient avertir Juno de l'arrivée de problèmes potentiels. L'un de ses contacts est un Halfling dépendant à la drogue, Tobias Beautemps.

### Rolf Sattelwunde :

*Cocher.*

<b>Taille :</b>	1,60m	<b>Yeux :</b>	Noisettes
<b>Poids :</b>	67 Kg	<b>Age :</b>	42 ans
<b>Cheveux :</b>	Bruns	<b>Alignement :</b>	Neutre (Taal)
<b>Traits Particuliers :</b>	Cicatrice sur la joue droite.		

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
2	45	42	3	5	8	41	1	38	30	32	41	29	15

**Compétences** : Arme de Spécialisation : arme à feu ; Conduite d'Attelage ; Endurance à l'Alcool ; Equitation ; Musique (corne de cocher) ; Soins des Animaux.

**Possessions** : Chemise de maille (1PA corps), Epée, Dague (I+10, D-2, Prd -20), Tromblon (24/48/250, FE3) avec poudre et munitions pour 12 tirs, Corne de cocher, Bourse (8 Co, 25/15).

**Histoire personnelle** : Sombre et morose, Rolf a passé toute sa vie (ou c'est tout comme) sur les routes impériales comme cocher. Il est très amer sur sa vie et trouve du réconfort dans les bouteilles de whisky (même si la bière est un substitut tout à

fait acceptable). Une embuscade de gobelins dans la Grande Forêt il y a de nombreuses années n'a pas aidée à améliorer le point de vue de Rolf sur la vie. Il marche en boitant, et sa cicatrice au visage lui sert de rappel des passagers qui sont morts lors de ce jour tragique.

### Tobias 'Toby' Beautemps :

*Eclaireur, ex-Pâtre.*

<b>Taille :</b>	1,28m	<b>Yeux :</b>	Marrons clairs
<b>Poids :</b>	55 Kg	<b>Age :</b>	41 ans
<b>Cheveux :</b>	Bruns	<b>Alignement :</b>	Neutre (Trop drogué pour être fidèle)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	45	57	5	5	11	72	2	55	33	41	38	45	50

**Compétences :** Arme de Spécialisation : fronde ; Camouflage Rural ; Cuisine ; Déplacement Silencieux Rural ; Empathie avec les Animaux ; Identification des Plantes ; Langage Secret : Forestier ; Musique (instrument à vent) ; Orientation ; Pictographie : Eclaireur ; Pistage ; Soins des Animaux.

**Possessions :** Chemise de maille (1PA corps), Epée, Arc court (16/32/150, FE3) avec 20 flèches, 15m de corde, Briquet, Bourse (15 Co, 64/-).

**Histoire personnelle :** Toby est un éclaireur de réputation correcte dans le Moot, et il connaît très bien la région autour de l'Aver. Il y a deux ans, les villageois de Herzendorf ont attaqué Toby alors qu'il chassait des voleurs de bétails. Toby fut tabassé jusqu'à l'inconscience, et amené à Juno Magerfleisch. Pendant qu'elle soignait ses blessures, elle donna au Halfling des drogues rares et entraînant une grande dépendance. Toby essaya de se défaire de sa dépendance à plusieurs reprises, mais les terribles douleurs le forcèrent à revenir vers Juno pour en avoir plus. Bientôt, Juno commença à exiger de lui certaines tâches, en échange de la drogue qu'il désirait. Ces tâches tournaient initialement autour de la reconnaissance. Mais dernièrement les conditions sont devenues plus exigeantes. C'est Toby qui rencontra Winifred Braun et Karl Magnussen en-dehors de l'auberge de la Crête du Coq, et qui les conduisit à leur destin à Herzendorf. Toby ne sait pas exactement ce qui est arrivé aux deux, mais tant qu'il a ses drogues, il ne s'inquiète pas de ce genre de problème.



## *La route d'Herzendorf.*

La pluie s'arrête en début d'après-midi le premier jour. Malheureusement, elle a suffi à rendre la piste d'Herzendorf boueuse et très lente. Si les PJ n'ont pas pensé à emporter l'équipement approprié pour camper dans la nature, ils risquent de passer quelques moments inconfortables, en particulier la nuit. D'occasionnelles rafales de vent apparaissent régulièrement, en général tard le soir, et tôt le matin. Il ne devrait pas falloir longtemps aux aventuriers pour avoir très envie de trouver une auberge relais, quelles que soient les conditions. Malheureusement, il n'y en a pas sur ce chemin.

Tandis que les PJ voyagent vers l'est, le terrain devient progressivement vallonné, et la prairie cède fréquemment la place à des bosquets d'arbres. Le terrain laisse aussi apparaître de gros rochers, et parfois même des affleurements rocheux. La piste cabossée menant à Herzendorf est peu utilisée, et ne mesure guère plus d'un mètre de large. Parfois elle est même envahie de mauvaises herbes et d'étranges chardons.

Le voyage est assez tranquille jusqu'à la seconde nuit avant leur arrivée à Herzendorf. Autours de minuit, l'aventurier de garde entendra des bruits de mouvement juste hors de portée de l'éclairage du feu de camp et de la limite de la vision nocturne du P.J. Les bruits s'arrêtent au bout d'un moment. Quelques instants plus tard, le cri d'un engoulevant (un oiseau) se fait entendre dans la même direction approximative. Puis, tout devient à nouveau tranquille. Une heure passe avant qu'une voix féminine ne parle, « *Puis-je entrer dans votre camp, brave voyageurs ?* » Si les aventuriers font quoi que ce soit d'autre que de souhaiter la bienvenue à la personne dans leur camp, et lui assure qu'elle sera en sécurité (comme tirer des flèches, ou exiger qu'elle se montre d'abord), la personne les appelant les laisse livrés à eux-mêmes. Quand les PJ ont accordé leur hospitalité, la femme entre prudemment dans le camp.

« *Veuillez excusez mes manières ; j'espère ne pas vous avoir contrarié,* » dit doucement la femme. « *Je m'appelle Bianka Eichenholz. Mon village, Geheimtal, se trouve à 30 Km de Wurtbad. Puis-je demander qui vous êtes, et pourquoi vous voyagez sur cette route vers Herzendorf ?* » Bianka ne dira rien de plus jusqu'à ce que les aventuriers aient répondu à ses questions. S'ils continuent à la presser de questions, ou refusent de répondre aux siennes d'abord, Bianka annonce simplement « *Je vous présente mes excuses. J'ai été impolie. Je suis désolé de vous avoir pris de votre temps.* » Sur ce, Bianka repart dans les ténèbres. Tout PJ qui tenterait de la retenir ou de la suivre entendra un grondement discret, mais menaçant non loin. En cherchant dans les environs, l'aventurier concerné ne trouvera aucune source à ce grondement. Si le personnage persiste, Bianka entrera dans un bosquet non loin, et jettera un sort *d'Eclair Aveuglant* pour aveugler momentanément les aventuriers qui la suivent. A ce moment, elle se cachera dans un endroit qu'elle aura soigneusement préparé avant d'aller voir les PJ. En dernier recours, Bianka jette le sort de *Buisson d'Epine* pour retenir les PJ afin de pouvoir leur échapper.

Si les aventuriers coopèrent et répondent aux questions de Bianka, elle continue « *vous devriez repartir. La Mère m'a révélé que Herzendorf est souffrante. J'ai voyagé ici pour soigner la plaie de ces terres. Il n'y a aucune raison pour vous de s'inquiéter.* » Si les aventuriers l'interroge sur la plaie, Bianka répond « *la nature de la plaie ne m'a pas été révélée. Je viens juste d'arriver ici, mais il ne fait aucun doute que je découvrirai rapidement de quoi souffre cette terre.* » Les PJ peuvent l'interroger sur Karl Magnussen et Winifred Braun. Bianka leur demande poliment qui ils sont et quel est leur objectif. Il devrait être clair pour eux que Bianka ne connaît aucun des deux.

Il est possible que les aventuriers suggèrent qu'ils joignent leurs efforts. A cette proposition, Bianka répond « *je ne dois pas me joindre à vous. Mon but est de débarrasser cette terre de sa plaie purulente. Cela sera mieux accompli par ceux qui sont versés dans les mystères de la Mère, et sous Sa protection. Par conséquent, si vous prévoyez de continuer vers Herzendorf, tout ce que je peux faire est de vous avertir. Soyez prudent, et priez pour que la Mère vous protège, comme elle le fait pour moi.* » Avant qu'elle ne parte, les aventuriers peuvent demander à Bianka où ils peuvent la trouver au cas où ils découvrent quelque chose de pertinent pour sa quête. Après un moment de réflexion, la Druidesse répond « *près du village, il y a certainement un bosquet sacré ou un cercle de pierre. Je ne sais pas trop ce dont il s'agit ou où il se trouve, mais je le découvrirai rapidement. Retrouvez-moi là-bas à minuit lors de votre seconde nuit dans le village. Je répondrai alors à vos questions.* » Bianka a rempli son rôle d'avertissement des aventuriers, et elle part dans la nuit.

La journée suivante de voyage se passe tranquillement. Le ciel demeure nuageux, avec une légère bruine aux premières heures de la matinée. La soirée est assez morne, car le ciel recommence à se couvrir. Les bosquets d'arbres ou les affleurements rocheux à proximité peuvent fournir une relative protection contre les éléments. Tout PJ de garde au milieu de la nuit doit réussir un test d'**Ecoute** pour entendre des mouvements, juste au-delà de la lumière du feu de camp. Un second test d'**Ecoute** réussi permet de réaliser que les bruits normaux de la nuit sont étrangement absents.

En allant voir, les PJ remarquent qu'il y a des formes humanoïdes qui font apparemment face au camp. Ces silhouettes ne font rien d'autre que les fixer pendant quelques minutes, même si le PJ de garde peut réveiller ses camarades. Si les PJ essaient de faire quoi que ce soit, comme approcher ou attaquer les silhouettes, les observateurs se retirent simplement rapidement dans la nuit, et retournent silencieusement de là d'où ils viennent. Si les aventuriers fouillent la zone après le départ des silhouettes, ils trouvent un grand nombre d'empreintes. Une observation approfondie permet de découvrir que les observateurs venaient tous, et sont tous repartis de la direction vers laquelle se dirigent les aventuriers. Le village d'Herzendorf est juste à quelques heures de là.

**Bianka Eichenholz :***Druide niv. 2, ex-Herboriste, ex-Druide.*

<b>Taille :</b>	1,65m	<b>Yeux :</b>	Bleus
<b>Poids :</b>	70 Kg	<b>Age :</b>	32 ans
<b>Cheveux :</b>	Blonds cendrés	<b>Alignement :</b>	Neutre (Foi Antique)

<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>CI</b>	<b>FM</b>	<b>Soc</b>
4	40	41	4	4	10	42	1	49	33	41	44	50	44

**Compétences :** Alphabétisation (Reikspiel) ; Chasse ; Connaissance des Plantes ; Equitation ; Identification des Plantes ; Incantation : Druidique 1 ; Langage Secret : Classique, Guilde ; Langue Hermétique : Druidique ; Méditation ; Pathologie ; Pictographie : Druidique ; Pistage ; Radiesthésie ; Soins des Animaux ; Traumatologie.

**Possessions :** Epée, Veste en cuir (0/1Pa bras et corps), Bouclier (1PA partout), Robes blanches, Bourse (3 Co, 12/12).

**Familier :** Loup.

**Points de Magie :** 18

**Sorts :**

Niv.1 : Contrôle des Animaux, Eclair Aveuglant [Elémentaire], Antidote, Elimination de la vermine, Guérison des Animaux.

Niv.2 : Brouillard Mystique [Bataille], Change forme, Buisson d'épine.

**Histoire personnelle :** Bianka a grandi dans le village forestier de Geheimtal. Niché dans la forêt du Grand Comté de Stirland, le village est l'un des endroits isolés où la pratique de la Foi Antique est forte. Quatrième fille d'une simple famille de fermier de 10 enfants, Bianka voulait avoir plus dans la vie qu'être une épouse et une mère. Elle a d'abord cherché à apprendre par elle-même pour devenir la guérisseuse du village, apprenant tout ce qu'elle pouvait sur les plantes et leur usage. Bianka démontra aussi une affinité avec la nature, et attira l'attention du Druide du village. Sous sa tutelle, elle commença à apprendre les mystères de la Mère. Elle aidait son mentor à entretenir et protéger le bosquet sacré à proximité, composé de chênes majestueux. Un jour, Bianka eu la vision de la Mère assise près d'un cours d'eau, avec un enfant souffrant dans les bras. La femme se tourna vers Bianka et parla : « *Une grande plaie a frappé mon enfant, mon monde. Je crains qu'elle n'étende son cancer si personne ne s'en occupe. Est-il en ton pouvoir d'éliminer la tumeur qui menace tout ? Le secret se trouve au sud de l'Aver, juste à l'est de la Vieille Route des Rois Nains.* »



## *Bienvenue à Herzendorf.*

Le temps pluvieux s'éclairci, et les PJ sont accueillis par une belle matinée ensoleillée. Le chemin venteux vers Herzendorf conduit le groupe à travers des collines onduyantes couvertes de trèfles et de rochers escarpés. Alors que les aventuriers se rapprochent du village, ils remarquent des pâturages remplis de moutons broutant de façon paresseuse. Ils voient aussi de nombreuses petites fermes qui parsèment le paysage. Les quelques bergers et fermier qui sont hors de vu des PJ gardent prudemment leurs distances. Si les PJ essaient de discuter avec eux, les habitants s'éloignent et les ignorent.

Vers midi, les PJ atteignent le sommet d'une grande colline, et en-dessous d'eux, ils peuvent voir un petit village entouré par un fossé et une palissade en bois. Une petite rivière au cours lent coure le long du pied de la colline, et un pont enjambe la rivière. A l'est du pont se trouve un moulin, et à l'ouest un abattoir. Le chemin conduit dans le village, en contournant la base de la colline par le sud. Les PJ voient quelques villageois qui marchent, et l'endroit a l'air paisible. Quand ils entrent dans le village, les PJ sentent que tous les regards se tournent vers eux. En observant, les aventuriers voient qu'il y a des branches de gui et de feuillage suspendues au-dessus de chaque fenêtre. De plus, ils peuvent remarquer qu'un étrange symbole ressemblant à un nœud est gravé sur toutes les portes.

Les PJ voient une petite auberge vétuste, avec un panneau suspendu représentant un lit, et les mots 'Bon Repos'. L'auberge a un étage, et semble avoir connu des jours meilleurs. En entrant dans le bâtiment, les PJ voient quelques personnes assises à des tables en train de manger dans la salle commune. Toutes les conversations s'arrêtent, et tous les regards se tournent vers eux. Un grand et gros homme chauve se tient derrière le bar, et les lieux sentent les herbes et les épices. Son nom est Rolf Gewürz, et il regarde prudemment les PJ. Si les aventuriers demandent des chambres, Rolf répond qu'il en a deux, et qu'elles coûtent 5 Co la nuit chacune. Si on l'interroge sur le prix, Rolf répond que c'est toujours mieux que de dormir dehors. Les chambres sont spartiates, et chacune contient deux lits, avec des matelas qui ont eux aussi connus de meilleurs jours. Il y a 30% de chance chaque nuit qu'un PJ soit infesté par des puces ou des poux.

Quand ils sont installés dans leurs chambres, les PJ peuvent commencer à chercher Karl. S'ils demandent à Rolf s'il a vu Herr Magnussen ou Fräulein Braun, Rolf répond qu'il n'a jamais entendu ces noms auparavant. Qui plus est, personne ne correspondant à leurs description n'est jamais arrivé au village. Si les PJ demandent à qui que ce soit dans la salle commune, ils seront confrontés à un silence glacial. S'ils insistent, un des hommes dira qu'il se souvient avoir vu un couple il y a un mois, voyageant vers le village, alors qu'il se promenait. Rolf, en entendant cela, fera un commentaire bruyant : « *Ne faites pas attention à Frère Franz. C'est un poivrot et un menteur. Tout ce qu'il a pu voir était au fond de sa bouteille.* » Le reste de la salle rigole, et Franz Stein s'assoit en regardant silencieusement sa choppe de bière. Si les PJ essaye de pousser un peu Franz, Rolf intervient rapidement, et avertit les aventuriers qu'il ferait mieux d'arrêter d'ennuyer les villageois, sinon il appellera le shérif. Rolf répète que Herzendorf n'aime pas les étrangers qui se mêlent de leurs affaires, et qu'ils feraient mieux de faire attention à ce qu'ils font.

Complètement confus, Franz Stein titube hors de l'auberge, et se dirige vers le moulin. Si les aventuriers le suivent, ils doivent être discrets. Le cerveau complètement imbibé de Franz vient maintenant de réaliser qu'il vient peut-être de signer son arrêt de mort en parlant avec les étrangers. Quand le meunier arrive chez lui, il s'effondre sur son lit et s'endort profondément pour les 4 prochaines heures. Si les aventuriers s'introduisent discrètement dans sa maison, ils l'entendent se plaindre et parler à voix haute dans son sommeil :

« *Non ! Non ! Laissez ma femme tranquille ! Je vous en prie ! Elle ne voulait pas s'opposer aux enseignements de Juno. Pitié, je vous en supplie. Inga n'est qu'une femme simple qui n'y connaît rien. Je vous en prie, rendez-la-moi, s'il vous plaît...* »

Puis Franz sanglote dans son sommeil. S'il est réveillé, il se redressera en sursaut. Il jettera un coup d'œil confus et criera, « Non ! Je ne partirai pas ! Vous ne pouvez pas me prendre ! » Il se calme quand il réalise que vous êtes les étrangers. « Que voulez-vous ? » demande-t-il. Il est probable que les PJ demandent à Franz de développer ce qu'il a dit dans l'auberge, ou ils peuvent lui parler de ses cris dans son sommeil. Franz répond simplement par « *Ecoutez, si on me voit en train de vous parler, ma vie est terminée. Les vôtres aussi, si vous ne partez pas d'ici rapidement. C'est ce qui est arrivé aux deux que vous cherchez. C'est ce qui est arrivé à ma pauvre... Partez simplement.* » Franz part alors à la recherche d'une bouteille de whisky bon marché et commence à boire. Peu importe ce qu'ils lui demandent, ou la façon dont ils le font, ils n'auront pas d'autres réponses de sa part.

Etant ce qu'ils sont, les PJ vont probablement fouiner dans le village. Herzendorf est petit, et les villageois sont très méfiants. Toutes les questions reçoivent des réponses brusques, et les villageois passent leur chemin sans s'arrêter. Toute question à un villageois concernant Karl Magnussen reçoit la même réponse glaciale : « *Jamais entendu parler de lui, et ça ne m'intéresse pas.* » Les aventuriers peuvent aussi remarquer que les villageois se mentionnent les uns les autres en parlant de 'frère' ou 'sœur'. Même si terme attachant est utilisé d'une façon froide et insensible. Pour un plan du village, référez-vous à la **carte 1**.

Il y a quelques endroits que les PJ peuvent visiter pour poser leurs questions. L'un d'entre eux est la forge du village, et le forgeron Frère Werner. Werner n'était pas particulièrement pieux quand Juno est arrivé à Herzendorf, mais il a depuis compris la sagesse de ses paroles. Werner ne connaît pas vraiment, et ne s'intéresse pas non plus, Herr Magnussen et sa compagne. Les étrangers n'ont pas leur place à Herzendorf, et s'il leur est arrivé malheur, c'est la vie. C'est tout ce qu'il dira sur le sujet aux aventuriers. Dès qu'ils l'ont quitté, Frère Werner ira chercher le shérif, Frère Wilhelm, et lui rapportera tout ce que les aventuriers lui ont demandé et dit.

Le seul autre endroit décrit ici est l'épicerie. Sœur Magda est la propriétaire revêche et capricieuse du seul fournisseur de provision d'Herzendorf. Le magasin est assez vide, car Magda ne voyage plus au loin pour obtenir les marchandises à vendre ou échanger dans le village, et aucun marchand ou colporteur qui se respecte n'est venu à Herzendorf depuis plus de 5 ans. Magda se souvient de Karl Magnussen et Winifred Braun, dit-elle (avec un air affectueux malsain) en se souvenant de la façon dont ils ont été traités avant d'être tués. Bien entendu, Magda niera avoir vu les deux individus en question aux aventuriers. En tant que véritable fidèle de Slaanesh (même si elle ne le réalise pas totalement) Magda a un 'penchant' pour tout ce qui bouge et respire. Si elle pense qu'elle peut isoler l'un des aventuriers pour un rendez-vous plus tard, Magda pourrait suggérer à l'un d'eux (au choix du MJ) qu'elle pourrait leur raconter quelques petits secrets en privé. A part ce dernier point, Magda rapportera tout ce qui s'est passé à Frère Wilhelm quand les PJ partent.

## PNJ

### Rolf Gewürz :

*Propriétaire, Marchand, ex-Herboriste.*

<b>Taille :</b>	1,85m	<b>Yeux :</b>	Noisette
<b>Poids :</b>	180 Kg	<b>Age :</b>	42 ans
<b>Cheveux :</b>	Aucun	<b>Alignement :</b>	Chaos (Slaanesh)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2*	43	35	4	5*	8	32*	1	38	49	55	42	48	33

**Compétences :** Connaissance des Plantes ; Cuisine ; Evaluation ; Fermentation ; Préparation de Poisons ; Traumatologie.

**Possessions :** Couteau (I+10, D-2, Prd-20), Hachoir, Auberge, Coffre (12 Co, 100/200).

**Attribut du Chaos :** Incroyablement gras\* (mouvement divisé par deux, E+1, I-10).

**Histoire personnelle :** Rolf a vécu et travaillé à l'auberge du Bon Repos toute sa vie. Il a étudié l'herboristerie en attendant de prendre la suite de son père comme aubergiste. Rolf a toujours été étrange. Enfant, il était connu pour disparaître dans les bois pendant de longs moments. Au cours de ces moments, Rolf rencontrait une créature de Slaanesh, qui lui a appris beaucoup d'actes dépravés. L'un de ses gestes les plus infects fut le meurtre de sa famille dans les bois. Avec leur sang sur ses mains, Rolf reçut une vision qui parlait de la venue de Juno dans son village. Il jura qu'il serait son esclave le plus loyal et le plus volontaire. Depuis son arrivée, Rolf a été l'un des principaux instruments de Juno pour atteindre ses ambitions malsaines. Rolf a concocté la drogue provoquant une grande dépendance que Juno a utilisée pour faire plier Toby Beautemps à sa volonté. Rolf était aussi celui qui a empoisonné l'eau puis l'a décontaminée sous les ordres de Juno.

### Franz Stein :

*Artisan (Meunier), ex-Apprenti Artisan.*

<b>Taille :</b>	1,70m	<b>Yeux :</b>	Bleus clairs
<b>Poids :</b>	82 Kg	<b>Age :</b>	38 ans
<b>Cheveux :</b>	Jaune paille	<b>Alignement :</b>	Neutre (Foi Antique)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	34	27	4	5*	9	51	1	57	34	31	25	24	32

**Compétences :** Acuité Auditive ; Acuité Visuelle ; Alphabétisation (Reikspiel) ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Parchemins ; Endurance Accrue\* ; Etiquette ; Langage Secret : Guilde ; Minoterie ; Pictographie : Artisan ; Sens de la Magie.

**Possessions :** Epée, Tablier de cuir (0/1PA corps et jambes), Dague (I+10, D-2, Prd-20), Outils de meunier, Bourse (2 Co, 15/15).

**Folies :** Alcoolisme, Dépression, Introverson, Parle dans son sommeil.

**Histoire personnelle :** Habitant d'Herzendorf depuis sa naissance, Franz a perdu sa femme tête à cause de Juno et ses fidèles il y a 2 ans. Malheureusement pour Franz et sa santé mentale, ils l'ont forcé à regarder toute la scène. Maintenant, il noie sa solitude dans l'alcool. Quel que soit le plan qu'il avait pour fuir, il est maintenant parti avec le reste de sa volonté.

### Werner Schmidt :

*Artisan (Forgeron), ex-Apprenti Artisan.*

<b>Taille :</b>	1,85m	<b>Yeux :</b>	Verts
<b>Poids :</b>	142 Kg	<b>Age :</b>	35 ans
<b>Cheveux :</b>	Noir	<b>Alignement :</b>	Chaos (Slaanesh)
<b>Traits particulier :</b>	Cicatrice sur l'avant-bras droit.		

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	26	5*	5	7	60*	1	52	42	34	37	38	41

**Compétences :** Baratin ; Calcul Mental ; Conduite d'Attelage ; Danse ; Force Accrue\* ; Langage Secret : Guilde ; Pictographie : Artisan ; Réflexes Eclair\* ; Sens de la Magie ; Travail du Fer.

**Possessions :** Marteau, Tablier de cuir (0/1PA corps et jambes), Dague (I+10, D-2, Prd-20), Outils de forgeron.

**Attribut du Chaos :** Yeux impassibles.

**Histoire personnelle :** Natif du village, Werner n'a jamais beaucoup pensé à la religion jusqu'à ce que Juno ne devienne le leader religieux d'Herzendorf. Quelque chose en elle a réveillé la bête inextinguible en lui. Werner s'est totalement abandonné dans les rituels conduits par la prêtresse, au point qu'il ne se souvient que vaguement ce qui s'est passé. Non pas qu'il est un trou noir ou quelque chose du genre. Dans ses rêves, Werner revit chaque moment comme s'il avait lieu pour la première fois. Ses yeux qui ne clignent pas représentent son désir de tout voir.

### Magda Betrüger :

*Commerçante, ex-Colporteur.*

<b>Taille :</b>	1,60m	<b>Yeux :</b>	Marrons
<b>Poids :</b>	65 Kg	<b>Age :</b>	32 ans
<b>Cheveux :</b>	Bruns avec des mèches grises	<b>Alignement :</b>	Chaos (Slaanesh)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	40	39	4	3	9	51*	2*	34	30	38	36	38	40

**Compétences :** Acuité Visuelle ; Arme de Spécialisation : poing ; Bagarre ; Baratin ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Evaluation ; Fuite ! ; Législation ; Numismatique ; Pictographie : Colporteur ; Réflexes Eclair\* ; Soins des Animaux.

**Possessions :** Epée, Gilet de cuir (0/1PA corps), Dague (I+10, D-2, Prd-20), Arbalète (32/64/300, FE4) et munitions (20 carreaux), Coup de poing (CC-10, D-1), Coffre (19 Co, 53/83).

**Attribut du Chaos :** Morsure empoisonnée (A+1\*, attaque par morsure, venin traité comme du Lotus Noir, voir WJRF p. 82).

**Histoire personnelle :** Magda était autrefois la personne la moins populaire d'Herzendorf. Son appétit insatiable pour les choses matérielles et la corruption du monde extérieur sur son opinion donnait aux habitants du village un raison de la rejeter. Tout a changé avec l'ascension de Juno. Peu après l'évènement, les conceptions prédatrices de Magda n'étaient plus extrêmes. Les rites de Juno fournissaient à Magda un exutoire. L'épicière n'a raté aucune des cérémonies. De tous les habitants d'Herzendorf, Magda est la seule qui a deviné la vérité sur la divinité de Juno. Elle se félicite de sa présence.





## *La colline de la corruption.*

Tout PJ regardant vers le sud verra une petite chapelle nouvellement bâtie au sommet de la colline. S'ils vont enquêter, les aventuriers constateront que la chapelle n'est pas verrouillée. En entrant, ils peuvent voir que l'intérieur n'est que peu meublé, et la seule véritable décoration est un autel à l'extrémité sur du bâtiment. Juste derrière l'autel, suspendu au mur, se trouve le symbole stylisé d'une gerbe de blé. Toute personne possédant la compétence *Théologie* réussissant un test d'**Int** réalisera que le symbole est correct pour ce qui concerne le culte de Rhya, mais il n'y a pas de culte connu de la Foi Antique qui considère que la Mère et Rhya sont la même entité. L'autel est une simple dalle de granit noir, qui repose sur deux rochers. Tout PJ examinant l'autel et réussissant un test d'**Observation** pourra repérer qu'il y a du sang séché dessus.

Une toux brusque révèle un jeune homme se tenant à la porte. L'homme porte une robe blanche, et semble avoir à peu près 21 ans. Il informe les PJ que la chapelle est fermée, et qu'ils doivent partir. S'ils lui demandent son nom, le jeune homme se présente comme Gunnar Dirkelstein, apprenti de la druidesse Juno. S'ils l'interrogent sur Juno, ou demandent à la rencontrer, Gunnar répond que la druidesse est occupée, et ne doit pas être dérangée. Gunnar ne répondra pas à d'autre question, et dira aux aventuriers qu'il a beaucoup à faire. Sur ce, il met les PJ dehors, puis verrouille la porte derrière eux.

Après être descendu de la colline, les aventuriers voient un homme en train de charger un chariot. Il semble être pressé, et sa femme et ses enfants chargent ce qui semble être leurs affaires personnelles. Alors que les PJ l'approche, l'homme les observe et demande simplement, « *Que voulez-vous ?* » Si les aventuriers sont un minimum polis, ils se présenteront d'abord, et demanderont poliment son nom à l'homme. Il répond que son nom est Walter Gunderson. Il avertit aussi les PJ que Herzendorf n'est pas sûr pour les étrangers, et les enjoint fortement à quitter le village et à oublier jusqu'à son existence. Si les aventuriers lui demandent s'il a vu ou entendu parler de Herr Magnussen, Walter se calme, jette un coup d'œil alentour pour s'assurer que personne d'autre n'est à portée d'oreille, et demandent aux aventuriers pourquoi ils veulent le savoir. Si les aventuriers répondent qu'ils ont été embauchés par Helena Magnussen pour retrouver son mari, le charbonnier les fait taire d'un geste de la main, et leur fait signe d'entrer rapidement dans sa maison.

Une fois à l'intérieur, Walter vérifie l'extérieur pour s'assurer qu'ils n'ont pas été vus. Il verrouille ensuite la porte avant de dire au PJ que c'est lui qui a contacté Karl Magnussen et lui a demandé de venir au village. Walter explique qu'il a autrefois fait un peu de menuiserie dans la demeure de Herr Magnussen à Talabheim. Il annonce que Karl et lui étaient devenus amis. Ils sont même restés en contact quand Walter est venu à Herzendorf il y a trois ans.

Walter raconte aux aventuriers qu'il y a deux étés, la région a connu de mauvaises récoltes, de la sécheresse, et de nombreuses morts de moutons. A cette époque, le druide Edelbert Verwalter veillait sur le village. Il avait une apprentie nommée Juno Magerfleisch, et tout le monde l'appréciait. Un jour on trouva Edelbert mort, avec l'expression d'une profonde douleur inscrite sur le visage. Les villageois prirent cela comme un mauvais présage, et auraient fui s'il n'y avait pas eu Juno. Elle calma tout le monde et dit qu'elle mènerait les villageois pendant cette période de troubles. Elle prêcha qu'elle avait trouvé d'anciens enseignements de Rhya, la Déesse Mère. Ces enseignements révélaient que la Foi Antique s'était fourvoyée et avait offensée Rhya. C'est seulement par le biais de sacrifices et de rites de fertilité pratiqués au nom de Rhya que les gens pourraient annuler les effets du déplaisir de la Mère. Les villageois étaient hésitants et incertains au départ. Ils changèrent d'avis quand les mauvaises récoltes continuèrent et que l'eau du puits devint toxique. Dans la semaine de la première cérémonie, les pluies vinrent et l'eau du puits redevint bonne.

Depuis le début, Walter trouve que quelque chose ne va pas avec Juno. Une fois qu'il avait été témoin de ces cérémonies, il savait qu'il devait faire quelque chose. Les cérémonies devinrent encore plus étranges avec le temps. Il décida donc d'informer son vieil ami Karl. Walter su que Karl avait eu sa lettre, parce qu'il a reçu une lettre il y a juste deux jours. Walter tend alors la lettre aux aventuriers :

*Walter,*

*Mon ami, c'est tellement agréable d'avoir des nouvelles de vous. Je suis content d'entendre que votre famille se porte bien. Pour ce qui concerne les problèmes à Herzendorf, j'aurais aimé que vous me contactiez plus tôt. Vos inquiétudes sont justifiées, car ce que vous décrivez ne semble pas très correct, ou orthodoxe.*

*Après avoir entendu des rapports similaires d'un collègue, je suis intrigué, et je vais me mettre immédiatement en route pour votre village. Il ne fait pas de doute que vous recevrez cette réponse après que je sois arrivé.*

*Soyez prudent mon ami, car si ce que je crains s'avère, de graves problèmes s'annoncent.*

*Je demeure votre ami dévoué,  
Karl Magnussen.*

En lisant la lettre, les PJ voient qu'elle est datée d'un jour avant que Karl ne quitte Talabheim pour Herzendorf. Walter les informe qu'il n'a jamais vu Karl dans le village. Craignant pour sa famille, Walter a décidé de partir pour Averheim afin d'alerter les autorités.

Tout à coup, un lourd battement retenti contre la porte. Une voix profonde et puissante crie depuis l'autre côté : « *Frère Walter, c'est le shérif Wilhelm.* » Walter devient livide et va ouvrir la porte. Les PJ voient un grand homme musclé entrer dans la maison, accompagné par trois autres hommes à la mine tout aussi patibulaire. Walter souhaite la bienvenue au shérif, et annonce que l'un des PJ est un vieil ami à lui. Qui plus est, Walter raconte qu'ils sont ici pour l'aider à retourner à Nuln (il ment délibérément). Quand le shérif demande à Walter quelles sont ses raisons, le charbonnier nerveux répond que la vie

campagnarde ne va pas bien à sa famille, et qu'il n'y a pas assez d'affaire à Herzendorf pour qu'il puisse nourrir sa famille. Comme il a vécu dans la ville auparavant, Walter sent qu'il ferait mieux d'y retourner pour sa famille.

Wilhelm fait une pause le temps d'intégrer l'histoire de Walter. Puis il se tourne vers les aventuriers, s'excuse de son impolitesse, et se présente comme étant Frère Wilhelm Hofhund, shérif d'Herzendorf. Il s'excuse aussi pour son interruption, et annonce que ses hommes vont aider Walter à charger son chariot. Après tout les aventuriers viennent de loin, et ont certainement besoin d'un peu de repos et de se restaurer avant de pouvoir être au service de leur ami, Frère Walter. Une fois que le shérif Wilhelm a demandé leurs noms aux aventuriers, il les invite à se joindre à lui pour le déjeuner, et à échanger des nouvelles de l'Empire. Si les PJ répondent, le shérif Wilhelm fait clairement comprendre qu'il n'est pas possible de refuser son offre.

Le shérif ramène les PJ à l'auberge. Quand ils entrent, toute la salle commune redevient silencieuse. Cette fois-ci, cependant, tous les regards sont dirigés vers le shérif, et pas les PJ. Wilhelm demande au Frère Rolf son morceau spécial de mouton. Les deux hommes semblent très amicaux, et plaisantent ensemble. Le shérif se dirige alors vers les PJ pour s'asseoir et les interroger sur leur amitié avec Walter. Ces questions devraient tourner autour de « *Depuis combien de temps connaissez-vous Frère Walter ?* », « *Où vous êtes-vous rencontrés ?* », et « *Êtes-vous aussi bon charron que Frère Walter ?* » De plus, le shérif demande poliment aux PJ ce qui se passe en ce moment dans l'Empire. Si les PJ posent des questions sur Herr Magnussen, le shérif répond qu'il n'a jamais entendu ce nom auparavant, puis leur demande pourquoi ils veulent savoir.

Pendant ce temps, l'aubergiste amène un gros plat de mouton, du pain, des fromages, et du vin. Le shérif Wilhelm dit aux PJ de « *Mangez, ça vous fera du bien. Qui plus est, nous n'avons pas de la visite tous les jours ici, nous sommes tellement éloignés de la route principale et du reste. Particulièrement de gens qui sont amis avec l'un d'entre nous.* » Tout PJ qui tente d'éviter le repas recevra un regard sinistre du shérif. « *Qu'est-ce qu'il y a ? Notre nourriture n'est pas assez bonne pour vous ? Laissez-moi simplement vous faire remarquer que refuser de manger avec votre hôte peut être considéré comme une insulte. Mais ce n'est pas ce que nous voulons, n'est-ce pas ?* »

Les aventuriers goûtant n'importe lequel des mets le trouve assez bon, en particulier le mouton. La connaissance des plantes aromatiques et épices de Rolf a permis de rendre le mouton tendre et fondant dans la bouche. En fait, il est tellement gouteux que l'usage généreux que Rolf fait de la Feuille de Bœuf est bien dissimulé. Même les PJ disposant de la compétence *Cuisine* ont des difficultés à détecter la drogue (modificateur de -10). La quantité de Feuille de Bœuf est équivalente à trois doses de poison. Les aventuriers doivent réussir successivement trois tests de **Contrepoison** pour en éviter les effets. Réussir deux tests les laisse *somnolents*, alors qu'en réussissant moins les laisse *paralysés*. La drogue est préparée de telle façon que ses effets sont retardés pendant un nombre de minutes équivalent au score d'**E** des PJ.

Si les PJ posent des questions sur le symbole gravé sur les portes ou les branches suspendues au-dessus des fenêtres, Wilhelm dira simplement qu'il s'agit d'un symbole de leur foi. Si les aventuriers soulèvent des questions sur la foi des villageois, le shérif jettera un œil sur celui qui demande, et annoncera simplement qu'ils suivent la Foi Antique. Le shérif commence à montrer des signes d'impatience quand les aventuriers commencent à poser des questions sur Juno. Il fait remarquer qu'il n'est pas très poli de poser plein de questions, et leur suggère de s'occuper de leurs propres affaires. Il continue cependant la conversation jusqu'à ce que les effets de la Feuille de Bœuf se fassent sentir. Tout PJ ayant réussi à éviter les effets paralysants sera incapable d'éviter le coup de gourdin que Rolf ou l'un des autres villageois appliquera consciencieusement sur l'arrière de son crâne pour le faire sombrer dans l'inconscience.

Il reste une dernière humiliation à subir pour ceux qui sont conscients, mais paralysés. Le shérif Wilhelm se dresse au-dessus d'eux avec un air de triomphe, et sort un mot de sa poche. « Je voulais juste que vous sachiez tous qu'une dame adorable a laissé ce mot pour vous. Il dit :

« *Mes amis,*

*La région n'est pas sûre – Herzendorf n'est pas sûr. Un mal terrible suppure dans le village, et je demande votre aide. Retrouvez-moi ce soir à la mare au sud du village. J'y serai à minuit. Soyez prudent et ne faite confiance à personne.*

*Que la Mère veille sur vous et vous protège de son étreinte.*

*Bianka* »

« *Je suppose que ce sera une réunion à laquelle je devrai participer à votre place,* » vous dit le shérif avec un sourire menaçant. « *Il ne fait aucun doute que ce sera une réunion qu'elle n'est pas prête d'oublier. Mais avant que je n'oublie, nous avons quelque chose de prévu pour vous aussi.* » Sur ce, le shérif Wilhelm fait signe à Rolf d'utiliser son gourdin pour vous envoyer au pays des rêves...



### Gunnar Dirkelstein :

*Herboriste dupé.*

<b>Taille :</b>	1,70m	<b>Yeux :</b>	Verts
<b>Poids :</b>	70 Kg	<b>Age :</b>	21 ans
<b>Cheveux :</b>	Blonds	<b>Alignement :</b>	Chaos (il n'est pas au courant qu'il vénère Slaanesh)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	28	25	3	3	7	39	1	40	28	45	32	26	37

**Compétences** : Alphabétisation ; Connaissance des Plantes ; Course à Pied\* ; Identification des Plantes ; Traumatologie.

**Possessions** : Robes de lin blanc cassé, Couteau (I+10, D-2, Prd-20), Médaille d'un Feuille de Chêne (supposé être un symbole de Rhya).

**Histoire personnelle** : Le plus jeune d'une famille de six enfants, Gunnar a été distingué par Juno pour devenir son 'apprenti'. Juno l'a choisi pour deux raisons : c'est un innocent ne demandant qu'à être corrompu, et il est très beau garçon. Gunnar ne sait absolument pas qu'il vénère Slaanesh, car Juno l'a conduit à croire qu'il est formé pour être un druide de la Foi Antique. Juno a émoustillé le désir de Gunnar, et il ferait n'importe quoi pour elle. De plus, Gunnar tire une grande fierté du fait qu'il a été choisi pour participer au prochain rite de fertilité avec Juno.

### Walter Gunderson :

*Charron, Artisan, ex-Apprenti Artisan.*

<b>Taille</b> :	1,62m	<b>Yeux</b> :	Marrons
<b>Poids</b> :	70 Kg	<b>Age</b> :	39 ans
<b>Cheveux</b> :	Noirs grisonnants	<b>Alignement</b> :	Neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	28	4	5*	8	45	1	59	36	30	44	42	40

**Compétences** : Alphabétisation (Reikspiel) ; Conduite d'Attelage ; Endurance Accrue\* ; Evaluation ; Langage Secret : Guilde ; Pictographie : Artisan ; Sens de la Magie ; Travail du Bois.

**Possessions** : Epée, Outils de charpentier, Chariot, Coffre (12 Co, 24/29).

**Histoire personnelle** : Walter est originaire de Talabheim, où il était charpentier et charron. Il y a 3 ans, Walter s'est brouillé avec le maître de guilde, après l'avoir accusé de détournement de fond. En retour, le maître de guilde lui a rendu la vie difficile. Finalement, Walter rassembla ses affaires et déménagea avec sa famille à la campagne, où il n'avait pas besoin de s'inquiéter de la politique des guildes. Dernièrement, Walter a commencé à regretter sa décision hâtive.

### Wilhelm Hofhund :

*Shérif, Garde du Corps, ex-Milicien, ex-Péager.*

<b>Taille</b> :	1,92m	<b>Yeux</b> :	Bleus
<b>Poids</b> :	140 Kg	<b>Age</b> :	29 ans
<b>Cheveux</b> :	Bruns	<b>Alignement</b> :	Chaos (Slaanesh)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	39	7*	4*	9	43	2	29	36	33	31	32	37

**Compétences** : Arme de Spécialisation : poing ; Bagarre ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Endurance Accrue\* ; Esquive ; Evaluation.

**Possessions** : Epée, Chemise de maille à manche (1PA bras et corps), Dague (I+10, D-2, Prd-20), Coup de poing (CC-10, D-1).

**Attribut du Chaos** : Résistance au poison, Force (F+3\*).

**Histoire personnelle** : Wilhelm est né à Warrenburg, un village à côté de Middenheim. Pendant quelques temps, il travailla comme péager sur les routes du Graf, mais il eu des problèmes avec les Patrouilleurs Ruraux. Apparemment le comportement graveleux et les remarques suggestives de Wilhelm ont tellement offensé de voyageurs, en particulier des femmes nobles, que les plaintes ont affluées dans le bureau du magistrat local. Sans travail ni maison, Wilhelm traina dans les rues de Middenheim pendant 5 ans. Nombre de ses objets « d'affection » furent retrouvés morts. Finalement, il devint négligent, et dut fuir la ville avec la garde sur les talons. Pour des raisons inconnues, il se dirigea vers le sud, poussé par une envie pressante. Il tomba par hasard sur une cultiste de Slaanesh nommé Juno dans l'Averland. Elle donna un but à sa vie, même s'il était dépravé. Depuis lors, Wilhelm est le bras armé de Juno, son garde du corps, et le principal allié de son complot.



---

## Seconde Partie – Des plans malsains

---

### Choix difficiles.

---

La fraîcheur de la nuit tire les aventuriers de leur sommeil troublé. Ils se réveillent tous avec des élancements dans le crâne à l'endroit où le gourdin a heurté l'os, et des douleurs dans les articulations tandis que les effets de la Feuille de Bœuf se dissipent. La première chose de voient les aventuriers est qu'ils sont dans une fosse de terre. La fosse mesure à peu près 3 mètres de profondeur, et 2 de diamètre. Une grille métallique fermée les retient dans leur prison. La chose suivante qu'ils remarquent, c'est qu'ils sont vêtus d'un fin fourreau de lin. Il ne devrait pas leur falloir longtemps pour réaliser qu'ils n'ont plus ni armes, ni vêtements, ni d'autre équipement.

Les tentatives pour s'échapper de la fosse sont futiles. Les PJ qui bondissent et attrapent la grille découvrent rapidement qu'elle est verrouillée. Peu importe ce qu'ils essaieront, le cadenas de la grille tient bon. Fouiller le fond de la fosse est aussi inutile. Les villageois ont nettoyés la fosse avant d'y jeter les aventuriers.

Bientôt les PJ entendent de l'agitation provenant du village. Regarder à travers la grille n'offre qu'une vue limitée. Des lumières semblent bouger depuis le village vers la colline avec la chapelle. Une mélodie émane du groupe dans un langage qu'aucun des aventuriers ne comprend. Parmi les voix qui chantent les PJ peuvent entendre des voix implorantes. Un test d'**Int** réussi leur permettra de reconnaître que l'une des voix est celle de Walter Gunderson. Autorisez les PJ à faire des tests d'**Ecoute** pour des bruits légers (*Acuité Auditive +10*) pour percevoir l'échange suivant :

Walter : « *Je vous en prie, laissez partir ma femme et mes enfants. Ils ne savent rien de tout cela. Laissez-les partir, je jure sur le dieu que vous vénerez, quel qu'il soit, qu'ils ne parleront jamais de cela à qui que ce soit. Je le jure !* »

Une voix de femme : « *Vous avez brisé notre union avec la Mère. Il n'y a qu'une façon de purifier le mal de vos actions. Votre famille partage votre culpabilité et par conséquent partagera votre punition.* »

Walter : « *Je vous en supplie, ne leur faite pas ça. Je ferai tout ce que vous voulez, ne leur faite pas de mal.* »

La voix de femme : « *Ne vous inquiétez pas pour ça. Vous ferez tout ce que je souhaiterai. Tout.* »

Walter : « *Vous ne... hmmmmpfh.* »

Shérif Hofhund : « *Ce bâillon te tiendra tranquille pour le moment, chien.* »

Les aventuriers ne savent pas si la conversation continue au sein de la mélodie, car la procession arrive hors de portée. Quand ils atteignent la chapelle, elle s'arrête. Les PJ qui se plaquent maintenant contre la grille peuvent en voir un peu plus. Il y a une quinzaine d'individus ne portant rien d'autre que des masques représentant des animaux de la forêt : cerfs, sangliers, ours, etc. Les seuls individus vêtus se tiennent au milieu du cercle des villageois nus, et portent les mêmes fourreaux de lin que les PJ. Tout aventurier réussissant un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle +10*) verra que les individus vêtus sont Walter terrifié et sa famille. Sur un des côtés de la chapelle semble être bâtie une nouvelle structure en osier, mais elle est en majeure partie hors de la lueur des torches, ce qui empêche d'en voir les détails. Les cantiques s'arrêtent, et une femme s'avance du cercle et parle :

« *Vous avez fait venir des incroyants dans notre paisible village. Ils vont chercher à mettre un terme à notre vie, et à nous forcer à nous conformer au cruel et oppressif culte de Sigmar. Cela nous ne pouvons le permettre. Par conséquent, vous devez expier vos fautes comme cela est décrit dans les anciens textes de notre Mère Rhya.* »

Les lumières sont rapidement éteintes. Même les PJ possédant la compétence *Vision Nocturne* seront incapables de discerner quoi que ce soit. Malheureusement, leur ouïe n'est pas affectée par les ténèbres soudaines au sommet de la colline. Des hurlements s'élèvent de la zone, et on peut entendre des vêtements se faire déchirer. Les bruits d'une lutte et des rires hystériques continuent pendant environ une heure avant que tout ne se calme. La scène et les bruits sont tellement dérangeants que chaque PJ doit faire un test de **Terreur**. Un succès le laisse secoué. Un échec fait qu'il se roule sur le sol en sanglotant et qu'il gagne un *Point de Folie*.

Au bout d'un moment, il y a des bruits de mouvement sur la colline. Puis viennent des bruits de gémissement. Tout à coup, une lumière s'allume tandis que la structure en osier en forme d'homme s'enflamme. Les aventuriers qui observent la scène assistent à un spectacle répugnant. Walter et sa famille sont en train de hurler alors qu'ils sont dans la structure enflammée. Rapidement ils prennent feu eux aussi. Alors que cette exécution horrible se déroule, les autres villageois sont sur le sol en train de se tortiller. Les aventuriers qui voient tout cela doivent faire un autre test de **Terreur**. Une autre heure se passe avant que les villageois dégénérés ne s'évanouissent d'épuisement.

Tandis que les aventuriers désespérés sont assis et méditent sur leur destin, ils entendent quelqu'un sangloter et s'avancer vers leur prison. Ils entendent la voix douce et familière de Bianka :

*« Êtes-vous vivant ? Je vous en prie, soyez en vie. J'ai désespérément besoin de votre aide. Ils ont tué mon loup familial. Ils m'ont détruite et ils tuent la terre. J'ai les clés pour vous libérer. Je les ai eu après qu'ils... Je vous en prie, aidez-moi. »*

N'ayant pas d'autre moyen de s'échapper, les aventuriers seront certainement prêts à accepter d'aider la druidesse. A moins qu'ils ne se suspendent à la grille, ils ne verront que ses bras atteindre le cadenas et le déverrouiller. Elle lâche ensuite tomber les clés et le cadenas au fond de la fosse. Elle ouvre la porte de la grille, mais gémit ensuite de douleur. Si les PJ lui demandent ce qu'elle a, Bianka répond à travers ses dents serrées, *« Ils ont fait... quelque chose... d'indicible... J'ai... utilisé... presque toute... la force qu'il me restait... pour ramper... jusqu'ici. Vous... devez rapidement... sortir... c'est presque... l'aube. J'ai besoin que... vous... me rendiez un service. Arrggghh. »*

S'ils s'aident les uns les autres, les aventuriers ne devraient pas avoir de problème à sortir de la fosse. Ils voient Bianka dans ce qu'ils restent de sa robe déchiquetée sur le sol, repliée dans une douleur évidente. A côté d'elle se trouve une épée. Un examen plus poussé de Bianka laisse apparaître que sa peau ondule et présente occasionnellement des protubérances. *« Ecoutez... moi... attentivement. Je crois... que votre équipement... et vos armes sont... chez le shérif. N'y allez pas... maintenant ou... vous serez... repris. Allez vers le sud... dans les bois... Au bout d'une heure... vous trouverez une mare... de l'autre côté... se trouve une vieille hutte. Allez-y... elle est au centre... de ce qui... d'un... bosquet sacré... Vous y serez... en sécurité quand... ils commenceront... à vous chercher. Ça vous laissera une chance... de monter un plan. Avant... de partir... utilisez l'épée... que j'ai amenée... pour me tuer. »*

Cette dernière partie devrait surprendre les PJ. *« Ecoutez attentivement... Il y a quelque chose... qu'ils ont mis en... moi. Je crains que... je ne sois sur le point... de perdre le contrôle... Si je devais... échouer... Il jaillirait hors de moi... et alors... il n'y aurait plus... aucun espoir... pour vous... de sauver la terre... Tuez-moi... et soyez rapide... Si je meure... quand cette... chose en... moi... sort, je... serai... damnée pour l'éternité. Ne... me refusez pas... la chance... de rejoindre la Mère... s'il vous plaît ! »*

C'est le moment pour les aventuriers de frapper Bianka alors qu'elle est inerte. S'ils ne le font pas, dans les 1d6 rounds, elle pousse un grand cri de douleur. Sa peau commence à s'ouvrir sur les côtés et l'arrière. Le visage de Bianka commence à bouillonner et son corps à se tordre. A ce niveau, le PJ avec l'épée doit réussir un test de **CI** pour frapper. Bianka se métamorphose en un Rejeton du Chaos en 1d6 rounds. Qui plus est, le village commence à se réveiller. Si les aventuriers ne finissent pas de tuer Bianka avant que sa transformation ne soit terminée, leur seule option est de fuir vers le sud. Autrement, s'ils ne sont pas tués par le Rejeton, ils risquent d'être repris et sacrifié par les villageois.

S'ils n'ont pas tué le Rejeton, il poursuit les PJ en fuite pendant 2d6+6 rounds. S'il n'a alors attrapé aucun des aventuriers, il abandonne et s'éloigne. Avec son intelligence limitée, il est facilement distrait.

## PNJ

### Rejeton du Chaos :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	40	41	4	4	10	52*	2*	49	0	10	44	50	0

**Attribut du Chaos :** Bras supplémentaires\* (I+10) ; Apparence monstrueuse (provoque la *Peur* chez les créatures de moins de 3m) ; Queue de Démonette tranchante\* (A+1, attaque caudale) ; Flatulence incontrôlable (30% de chance d'émettre un gaz nocif : test d'E pour ne pas être nauséux, F réduite de 1 jusqu'à ce qu'on soit sorti du nuage ou qu'il se dissipe en 1d6 rounds).



## *Meurtre révélé.*

Alors que le soleil se lève, les aventuriers se retrouvent dans une petite forêt au sud du village. Les bois ont des sous-bois épais, et les aventuriers doivent les traverser prudemment. Au bout de 15 minutes de traversée de la forêt, ils tombent sur une petite clairière. Les arbres autour de la clairière sont tordus dans des formes étranges et leurs troncs semblent parcourus de maladies.

Les PJ étudiant la clairière devront faire deux tests d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10). Réussir le premier permet d'apprendre que la majeure partie de cette clairière est très fréquentée, en particulier vers son centre. Si un PJ réussit le second test, ils trouvent une fosse recouverte de branches d'arbres. Si tous ratent le test, le PJ qui marche en tête tombera dans une fosse de 1,50m remplie d'ossements humains. Certains d'entre eux sont calcinés, et montrent les signes d'une crémation, tandis que d'autres sont brisés. Si un des PJ fouille dans le contenu de la fosse, il repère un éclat doré en réussissant un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10). S'ils l'examinent attentivement, le PJ découvre qu'il s'agit d'un simple anneau en or. À l'intérieur il y a une inscription : « *A Karl d'Helena – Le Cercle est complet* ». Il n'y a rien d'autre dans la clairière, et si les PJ examinent le sol, ils verront que la zone autour de la fosse a été piétinée.

Au bout d'une heure de marche, les PJ arrivent à la mare. La clairière autour du plan d'eau est déserte et tranquille. Une hutte effondrée est visible dans les bois à l'extrémité sud de la clairière. À la différence du reste de la forêt, il n'y a pas de broussaille dans le bosquet d'arbre entourant la hutte. Quand ils entrent dans le bosquet, les aventuriers se sentent sereins et calmes. Tout PJ doté de la compétence *Sens de la Magie* réalise qu'un pouvoir ancien résonne depuis les arbres. Tandis que les PJ approchent de la hutte, ils constatent qu'elle est délabrée et effondrée. S'ils entrent à l'intérieur, ils peuvent voir que c'est un logement à une seule chambre, qui héberge maintenant des chauves-souris et des lapins. Il n'y a rien d'intéressant à l'intérieur, à l'exception d'un petit amoncellement de pierres. À l'intérieur de la hutte, toute sensation de faim ou de soif est soulagée, comme si l'individu avait mangé un repas léger ou bu plusieurs coupes d'eau fraîche. Qui plus est, 1d3 **B** sont automatiquement soignées (à part pour ceux qui sont d'alignement Mauvais ou Chaotique).

Un pilier de pierre est visible parmi les arbres derrière la hutte. Des mots usés par les intempéries sont gravés dans la face sud du pilier, ils disent :

*La Mère observe et bénie cette terre.  
Elle nous tient contre sa poitrine et nous guide.  
Sa chevelure est cernée par un bandeau d'étoiles.  
Ses yeux brillent et son rayonnement nous enveloppe.  
Nous sommes nés d'elle.  
Nous retournerons à elle à notre mort.  
Elle est notre mère.  
Elle est notre salut.*

Dès que l'un des PJ a lu l'inscription sur le pilier de pierre, un éclair de lumière les aveugle momentanément. Quand ils retrouvent la vue, ils se trouvent dans le même bosquet. La seule différence qu'ils remarquent, c'est qu'il est recouvert d'une brume lumineuse qui diffuse la lumière. Les PJ sont toujours dans leur vêtement de lin, avec la seule arme qu'ils ont reçue de la druidesse. Donnez-leur un bref répit pour reprendre leurs esprits, puis autorisez à chacun d'eux de faire un test d'**Ecoute** pour des sons normaux (*Acuité Auditive* +10). Ceux qui le réussissent voient un cerf blanc parmi les arbres au loin. Au bout d'un moment, la bête tourne sa tête, comme si elle leur faisait signe de le suivre. Il bondit ensuite dans la direction que les aventuriers doivent suivre. Pendant ce temps, les PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* savent qu'ils sont observés. Si les PJ ne le suivent pas, le cerf reviendra et essaiera une nouvelle fois. S'ils ne le suivent toujours pas, un loup blanc apparaîtra alors au même endroit (cela devrait interpellé les ulricains du groupe) et leur fera le même geste.

En supposant que les PJ le suivent, ils finiront par arriver dans une clairière. Le cerf (ou le loup) s'arrête un moment, fait un signe de tête, puis bondit dans la forêt. Un Zoat apparaît alors à l'endroit où la bête a disparu. Il étudie les aventuriers pendant un bref instant avant de parler en Eltharin (ou dans un Reikspiel hésitant, s'il n'y a pas d'Elfe en état de répondre).

« *Qui êtes-vous pour juger que vous méritez d'entrer dans le bosquet pour chercher du secours ?* » demande le Zoat. Le gardien du bosquet sacré attend patiemment la réponse des PJ, et s'arrête un moment en réfléchissant à leur réponse. Quelle que soit leur réponse précédente, le Zoat demande ensuite aux aventuriers, « *Comment pouvez-vous prouver que vous n'êtes pas de mèche avec ceux qui ont souillé la terre avec leurs rituels corrompus ?* »

Si les aventuriers sautent sur l'occasion pour lancer une attaque, la créature lève son bâton terminé par un cylindre de pierre noire lié par un treillage de métal au-dessus de sa tête, et psalmodie des mots dans une langue inconnue. Les racines des arbres jaillissent du sol et enveloppent rapidement les bras et les jambes des aventuriers. « *Vous osez recourir à la violence gratuite dans un lieu de paix et de tranquillité, contre un être dont les ancêtres sont si anciens que c'est au-delà de la portée de votre peuple ? Vos actions sont un témoignage de votre indignité à porter le don que la Terre vous a offert. Comment allez-vous faire amende honorable ?* »

Peu importe quelle aura été la dernière question posée au PJ, le Zoat les regardera chacun à leur tour. Le Gardien fixera d'abord tout Elfe fidèle de (la divinité elfique) Karnos. « *Que dis-tu Marcheur des Bois ?* » Il écoutera la réponse sans répondre lui-même, puis posera la même question (en Reikspiel) à un fidèle de la Foi Antique. Il continuera de la même façon jusqu'à ce qu'il ait posé la question à tous ceux qui sont fidèles de Taal, Rhya, Ulric, ou Manann, dans cet ordre. Le Gardien ne reconnaîtra pas tous ceux qui sont surtout fidèles d'une autre divinité.

Il suffit d'un seul PJ fournissant une réponse satisfaisante au Zoat (test de **Soc** plus les modificateurs appropriés). Si les aventuriers n'y parviennent pas, le Zoat répondra : « *Vous êtes tous une honte pour la Terre qui vous a donné la vie, et votre vue m'est pénible. Je n'ai rien de plus à faire avec vous.* » Le Zoat se tourne pour partir. Donnez une dernière chance aux aventuriers de plaider leur cause. S'ils ne parviennent toujours pas à réussir un test de **Soc-10**, le Zoat disparaît et une lumière vive aveugle temporairement les personnages. Quand ils retrouvent la vue, ils sont de retour au pilier de pierre. Le texte gravé n'est plus là. Tout PJ disposant de compétences liées à l'extérieur réalisera qu'il ne s'est passé qu'environ 30 minutes, quel que soit le temps qu'ils pensent avoir passé dans le bosquet sacré nimbé de brume.

Si les PJ donnent une réponse satisfaisante au Zoat, il annonce, « *Vous avez fait vos preuves par les mots. Maintenant vous devez le faire par les actes. Suivez-moi.* » Il les conduit alors plus profondément dans le bosquet sacré, jusqu'à ce qu'ils arrivent à un abri improvisé dans une grotte. « *Devant vous se trouve le dernier refuge d'un enfant souffrant. Vous devez faire ce que vous pouvez pour soulager son mal. Tout ce dont vous avez besoin se trouve à l'intérieur.* » Le Zoat recule pour permettre aux PJ d'entrer.

En entrant dans l'abri, les aventuriers voient une jeune fille de 10 ans avec de longs cheveux verts, gisant sur une litière de paille et de pétales de roses. La jeune fille est inconsciente et porte seulement un vêtement similaire à ceux des aventuriers. Une grosse tumeur noire est clairement visible au sommet de sa tête et sur la plante de ses pieds. Les PJ observant doivent réussir un test d'**I** pour remarquer que les tumeurs étendent lentement des vrilles vers les parties saines du corps. A côté d'elle se trouve une aiguille en os, une lame en silex, et une hache en pierre. Si les aventuriers quittent l'abri pour parler avec le Zoat, ils remarquent qu'ils ne peuvent voir la créature nulle part.

Peu importe que les PJ possèdent les compétences *Pathologie*, *Traumatologie*, ou *Chirurgie*. Le défi ici consiste à voir comment ils procèdent avec le test. Les aventuriers pourraient conclure qu'ils doivent 'soigner' l'enfant de la même façon qu'ils se sont occupé de la situation avec la druidesse mutée, c'est-à-dire la tuer avec la hache de pierre. Même si l'acte pourrait être mal interprété comme un soulagement de la maladie, c'est un peu extrême. Si les PJ suivent cette idée, le Zoat apparaît et annonce, « *Quand vous faites face à une situation peu familière, vous vous fiez à la force brute pour surmonter le danger devant vous. Une telle tendance peut avoir sa place dans certaines situation, mais pas toutes. Vos actions ont empêché la maladie de se répandre, mais vous n'avez pas soigné l'enfant. Elle doit maintenant voyager vers la Mère-Terre souillée pour l'éternité. De toute évidence, vous avez besoin de développer les moyens de discernement guidant vos choix face à des situations inhabituelles. Jusque-là, tout ce que je peux vous accorder est un simple geste de la Mère.* »

Pour réussir, les PJ doivent utiliser la lame en silex pour retirer les tumeurs de la fille. Il leur faut pour cela réussir un test de **Dex**. Perforer la tumeur avec l'aiguille en os n'a aucun effet, et les PJ devraient rapidement arriver à cette conclusion en réussissant un test d'**Int+10**. Une fois qu'ils ont découpé la tumeur, le Zoat apparaît à l'extérieur de l'abri, et les informe que, « *Vous avez bien agit pour mettre un terme à la contamination de l'enfant. Elle doit maintenant se reposer et rassembler ses forces pour repousser les relents du mal. Vous avez prouvé que vous étiez dégourdis et subtils en résolvant ce test. Vous avez prouvé que vous étiez digne de recevoir l'un des dons les plus précieux de la Mère.* »

A la suite de ce discours, le Zoat donne trois petits coups avec son bâton, et une lumière vive aveugle momentanément les aventuriers. Quand ils retrouvent leur vue, ils se trouvent dans le bosquet sacré, mais il n'y a plus de brume ni de Zoat. Tout PJ possédant des compétences de forestier réalisera qu'il ne s'est passé que 30 minutes, quelle que soit la durée qu'ils ont eu l'impression de passer dans le bosquet sacré nimbé de brume.

Devant eux se dresse un grand chêne dans lequel est encastrée une épée. Si la tentative des aventuriers pour soigner la fille aux cheveux verts a entraîné sa mort, c'est une épée ordinaire. Autrement, les personnages remarquent qu'il y a un texte écrit au-dessus de l'épée, qui dit :

*Seuls ceux qui sont portés par une véritable foi en la terre peuvent retirer cette épée de puissance.  
L'épée doit uniquement être utilisée contre ceux qui cherchent à corrompre la terre pour leurs propres intérêts férides.  
Une fois que l'épée aura rempli son rôle, son possesseur devra la ramener à sa place.  
C'est alors seulement que l'esprit de la terre trouvera la paix.*

Tout fidèle de la Foi Antique, Taal, Rhya, ou Karnos peut retirer l'épée de son fourreau vivant. Les fidèles d'Ulric et Manann doivent réussir à passer un test de **FM** pour libérer l'épée. En l'inspectant, les PJ découvrent que la garde est d'une conception simple, bien qu'archaïque. Des motifs complexes ont aussi été gravés sur la lame, ainsi que le nom de l'épée, Callewyn. Même si ses origines sont nimbées de mystère, Callewyn est une puissante arme divine. Elle octroie à son possesseur un bonus de +20 en **CC** et +2 en **F** quand il combat des cultistes, créatures et démons du Chaos.

Pendant que les aventuriers se détendent et rassemblent leurs forces dans le bosquet sacré, Juno rassemble un groupe de chasse pour les trouver. Le bosquet sacré peut leur procurer un répit temporaire, mais les PJ ont besoin de récupérer leurs armes et leurs armures chez le shérif. Après tout, leurs chances de survie sans leur équipement ne sont pas énormes. Les PJ devraient ensuite saisir l'occasion pour organiser et mettre à exécution la suite de leurs actions avant d'être découvert sur place. Si les PJ ne sont pas enclins à bouger, les éclaireurs du groupe de chasse de Juno les découvriront en milieu d'après-midi. Bien qu'ils ne puissent pas entrer dans le bosquet sacré à cause de leur corruption, les fidèles de Juno peuvent tout à fait déclencher un feu de forêt.

☞ PNJ ☞

**Zoat :**

<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>FM</b>	<b>Soc</b>
7	59	25	5	5	18	50	2	43	89	89	89	89	43

**Psychologie** : Les Zoats provoquent la Peur chez les Gobelinoïdes et les Hommes-Lézards.

**Points de Magie** : 34

**Sorts :**

Niv. 1 : Antidote, Contrôle des Animaux, Guérison des Animaux, Nuage de Brume.

Niv. 2 : Buisson d'épine, Contrôle des Animaux Géants, Guérison des Maladies, Orage de Grêle.

Niv. 3 : Animation d'arbre, Exploiter la puissance de la Terre, Invocation de Nuée, Zone de Pureté.

Niv. 4 : Création d'un Bosquet Sacré, Enchevêtrement, Rayon de Soleil, Retirer la Lune.

**Règles Spéciales** : Les écailles sur le corps et la croupe donnent au Zoat 3PA. Le reste de son corps dispose de 1PA.





## *Hors de la marmite et dans le feu.*

Les PJ réaliseront rapidement qu'ils n'ont pas beaucoup d'options. Ils sont isolés dans les bois sans leurs affaires, et les lanceurs de sorts n'ont aucuns de leurs composants. Pire encore, le groupe n'a que deux épées et aucun autre vêtement que les fourreaux de lin qu'ils portent. Les aventuriers peuvent décider de créer des armes improvisées. Ils peuvent facilement trouver des branches d'arbres pouvant servir de gourdins et de lattes. Les PJ n'ont en fait qu'un seul véritable choix : s'introduire dans le village discrètement, récupérer leurs affaires, puis fuir le village. Les aventuriers peuvent supposer sans prendre de risque que leurs possessions sont dans la maison du shérif. La façon dont ils vont accomplir cela dépend d'eux.

Un groupe de chasseurs du village trouvent le bosquet sacré en milieu d'après-midi, et découvre les aventuriers. Les chasseurs sont incapables d'entrer dans le bosquet à cause de la corruption du Chaos. Si les aventuriers restent dans ce sanctuaire récemment découvert, les chasseurs s'installent et attendent qu'ils quittent le bosquet et préparent des plans pour les prendre en embuscade. Si les aventuriers ne partent pas dans les deux heures, les chasseurs mettront le feu à la forêt et la détruiront complètement.

Ci-dessous se trouvent décrites les différentes options :

### *Option 1 : Embuscade.*

Les PJ rassemblent leurs quelques affaires, et partent vers le village. Les bois sont tranquilles. Les Elfes et les PJ dans des carrières de Forestiers sentent la tension dans la forêt en réussissant un test d'**Int**. Dès que les PJ quittent le bosquet sacré, les chasseurs les filent tranquillement. Des PJ possédant la compétence *Sixième Sens* réaliseront qu'il y a quelque chose qui les suit en réussissant un test d'**Int**. Au bout de 15 minutes, quatre villageois mutés sortent de l'ombre et prennent les aventuriers en embuscade. La surprise est automatique pour les chasseurs, à moins que les PJ, d'une façon ou d'une autre, n'aient détecté l'embuscade.

Le combat se déroule normalement. Si au moins deux des chasseurs sont tués, les autres fuiront dans les bois. Les PJ possédant un score de **M** supérieur que celui des chasseurs seront capables de les attraper, en supposant qu'ils réussissent des tests de **Risque**, du fait de courir sur un terrain difficile. Un test de **F** réussi indique que le PJ poursuivant parvient à plaquer le chasseur. Les interroger s'avère difficile. Les chasseurs sont des fidèles fanatiques de Juno, et annonceront simplement que les PJ sont des ennemis de la Mère, et que Juno veut qu'ils répondent de leurs crimes. Les chasseurs considèrent que leurs mutations sont des bénédictions de la Mère. C'est un symbole de leur foi en la terre et en la Mère. Les PJ peuvent se rendre compte qu'ils sont capables d'utiliser les armures de cuir des villageois. Si les aventuriers déshabillent les chasseurs, ils verront que chacun d'entre eux porte une marque étrange sur le sein gauche. Un PJ disposant de la compétence *Théologie* la reconnaît comme la marque de Slaanesh en réussissant un test d'**Int**. Les chasseurs croient fermement que la marque est un signe de la faveur de la Mère. Il n'y a aucun moyen de les convaincre du contraire.

Dès que les chasseurs seront supprimés, les PJ auront plus de facilité à s'avancer vers le village. Ils entendent parfois le groupe de chasse, mais auront largement le temps de se cacher. Plus les PJ se rapprochent du village, plus ils entendent de gens. Ils devront être prudents et mesurés dans leurs mouvements pour éviter de se faire détecter. Il leur faudra près de 4 heures pour atteindre le village. Ils devraient arriver en début de soirée.

### *Option 2 : Cramez-les.*

Si les PJ ne montrent aucun signe de départ du bosquet sacré deux heures après leur découverte, les chasseurs décident de les brûler. Ils répandent lentement de l'huile de lampe autour du périmètre du bosquet, laissant un petit espace dans lequel ils se mettent en embuscade. Il leur faut 10 rounds pour organiser cela. Tout PJ surveillant activement cette partie de la forêt doit réussir un test d'**I** (*Acuité Visuelle* +10) pour repérer les chasseurs. Si les villageois sont repérés, les PJ devraient réaliser ce qu'ils sont en train de faire et bouger pour les arrêter. Dès qu'ils ont fini ou que l'un des PJ s'avance pour les arrêter, les chasseurs allument l'huile. Les PJ ont 1d6+2 rounds pour éteindre le feu avant que la forêt ne s'embrasse. Toute la zone sera engloutie par les flammes en 1d6+8 rounds et le feu commencera à se répandre.

Si les PJ n'ont pas remarqué les chasseurs, un cercle de feu apparaît autour du périmètre du bosquet et les surprendra. Tandis que les bois brûlent autour d'eux, les PJ aperçoivent un petit espace à travers lequel ils peuvent s'enfuir. Les chasseurs déclenchent leur embuscade au moment où les personnages passent dans l'espace. Le feu se répand pendant qu'ils combattent. Rapidement toute la zone est engloutie par les flammes. Au bout de deux rounds de combat les chasseurs s'enfuient, parce qu'ils voient que le feu se répand. Les PJ devraient fuir aussi. En supposant qu'ils s'y rendent directement, les PJ atteignent l'orée du bois et la limite du village en moins de deux heures. Pendant ce temps les bois s'embrasent et les villageois sortent pour essayer d'arrêter le feu. Celui-ci est de toute évidence hors de contrôle, et il pourrait bien représenter la diversion nécessaire aux PJ pour qu'ils puissent se glisser discrètement dans le village.



#### **Chasseur #1 :**

<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>FM</b>	<b>Soc</b>
4	35	45	4	3	6	40	1	39	23	29	30	35	25

**Compétences :** Camouflage Rural ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Filature ; Pistage.

**Possessions** : Veste en cuir (0/1PA bras et corps), Arc (24/48/250, FE3), Epée, Dague (I+10, D-2, Prd-20), Flasque d'huile, Lanterne, Briquet.

**Attributs du Chaos** : Grandes Oreilles (*Acuité Auditive*), et Long Nez (tests de *Pistage* +10).

**Chasseur #2 :**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	40	4	4	7	40	3*	40	29	25	26	31	19

**Compétences** : Camouflage Rural ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Filature ; Pistage.

**Possessions** : Veste en cuir (0/1PA bras et corps), Arc (24/48/250, FE3), Flasque d'huile, Lanterne, Briquet.

**Attributs du Chaos** : Visage bestial – corbeau (**A+1\***, par morsure, *Acuité Visuelle*), et Griffes aiguisées (**A+1\***, par griffes, provoque des coups de **F+1**).

**Chasseur #3 :**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	54	3	3	6	49	2*	45	33	39	40	33	31

**Compétences** : Camouflage Rural ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Filature ; Pistage.

**Possessions** : Veste en cuir (0/1PA bras et corps), Arc (24/48/250, FE3), Epée, Dague (I+10, D-2, Prd-20), Flasque d'huile, Lanterne, Briquet.

**Attributs du Chaos** : Sabots fendus, Visage bestial – cerf (**A+1**, par cornes).

**Chasseur #4 :**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	40	7*	5*	9	30	1	40	39	25	33	31	20

**Compétences** : Camouflage Rural ; Chasse ; Déplacement Silencieux Rural ; Endurance Accrue\* ; Filature ; Pistage.

**Possessions** : Veste en cuir (0/1PA bras et corps), Arc (24/48/250, FE3), Epée, Dague (I+10, D-2, Prd-20), Flasque d'huile, Lanterne, Briquet.

**Attributs du Chaos** : Visage bestial – ours, Peau Noire (+20 tests de *Dissimulation* de nuit ou dans un environnement sombre, Fort\*).



## *Le retour des aventuriers.*

Quelle que soit l'option utilisée par le MJ, le groupe arrive à la limite du village. De leur point d'observation, les PJ voient que toute la zone bourdonne d'activité. S'il n'y a pas le feu à la forêt, les PJ voient des groupes de chasse partir du village et se rendre dans différentes directions. Les portes du village sont ouvertes et gardées par trois hommes. Les PJ devront se glisser discrètement jusqu'au mur, puis l'escalader pour entrer dans le village sans se faire remarquer. Le mur mesure 5m de haut, et il est fait de rondins, ce qui le rend facile à escalader (*Escalade* +10). Une fois que les personnages l'auront franchit, ils seront en mesure de se rendre dans la maison du shérif. Les PJ devraient se souvenir qu'elle se trouvait au centre du village, près du puits. Le village est tranquille, et personne n'est en vue. Il semble que tout le village recherche les PJ.

Si la forêt est en train de brûler, les PJ verront que tout le village se dirige vers les bois en transportant des pelles et des haches. La scène est celle d'une panique contrôlée, et les PJ sont capables de se glisser dans le village sans se faire remarquer.

La maison du shérif est un grand bâtiment de plein pied. La porte est verrouillée, mais la fenêtre est ouverte. La maison est séparée en deux parties, celle de devant étant constituée des cellules et de l'espace de travail, et celle de derrière des quartiers d'habitation. Les seules fenêtres sont dans la partie de devant, il n'y en a aucune sur l'arrière. Les PJ peuvent facilement entrer par la fenêtre, puis déverrouiller la porte de devant. Dès qu'un PJ grimpe par la fenêtre, il entendra un grondement sourd, et verra un très gros chien en colère. Le chien peut être calmé, mais il est très hostile. Les tests de **Soc** subissent un malus de -10 (*Empathie avec les Animaux* +10). Si le chien n'est pas calmé dans les 1d3 rounds, il aboiera et attaquera. Cela pourrait entraîner des problèmes assez compliqués.

Les affaires des PJ sont enfermées dans une armoire le long du mur ouest. Le cadenas est serviable (**Diff.** 5) et les PJ devraient être en mesure de l'ouvrir facilement. Les cellules sont vides et semblent ne pas servir souvent. Le bureau est l'élément le plus décoratif, mais il n'y a rien de valeur dessus. Il y a une porte à l'est, et elle est verrouillée. En l'ouvrant les PJ découvrent la chambre de Wilhelm. La pièce est en désordre et semble ne pas avoir été nettoyée depuis des années. Il y a une odeur de sang séché et d'autres fluides. Beaucoup d'instruments de torture sont suspendus aux murs, et de nombreux vêtements parsèment le sol. En les examinant, les personnages peuvent constater que ce sont ceux de femmes et d'enfants. En fouillant sous le lit, les PJ peuvent trouver un petit coffre verrouillé. A l'intérieur se trouve 100 Co et une flasque en verre contenant un liquide rougeâtre (qui est un vieux vin de cérémonie, mais laissez les PJ croire bêtement qu'il s'agit de quelques chose d'autre comme une Potion de Force).

Quand les PJ ont fouillés la maison pendant 1d6+2 rounds, ils entendent des voix venant de l'extérieur. Ils reconnaissent la voix de Wilhelm, et il parle avec un groupe d'homme qui lui rend compte de leurs progrès. Il discute pendant 3 rounds, terminant la conversation en leur disant de continuer à le tenir au courant. Puis il commence à déverrouiller la porte. Que les PJ l'aient reverrouillée ou pas, Wilhelm s'arrête et tout le monde se tait à l'extérieur. Un test d'**Ecoute** réussi pour des bruits légers (*Acuité Auditive* +10) révèle que Wilhelm murmure aux autres. Tout à coup la porte est brutalement frappée du pied et Wilhelm et ses trois hommes entrent rapidement les épées dégainées.

Wilhelm et ses hommes tentent de maîtriser les PJ. Après tout, Juno a besoin d'eux pour les sacrifices. Si les aventuriers envisage de se rendre dans l'espoir de s'échapper pour replanifier leurs actions, il doit être clair pour eux que leurs destin sera à peu près le même que celui de Walter Gunderson et sa famille. Il n'y aura pas de seconde chance.

C'est seulement si les choses tournent mal pour Wilhelm et ses homme que l'un d'entre eux partira en courant pour aller chercher de l'aide. Si cet individu n'est pas arrêté, les choses vont devenir infiniment pires pour les aventuriers. Si Wilhelm est tué, les autres se dispersent pour le dire à Juno. Les PJ peuvent essayer de soumettre Wilhelm, mais cela va les mettre dans une position très risquée. En fidèle croyant de Juno et de sa cause, Wilhelm ne révélera rien aux personnages. S'ils tuent Wilhelm et fouillent son corps, ils découvriront qu'il porte un pendentif en or autour du cou, avec un symbole étrange. Comme plus tôt, les PJ disposant de la compétence *Théologie* devront réussir un test d'**Int** pour le reconnaître comme un symbole de Slaanesh.

### PNJ

#### Chien :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	7	30	1	--	43	14	43	43	--

**Règles Spéciales** : Vision Nocturne (10m).

#### Bruno, Otto et Reinholdt :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	25	4	4	9	40	2	30	29	29	29	29	29

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

**Possessions** : Gilet en cuir (0/1PA corps), Epée, Dague (I+10, D-2, Prd-20).



## Echec et mat.

Quelle que soit l'issue du combat avec le shérif Wilhelm et ses hommes, les PJ voudront quitter le village rapidement. Alors qu'une brise froide et légère commence à souffler dehors, ils remarquent que ce n'est plus une option pour eux. Si villageois mutés se tiennent à l'extérieur avec des lanternes, attendant que les aventuriers quittent le confinement de la demeure du shérif. Au centre se dresse une grande femme mince, avec une chevelure rousse vive descendant dans son dos. Elle est belle à contempler, même si ses yeux rouges embrasés et ses cornes sont assez déroutant. A côté d'elle se trouve une créature des abysses, dont les traits du visage semblent drôlement familier (un test d'**Int** réussi permet au PJ de reconnaître Gunnar Dirkelstein qu'ils ont rencontré à la chapelle. Réaliser cela leur coûte un **point de folie**).

D'une voix mélodieuse et aguicheuse, la femme s'adresse aux aventuriers :

« Avancez mes braves. Vous avez prouvé que vous méritiez l'Etreinte de la Mère. N'ayez pas peur. Car je serai là pour vous aidez à explorer vos pulsions et désirs les plus intimes, d'une façon que vous ne pouvez même pas imaginer. Par mon biais, la Mère vous mènera à un tel état de plaisir et d'excitation que vous serez à peine capable de vous maîtriser. Venez à moi. »

La voix est tellement apaisante que les personnages doivent réussir un test de **FM** pour résister aux charmes évidents et à l'invitation de Juno. Les PJ qui échouent sont irrésistiblement attirée vers elle. Ils ne sont pas sous son emprise au point d'attaquer leurs camarades, mais suffisamment pour s'approcher de Juno avec insouciance et laisser passivement les villageois les assommer. Les PJ qui résistent à l'appel de Juno peuvent retenir leurs compagnons passifs, mais cela entravera leur capacité à combattre Juno et ses sbires. Ce glamour de Juno ne peut être rompu que si les PJ l'attaquent directement. Si les personnages décident de rester dans la demeure du shérif et refusent de sortir, les villageois mutés mettront le feu à la maison en jetant leurs lanternes allumées dessus.

Attaquer Juno fait ressortir le pire d'elle. « Résistez tant que vous le voulez mes jolis, » raille-t-elle les personnages. « Le moment venu, je profanerais vos corps en buvant vos âmes. Même vos dieux ridicules ne pourront pas vous protéger du pouvoir de séduction de celui que j'ai adopté. » Les villageois et le Rejeton du Chaos se mettent devant elle pour encaisser l'attaque des PJ. Derrière ce bouclier vivant, Juno jette ses sorts. Elle vise particulièrement les jeteurs de sorts et les puissants guerriers. Dès que le combat tourne en sa défaveur, elle fuit. C'est une grande partisane de l'auto-préservation à tout prix. Ses sbires continueront à engager les aventuriers pour couvrir la fuite de Juno.

## PNJ

### Juno Magerfleisch :

Sorcière du Chaos niv. 3, ex-Domestique, ex-Apprenti Sorcière.

Taille :	1,72m	Yeux :	Rouges
Poids :	57 Kg	Age :	28 ans
Cheveux :	Roux flamboyants	Alignement :	Chaos (Slaanesh)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	41	38	4	4	15*	62	2*	55	54	68	57	55	38

**Compétences :** Alphabétisation (Reikspiel) ; Connaissance des Démons ; Conscience de la Magie ; Esquive ; Incantation : mineure, bataille 1, démonique 1-3 ; Langue Hermétique : Démonique, Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie.

**Possessions :** Epée d'Impunité du Chaos (le porteur bénéficie de **B+5\***), Robes.

**Attributs du Chaos :** Voix attirante (les victimes dans les 10m doivent faire un test de **FM** pour résister au désir d'être avec le serviteur du Chaos), Cornes de Slaanesh (**A+1\*** par corne), Résistance à la Magie (Bonus de +20 à tous les tests de contre-magie).

**Points de Magie :** 35

**Sorts :**

Mineure : Don de Langues, Flammerole, Malédiction, Sommeil.

Niv. 1 : [Bataille] Boule de Feu, Débilité ; [Chaos] Accord ; [Démonique] Lier un démon, Invocation d'un gardien, Invocation d'une monture.

Niv. 2 : [Chaos] Pavane de Slaanesh ; [Démonique] Arrêt de l'instabilité démoniaque, Invocation d'énergie, Invocation d'un démon mineur, Invocation d'une aide magique.

Niv. 3 : [Chaos] Rayon de Slaanesh ; [Démonique] Répandre la folie, Invocation d'une horde démoniaque, Invocation du grand pouvoir.

**Histoire personnelle :** Juno est née à Nuln dans une famille marchande modérément aisée. Quand elle avait 6 ans, son père s'est énormément endetté auprès d'un usurier d'un des quartiers les plus pauvres de la ville. Son père donna Juno au vieil homme lubrique et borgne pour payer une partie de sa dette. Le satyre lui fit subir des sévices sexuels, en faisant virtuellement son esclave. Les années passèrent avant que son maître ne se fatigue d'elle (elle vieillissait après tout) et ne la

vende à un guide-racoleur. Elle n'en récolta que plus d'abus avant qu'elle n'apprenne la façon d'exercer son propre contrôle. En y travaillant, elle fut capable de développer des contacts avec les membres dépravés de la noblesse. Ce changement de fréquentation conduisit Juno vers le Culte de la Tour Pulsante, qu'elle rejoignit avec enthousiasme. Ses compétences lui permirent d'attirer l'attention de la hiérarchie du culte slaaneshi. Au bout d'un certain temps, elle développa un plan assez ambitieux qui fut rapidement approuvé par les dirigeants du culte.

### Gunnar Dirkelstein :

*Rejeton du Chaos.*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6*	28	25	3	4*	7	39	1	40	28	45	32	26	37

**Possessions :** Epée.

**Attributs du Chaos :** Souffle enflammé (Zone conique de 12m x 4m, compte comme 2 coups de F3), Peau à motifs colorés (bandes en zigzag de vert pastel et rose néon), Haine irrationnelle (Elfes et sorciers, à l'exception des fidèles de Slaanesh), Longues jambes (M+1\*), Résistant (E+1\*), Tentacules (les deux bras).

### Villageois :

*Tous les 6 villageois mutés partagent le même profil de base, qui est modifié par leurs caractéristiques du Chaos décrites ci-dessous :*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	25

**Possessions :** Gourdins, vêtements en lambeaux.

### Attributs du Chaos :

Villageois 1 : Bec (A+1 par morsure).

Villageois 2 : Voix idiote (-20 à tous les tests de Soc).

Villageois 3 : Substitution sanguine (Acide – E+1, jet d'acide de toute blessure, l'adversaire subit un coup de F3).

Villageois 4 : Être du Chaos (Morveux avec des extrémités en forme de masses : F+1, I-10 ; Résistant E+1 ; Frénétique)

Villageois 5 : Peau de fer (5 PA partout).

Villageois 6 : Tête de Chèvre (A+1 par corne).



## Epilogue.

Que Juno aie été tuée ou qu'elle ait échappé aux griffes des aventuriers, son emprise sur Herzendorf est brisée. Les villageois, dont beaucoup sont maintenant marqués par une mutation symbolisant leur corruption, se sont dispersés dans la campagne. Les aventuriers peuvent décider de nettoyer le village en le brûlant totalement. Si c'est le cas, ils n'affronteront aucune opposition.

Au-delà de ça, les PJ ont deux tâches à terminer :

La première est de rendre l'épée Callewyn à son fourreau vivant dans le bosquet sacré. Quand c'est fait, l'épée scintille pendant un instant puis disparaît dans l'arbre. Ne pas ramener l'épée a trois terribles effets. D'abord l'épée perd ses capacités spéciales. Ensuite le possesseur de l'épée sera maudit et subira des échecs automatiques sur 1d3 tests de caractéristiques chaque jour jusqu'à ce que l'épée soit rendue. Enfin, tout prêtre de la Foi Antique, Taal, Rhya, Ulric, et Manann sera dégoûté par le possesseur de l'épée et lui refusera toute aide ou assistance.

La seconde tâche des aventuriers est de rentrer à Talabheim et de raconter à Helena Magnussen le destin de son mari. Cette tâche délicate pourrait ne pas être ce que les PJ préfèrent, mais ils doivent néanmoins le faire. D'autre part, la route pour rentrer à Talabheim est longue et pleine de dangers.

## Appendices

### Points d'expérience.

<b>PEX</b>	<b>Motif</b>
10-40	Rôleplay (par séance)
<b>ENQUETE</b>	
15	Repousser l'attaque des mutants dans la Grande Forêt.
10	Confirmer le passage de Magnussen auprès de Bart 'le noir' Feuillafumer.
5	Avoir des informations sur Herzendorf d'Albrecht Goering.
5	Avoir des informations sur Magnussen et sa compagne par Axel von Bücher.
10	Ecouter discrètement la conversation entre Gaston et Toby.
15	Offrir l'hospitalité à Bianka Eichenholtz.
10	Interroger Franz Stein en secret.
10	Ecouter Franz Stein parler dans son sommeil.
5	Fouiller la chapelle sur la colline.
5	Trouver des traces de sang sur l'autel.
10	Interroger Walter Gunderson sur Karl Magnussen.
<b>DES PLANS MALSAINS</b>	
5	Entendre l'échange entre Walter et ses geôliers.
15	Tuer Bianka avant qu'elle ne se transforme en un Rejeton du Chaos.
5	Tuer Bianka après qu'elle se soit transformée en Rejeton du Chaos.
5	Trouver les restes des victimes sacrificielles.
10	Etablir le destin horrible de Karl Magnussen.
10	Lire à voix haute l'inscription sur le pilier de pierre.
5	Éliminer les chasseurs mutés.
5	Découvrir la marque de Slaanesh sur les chasseurs mutés.
10	S'introduire discrètement dans le village sans être repéré.
5	Se débarrasser du Sergent Wilhelm Hoffhund.
5	Résister à la voix séductrice de Juno.
5	Attaquer Juno pour briser son influence sur ceux qui n'ont pas résisté à ses « charmes ».
5	Forcer Juno à fuir.
15	Tuer Juno et mettre un terme à son règne de terreur.
+1 Point de Destin (Note : le point de destin sera annulé si Callewyn n'est pas remise à sa place).	

*Sorts de Slaanesh.*

<b>ACCORD</b>			
<b>Niveau de sort :</b>	1	<b>Portée :</b>	Toucher
<b>Points de Magie :</b>	1d3+3	<b>Durée :</b>	2d6 minutes
<p>Le lanceur touche le front de sa cible. Si la cible essaye d'éviter le contact, le lanceur doit réussir un jet de <b>CC</b>. La cible peut faire un test de <i>contre-magie</i> pour résister aux effets du sort.</p> <p>Si l'incantation est réussie, la victime entre immédiatement dans un état béat et euphorique pendant les prochaines 2d6 minutes. Toutes ses caractéristiques sont divisées par deux. A chaque tour, jetez 1d6 ; sur un résultat de 1, 2 ou 3 la cible est incapable de faire quoi que ce soit d'autre que rester sur place en souriant de façon stupide. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, la cible est sujette à la <i>Stupidité</i>.</p>			

<b>PAVANE DE SLAANESH</b>			
<b>Niveau de sort :</b>	2	<b>Portée :</b>	48 mètres
<b>Points de Magie :</b>	1d6+6	<b>Durée :</b>	Jusqu'à ce qu'il soit annulé.
<p>La <i>Pavane de Slaanesh</i> peut être jetée sur n'importe quel groupe de 4 créatures ou plus, qui ne sont pas impliquées dans un combat au corps à corps et qui sont à moins de 4m les uns des autres. Les victimes doivent avoir au moins une intelligence animale pour que le sort fonctionne (i.e. une <b>Int</b> de 12 ou plus). Qui plus est, les cibles non-démoniques peuvent faire un test de <i>contre-magie</i> pour éviter les effets du sort.</p> <p>Les victimes du sort ne peuvent rien faire d'autre que rester sur place et danser de façon lubrique au son d'une musique irréaliste qu'ils sont les seuls à entendre. Ils ne peuvent pas bouger, attaquer, ou utiliser des armes de tir jusqu'à ce que les effets du sort soient terminés. Cela arrive quand le groupe affecté est attaqué d'une façon ou d'une autre, que ce soit au corps à corps, par arme de tir, ou par magie.</p>			

<b>RAYON DE SLAANESH</b>			
<b>Niveau de sort :</b>	3	<b>Portée :</b>	48 mètres
<b>Points de Magie :</b>	2d6+6	<b>Durée :</b>	Instantané
<p>C'est une version du sort d'<i>Accord</i> (voir ci-dessus) qui permet au sorcier de frapper des cibles à distance. Un arc-en-ciel éblouissant de lumière part du bout des doigts du lanceur, et frappe une créature à portée et dans la ligne de vue du lanceur. Les cibles non-démoniques peuvent faire un test de <i>contre-magie</i> pour éviter les effets du sort, qui sont les mêmes que ceux du sort <i>Accord</i>.</p>			

## Personnages.

### Astrid Brasfort :

*Spadassin, ex-Garde du Corps, ex-Chasseur de Prime.*

<b>Race :</b>	Naine	<b>Sexe :</b>	Féminin
<b>Taille :</b>	1,38m	<b>Yeux :</b>	Marrons
<b>Poids :</b>	64 Kg	<b>Age :</b>	52 ans
<b>Cheveux :</b>	Bruns	<b>Alignement :</b>	Neutre (Grungni)
<b>Psychologie :</b>	Haine des gobelinoïdes	<b>Lieu de Naissance :</b>	Bögenhafen, Grande Principauté du Reikland.
<b>Points de destin :</b>	2		

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4*	68	31	5	4	9	30	2	25	52	35	72	55	24

**Compétences :** Adresse au Tir ; Arme de Spécialisation : poing, lasso, filet ; Bagarre ; Chant ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Course à Pied\* ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Endurance à l'Alcool ; Esquive ; Exploitation Minière ; Filature ; Métallurgie ; Pistage.

**Possessions :** Épée, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Arbalète (32/64/300, FE4) et carquois (20 carreaux), Corde, Filet, 2 paires de menottes, Outre, et Bourse (9 Co, 2/6).

**Histoire personnelle :** Vous avez commencé à voyager dans l'ouest de l'Empire alors que vous étiez employée par Manfred Hess le marchand. Vous avez à peine réalisé à l'époque que Hess faisait des affaires avec les personnes peu recommandables qui avaient poussé à la faillite la riche famille von Ludendorf de Talabheim. Un jour, Hess vous demanda de rester en arrière car il devait traiter « avec la plus grande discrétion » son rendez-vous suivant. Quand il n'est pas revenu, vous avez contacté votre ami, Kurt Krähe, un chasseur de prime d'Altdorf. A deux vous avez retrouvé et suivi la piste de Hess jusqu'à ce que vous retrouviez son corps massacré dans un entrepôt abandonné. Vous avez trouvé des preuves conduisant à un regroupement de fidèles du Chaos. Le combat fut rapide et sanglant. A la fin, vous avez rejoint Kurt dans la chasse aux criminels, en particulier les assassins.

Avec le temps, les autorités ont commencé à remettre vos capacités en questions. Evidemment, ceux que vous attrapiez étaient un petit peu malmenés. Vous deviez les rendre un petit peu plus coopératifs pour vos enquêtes n'est-ce pas ? De toute façon ce n'étaient que de la racaille, et vous les traitez en conséquence. Le problème fut que les autorités ont pensé que vous étiez trop dure, et elles ont refusé de continuer à travailler avec vous. Pire encore, Kurt eu la malchance de tomber sur quelqu'un de plus dur et plus rapide que lui. Vous avez retrouvé ce qui restait de son cadavre au fond d'un ravin dans les Collines Désolées.

Les choses se dégradèrent rapidement. Vous vous êtes retrouvé videur dans un établissement de jeu dans le riche quartier Westrand, et vous avez trouvé du réconfort dans l'Amère de Bugman. Rapidement, le propriétaire a menacé de vous virer si vous ne régliez pas votre problème. Le quitter avec un œil au beurre noir et quelques dents en moins n'était pas une bonne idée, mais vous vous en fichiez sur le moment. Quelques jours plus tard, le Capitaine de la Garde Lorenz Hartesel vous a abordé dans la ruelle qui était devenue votre domicile. « *Voilà une couronne. Va te nettoyer et reviens me voir dans l'heure à la caserne de la garde. J'ai un boulot pour toi et quelques autres. Maintenant, donne-moi ta parole que tu ne vas pas dépenser cette couronne dans une autre Bugman, et tu as le boulot.* » Contre tout bon sens, vous vous êtes retrouvé à donner votre parole.

Dans la caserne de la garde, vous vous êtes retrouvé dans une pièce avec 5 autres individus. Ils allaient être vos compagnons pour ce boulot. Quelle bande de loser. Bien, autant prendre sur soi et apprendre à les connaître. Mieux vaut connaître les limites de vos 'compagnons' avant d'avoir besoin de compter sur eux dans un moment difficile.

### Vos compagnons sont :

- Valdil Eldiranel : D'une façon ou d'une autre vous avez du insulter les Dieux Ancestraux. Comment avez-vous pu finir par travailler avec ce loustic ? Mais maintenant que vous y réfléchissez, combien d'Elfes trimentent un tromblon ? Peut-être que celui-là sera différent que ceux dont on parle dans vos vieilles histoires de famille.
- Bertholdt Gruber : Comment un homme de cette taille a bien pu terminer prêtre ? En particulier pour une divinité qui préfère ouvrir de force les livres que les cranes. Vous espérez qu'il s'avèrera être un meilleur combattant qu'il ne le paraît.
- Anna-Maria Feuerfunken : Une sorcière avec un air bizarre. Un air guindé, c'est ça. Probablement une chose délicate qui va s'évanouir en cas de confrontation. Mieux vaut la garder en arrière, bien à l'abri de toute échauffourée.
- Hans Nachtkellner : Formidable. De toute évidence voyou ayant grandi en ville qui pense avoir tout vu et tout connaître. Vous espérez bien qu'il ne vous volera rien. Bien entendu, s'il essaye, vous n'aurez qu'à lui faire sortir la morve du nez à coup de latte.
- Ernst Grunzen : C'est un combattant. En y regardant de plus près, la lueur dans ses yeux semble indiquer que c'est un homme qui peut un peu trop aimer combattre. Dans une mêlée, vous le prendriez avec vous. Si quoi que ce soit nécessite des manœuvres délicates, vous aurez peut-être à la garder tranquille, et loin de son épée.



**Valdil Eldiranel :***Eclaireur, ex-Cocher.*

<b>Race :</b>	Elfe	<b>Sexe :</b>	Masculin
<b>Taille :</b>	1,67m	<b>Yeux :</b>	Marrons
<b>Poids :</b>	60 Kg	<b>Age :</b>	69 ans
<b>Cheveux :</b>	Terre de Sienne	<b>Alignement :</b>	Neutre (Karnos)
<b>Psychologie :</b>	Claustrophobie, Agoraphobie	<b>Lieu de Naissance :</b>	Forêt de Laurelorn
<b>Points de destin :</b>	1		

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	52	3	4*	8	69	2	51	46	65	64	44	37

**Compétences :** Acuité Visuelle ; Arme de Spécialisation : arme à feu ; Astronomie ; Camouflage Rural ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural ; Endurance Accrue\* ; Equitation ; Musique (Cor de cocher, Luth) ; Orientation ; Pictographie : Eclaireur ; Pistage ; Soins des Animaux.

**Possessions :** Epée, Chemise de maille (1PA corps), Bouclier (1PA partout), Tromblon (24/48/250, FE3), Outre, et Bourse (5 Co, 6/9).

**Histoire personnelle :** Vous avez toujours voulu voir le vaste monde et expérimenter tous ses plaisirs. Vous avez dit au revoir à votre peuple, sachant bien que votre choix vous bannirait de chez vous pour toujours. Parfait. La première véritable cité humaine que vous avez visitée fut Middenheim. Quel endroit ! Vous avez été capable de profiter de la vie d'une façon tellement insouciant que cela n'aurait jamais été possible en Laurelorn. Il y a tant à faire.

Avec le temps, vous vous êtes ennuyé. Il doit y avoir plus à faire dans la vie. Vous avez donc prit un boulot comme Cocher pour les Diligences du Rocher. De cette façon, vous serez payé pour voir le reste de l'Empire. C'était ça la vie ! Tous ces gens à rencontrer et le plaisir inhérent au voyage. Malheureusement, vos patrons et vos passagers ne prenaient pas aussi gentiment vos détours fréquent et vos arrêts prolongés. Ils étaient simplement trop pressés et n'appréciaient pas que le calendrier mis en place par ceux de Middenheim ne corresponde pas à vos besoins et vos plans. Vous avez donc fini par démissionner et décidé de chercher un nouvel emploi à Talabheim.

Vous êtes finalement tombé sur un groupe de mercenaire dirigé par Wolf Schwarzkopf. Le grand homme était très amical, strictement professionnel. Il vous a employé comme éclaireur pour son unité, et vous avez vu un peu d'action sur la frontière de l'est. Combattre des Orcs et des Hommes-Bêtes était bien, mais cela devint fastidieux au bout d'un moment. Vous aviez besoin de quelque chose de plus excitant, et de quelque chose qui vous permette d'expérimenter la vie sans restriction. Bon, l'argent était une restriction, et vous en aviez besoin après que Schwarzkopf vous ait suggéré de trouver du travail ailleurs. Il vous a recommandé d'aller voir le Capitaine Lorenz Hartesel de la Garde Municipale de Talabheim.

Vous avez trouvé assez facilement le Capitaine de la Garde, et il vous a dit de le retrouver à la caserne de la garde plus tard dans l'après-midi. « *J'ai un boulot pour vous et quelques autres,* » vous a-t-il dit. Vous pensiez que le boulot pourrait être intéressant, donc vous avez accepté de venir. Vous êtes arrivé à la caserne plusieurs heures plus tard, et vous vous êtes retrouvé dans une pièce avec 5 autres individus. Ils allaient être vos compagnons pour ce boulot. Quel groupe de gens intéressant. Au-delà de vos premières impressions, vous espérez en apprendre plus sur vos nouveaux compagnons de voyage dans un futur proche.

**Vos compagnons sont :**

- **Astrid Brasfort :** Une femme naine avec un parfum de bière rance. Au moins elle aurait pu boire du vin à la place. Et bien, elle est différente et pourrait s'avérer intéressante à fréquenter.
- **Bertholdt Gruber :** Il y a quelque chose de différent. Un grand homme dans un métier que vous penseriez plutôt adapté à un individu assez chétif. Bien, il pourrait s'avérer être le plus perspicace de cette bande, et pourrait être quelqu'un avec qui s'amuser pendant un moment.
- **Anna-Maria Feuerfunken :** Elle semble familière. L'avez-vous déjà rencontré auparavant ? A Middenheim ? Ou était-ce à Wolfenburg ? Non, vous vous souvenez de quelques-unes des femmes de là-bas, et ce n'était pas l'une d'entre elles. Elle a l'air d'une sorcière, mais la seule femme sorcière que vous avez connue était celle qui a trainée avec les hommes de Schwarzkopf pendant un moment. Bien entendu, vous vous êtes tenu à l'écart d'elle car sa réputation parmi les mercenaires était d'être frigide. Vous préférez les individus « chaleureux ». Et bien, vous n'aurez plus qu'à découvrir si celle-là est froide ou chaude un de ces quatre.
- **Hans Nachtkellner :** Ce type semble haut en couleur. Vous n'êtes pas sûr que vous lui achetiez quoi que ce soit.
- **Ernst Grunzen :** Vous vous souvenez de lui. Un individu fanatique qui pense que tout dans ce qu'il y a dans la vie, c'est de vivre pour la prochaine bataille. Il a besoin de sortir un peu plus et de profiter de la vie. Si un combat éclate, vous n'aurez qu'à envoyer Ernst vers l'avant pendant que vous 'protégerez' Anna-Maria.

**Bertholdt Gruber :***Prêtre niv. 1, ex-Etudiant, ex-Initié.*

<b>Race :</b>	Humain	<b>Sexe :</b>	Masculin
<b>Taille :</b>	1,85m	<b>Yeux :</b>	Gris clairs
<b>Poids :</b>	111 Kg	<b>Age :</b>	24 ans
<b>Cheveux :</b>	Bruns	<b>Alignement :</b>	Neutre (Véréna)
<b>Psychologie :</b>	-	<b>Lieu de Naissance :</b>	Weissbrück, Grande Principauté du Reikland.
<b>Points de destin :</b>	2		

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	31	38	5*	4*	7	44	1	30	33	48	40	39	41

**Compétences :** Acuité Auditive ; Alphabétisation (Reikspiel) ; Astronomie ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Endurance Accrue\* ; Force Accrue\* ; Incantation : cléricale 1 ; Héraldique ; Histoire ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Méditation ; Sixième Sens ; Théologie.

**Possessions :** Epée, Robes cléricales blanches, Symbole religieux (médaillon en tête de chouette), et Bourse (14 Co, 8/5).

**Points de Magie :** 10

**Sorts :** Mineure : Lumière, Sommeil. Niv. 1 : Débilité, Rafale de Vent, Soins des Blessures Légères.

**Histoire personnelle :** Vous étiez le troisième fils de la famille Gruber de Weissbrück, la famille la plus importante de la ville, et les propriétaires des mines Delfgruber à côté. Comme vous n'alliez pas hériter des affaires de la famille, votre père s'est arrangé pour que vous entriez à l'Université d'Altdorf. Vous étiez déterminé à faire quelque chose de vous, et avez découvert que vous excelliez à l'Université. Vos études s'élargissaient de plus en plus, et vous vous êtes finalement retrouvé attiré par le culte de Véréna. Vous avez demandé à rejoindre le culte, mais avez été initialement refusé. N'acceptant pas cet échec, vous avez creusé l'étude des religions contemporaines du Vieux Monde.

Quelques mois plus tard, vous étiez prêts. Vous avez impressionné le clergé local lors de votre seconde tentative, et été accepté dans le culte. Tout en étant initié aux mystères du culte, on vous a octroyé un accès sans entraves à la bibliothèque. La collection de livres était tout à fait impressionnante. Voyant vos yeux brillés à ce spectacle, vos supérieurs vous ont donné la responsabilité d'entretenir la bibliothèque. Avec le temps, votre dévotion et votre application ont impressionné vos supérieurs. Ils ont décidé de vous envoyer à Talabheim pour que vous y appreniez auprès de l'un des plus grands érudits en théologie, Herr Karl Magnussen.

Vous êtes récemment arrivé à Talabheim et étiez pressé de trouver votre chemin jusqu'à l'Université. Vous avez demandé à voir Karl Magnussen, mais personne ne fut en mesure de vous dire où il était. Après avoir demandé à un certain nombre de gens sur le campus, vous avez appris que Herr Magnussen avait quitté la ville environ deux mois auparavant afin de poursuivre des recherches. Découragé par l'absence de l'éminent, vous êtes retourné à l'Auberge de la Nuit sans Lune. Un capitaine de la garde vous y attendait, et vous a demandé ce que vous vouliez à Herr Magnussen. Vous lui avez expliqué que vous aviez été envoyé pour étudier avec lui, mais aviez découvert que l'éminent était parti. Le capitaine de la garde s'est présenté comme étant Lorenz Hartesel. Il vous a dit de venir le rencontrer à la caserne de la garde plus tard dans l'après-midi. « *J'ai un travail pour vous et quelques autres* », a-t-il dit, « *cela concerne Herr Magnussen.* »

Intrigué, vous êtes arrivé à la caserne de la garde quelques heures plus tard, et vous vous êtes retrouvé dans une pièce avec 5 autres individus. Ils allaient être vos compagnons pour ce travail. Quel étrange assortiment de personnes. Au-delà de votre première impression, vous espérez en apprendre plus sur vos nouveaux compagnons de voyage en cours de route.

**Vos compagnons sont :**

- Astrid Brasfort : Une femme naine dont la vie semble être dans une spirale infernale. Elle semble toujours posséder quelques compétences qui pourraient s'avérer utiles pour ce travail impliquant Herr Magnussen.
- Valdil Eldiranel : Vous avez toujours voulu rencontrer un Elfe. Ce que vous avez lu à leur sujet indique qu'il s'agit d'une race assez secrète, bien qu'un peu arrogante, qui profite totalement de la vie. Vous avez maintenant une chance d'étudier cet individu pour voir si ces textes étaient exacts.
- Anna-Maria Feuerfunken : Elle semble être le produit d'une éducation privilégiée. Vous espérez simplement qu'elle incarne l'attitude supérieure classique et stéréotypée des sorciers, en particulier vis-à-vis des prêtres comme vous. Ensuite, elle pourrait être ici la seule avec laquelle avoir une bonne conversation académique.
- Hans Nachtkellner : Vous avez lu des choses sur des personnages provenant des aspects les plus mal famés de la vie, mais Hans semble être une incarnation vivante de toutes vos lectures. Il est clairement dans son élément dans la cité, mais comment va-t-il se comporter dans la nature ?
- Ernst Grunzen : Vous vous êtes toujours demandé quel genre d'homme pourrait décider de vivre comme un mercenaire. Ernst semble être le mercenaire incarné. Même maintenant vous vous demandez s'il évalue chacun de vous au cas où les choses en viennent aux mains.

**Anna-Maria Feuerfunken :***Sorcier niv. 2, ex-Apprenti Sorcier.*

<b>Race :</b>	Humain	<b>Sexe :</b>	Féminin
<b>Taille :</b>	1,72m	<b>Yeux :</b>	Bleus
<b>Poids :</b>	68 Kg	<b>Age :</b>	28 ans
<b>Cheveux :</b>	Terre de Sienne	<b>Alignement :</b>	Neutre (Ulric)
<b>Traits particuliers :</b>	Cheveux très longs	<b>Lieu de Naissance :</b>	Carroburg, Grand Duché de Middenland
<b>Points de destin :</b>	2		

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	32	4	4	9	40	1	46	30	47	35	43	35

**Compétences :** Alphabétisation (Reikspiel) ; Connaissance : Parchemins, Runes ; Cryptographie ; Danse ; Héraldique ; Identification des Plantes ; Incantation : bataille 1-2, mineure ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Méditation ; Sens de la Magie.

**Possessions :** Epée, Bâton de sorcier, Vêtements de voyage, et Bourse (24 Co, 8/10).

**Points de Magie :** 27

**Sorts :** Mineure : Flammerole, Malédiction. Niv. 1 : Boule de Feu, Main de Fer. Niv. 2 : Brouillard Mystique.

**Histoire personnelle :** Vous étiez le plus jeune enfant d'une riche famille de marchands. Vous vouliez faire quelque chose de différent de vos aînés, qui ont eu du succès comme marchands et se sont mariés. En tant que 'bébé de la famille', vous arriviez toujours à avoir ce que vous vouliez, en particulier de Papa. Vous vouliez étudier les arts magiques, et vous faire un nom par vous-même. Le mariage ne faisait pas partie de vos plans. Bien que Papa n'apprécie pas l'idée au départ, il l'accepta progressivement au fur et à mesure que vous lui mettiez la pression. Il s'arrangea pour que vous étudiiez avec Ruprecht Kepler, un sorcier habitant à Talabheim. La raison pour laquelle votre père a mis en place une escorte de templier du Loup Blanc vous dépasse. Là encore, il avait de bons appuis à la cour du Grand Duc von Bildhofen. Vous êtes arrivé chez Herr Kepler avec votre escorte après quelques semaines sur le fleuve. Il n'était pas du tout comme vous l'aviez imaginé. Kepler était un vieil idiot qui ressemblait plus à un bouffon empoté alors qu'il renvoyait vos gardes. Dès qu'ils furent hors de vue, il se redressa et déclara d'une voix bien plus forte et confiante que vous deviez toujours vous souvenir qu'il était le maître, et vous l'apprenti. Il était impossible de l'oublier.

Vous avez travaillé pendant des années sous les enseignements rigoureux de Herr Kepler. Le chemin de la connaissance passait par un travail soutenu et une attention constante pour ses études, Herr Kepler vous le rappelait en permanence. Quand vous êtes devenue une sorcière, Herr Kepler vous a dit que vous aviez besoin de faire un peu de 'travail de terrain'. Il s'est organisé pour que vous passiez quelque temps avec la troupe de mercenaire de Wolf Schwarzkopf. Bien qu'un peu nerveuse au début, vous aviez assez de confiance en vous pour mener cette tâche à bien. Les hommes de Schwarzkopf ont rapidement appris, certain douloureusement, que vous n'étiez pas une petite chose qu'on traite à la légère. Votre tournée avec le groupe de mercenaire sur la frontière est fut assez courte, et vous êtes retourné voir Herr Kepler pour poursuivre votre enseignement.

Le temps passant, vous êtes devenue plus compétente dans votre métier. Un jour, Herr Kepler vous a dit que vous étiez maintenant plus que prête à voler de vos propres ailes et à construire votre propre réputation. Il vous dit plus tard qu'une opportunité s'était présentée d'elle-même qui pourrait vous permettre de tester vos compétences et vos capacités. Il vous a dit que le capitaine de la garde Lorenz Hartesel avait un travail qui nécessitait des personnes compétentes. Il vous a dit de le rencontrer à la caserne de la garde plus tard dans l'après-midi. Curieuse, vous êtes arrivée à la caserne plusieurs heures plus tard, et vous vous êtes retrouvée dans une pièce avec 5 autres individus. Ils allaient être vos associés pour ce travail. Quel groupe de gens... comment dire... 'Intéressants'. Au-delà de votre première impression, vous espérez en apprendre plus sur ces gens en cours de route.

**Vos compagnons sont :**

- Astrid Brasfort : Est-ce que le capitaine aurait pu trouver quelqu'un qui sente plus fort que cette naine ? Vous en doutez. Elle a de toute évidence été sélectionnée pour apporter un peu de force de frappe à ce groupe.
- Valdil Eldiranel : Vous avez entendu parler de cet Elfe quand il travaillait pour Schwarzkopf. Il semble correspondre parfaitement à sa réputation. En un mot, excentrique. Vous avez aussi entendu dire qu'il avait fréquenté tous les bordels que l'unité de mercenaire a croisés. Même maintenant son regard concupiscent vous scrute. Un faux mouvement et vous grillez ses mains baladeuses.
- Bertholdt Gruber : Depuis quand les grands gaillards deviennent des tapettes de prêtre ? Ce gars a de toute évidence raté sa vocation comme manouvrier. Au moins il est fidèle d'une divinité qui est assez sensée pour suivre les livres. C'est mieux que ces dieux de bataille pleins de testostérone.
- Hans Nachtkellner : Encore un chien qui vous regarde comme si vous étiez une marchandise. Ce gars ne peut décemment pas être utile. Peut-être que si vous étiez faite de morceaux de verre colorés et voyant il vous ferait passer pour un bijou.
- Ernst Grunzen : Voilà un mec du genre imbécile égocentrique. Vous vous souvenez de lui dans le petit groupe de tueurs de Schwarzkopf. Tous ce que vous aviez à faire été d'indiquer un ennemi visible et de dire « tue ». Bon, il a un muscle à la place de la cervelle, et il sera utile s'il y a des combats. Entre lui et la naine, le reste d'entre vous devrait s'en sortir. En y repensant, ça vous laisse les oreilles pointues et l'homme dans l'imperméable (ok, 'homme' est un peu présomptueux pour ce truant).

**Hans Nachtkellner :***Receleur, ex-Guide Racoleur.*

<b>Race :</b>	Humain	<b>Sexe :</b>	Masculin
<b>Taille :</b>	1,65m	<b>Yeux :</b>	Noisette
<b>Poids :</b>	68 Kg	<b>Age :</b>	25 ans
<b>Cheveux :</b>	Maïs	<b>Alignement :</b>	Neutre (Ranald)
<b>Points de destin :</b>	2	<b>Lieu de Naissance :</b>	Cité-Etat de Talabheim

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	50	45	5	3	10	52	2	47	46	33	34	38	41

**Compétences :** Bagarre ; Calcul Mental ; Chance ; Corruption ; Escalade ; Escamotage ; Evaluation ; Langage Secret ; Jargon des Voleurs ; Sens de la Magie.

**Possessions :** Epée, Grand manteau (avec de nombreuses poches intérieures, des mouchoirs de soie et de petits bijoux, pour un total de 4 Co), et Bourse (10 Co, 14/9).

**Histoire personnelle :** Selon vous, vous étiez l'un des meilleurs pour trouver des endroits permettant de satisfaire les désirs des clients, quels que soient ces désirs. C'était la nuit à Talabheim que vous brilliez. En fait, vos services étaient très demandés jusqu'à ce petit malentendu avec Jacob 'Jake le Gros' Lachendfausten. Vous pensiez qu'il plaisait quand il a demandé un peu d'action, comme 60% des clients. Rire est la dernière chose dont vous vous souvenez avant que la lumière ne s'éteigne.

Quand vous vous êtes réveillé, Jake le Gros était étendu dans une mare de sang à 1,50m de vous. Un trou à l'arrière de sa tête et son front exposé indiquait clairement que Jake était mort rapidement. Vous avez décidé d'aller vous cacher jusqu'à ce que ce qui avait frappé soit parti. La solitude auto-imposée ne vous va pas. L'idée de retourner vers une vie consistant à trouver des lieux pour des clients minables ne vous tentait plus trop non plus. Par conséquent vous avez convaincu le Vieil Homme Scharzmarkt de vous enseigner l'art de receler les marchandises.

Vous êtes devenu l'un des receleurs avec les meilleurs contacts de Talabheim. Cette notoriété vous a attiré à de nombreuses reprises l'attention de la garde. Elle vous a aussi attiré l'attention du seigneur du crime local, Otto Kesselring 'le Bagarreur'. L'homme semblait vous apprécier, et fit clairement comprendre à ses lieutenants que vous aviez un futur prometteur. Il prévoyait aussi d'accroître votre statut dans l'organisation. Malheureusement, son fils Albert n'avait rien à faire qu'un arriviste ne fasse reconsidérer à l'ancêtre l'identité de son successeur.

Vous avez commencé à entendre des rumeurs indiquant que vous étiez marqué. Heureusement, le capitaine de la garde Lorenz Hartesel vous a abordé avec une proposition. « *J'ai un boulot pour toi et quelques autres,* » a-t-il dit. « *Ça te permettrait de partir de la ville avant de devenir une des victimes de la guerre des gangs qui se prépare. Retrouve-moi à la caserne de la garde dans deux heures.* » Vous ne savez pas vraiment comment Lorenz a eu ces informations, et vous ne vous en souciez pas trop. Vous avez accepté son offre.

Dans la caserne, vous vous êtes retrouvé dans une pièce avec 5 autres individus. Vous aviez le sentiment désagréable qu'ils allaient être vos associés pour ce boulot. Dieux, dans quoi vous êtes-vous fourré ? Au moins, c'est mieux que d'être battu à mort dans une ruelle sombre de Talabheim. A quel point cela sera désagréable pour une personne sophistiquée comme vous ? Au-delà de la première impression, vous espérez en apprendre plus sur les capacités de ces personnes en cour de route.

**Vos compagnons sont :**

- **Astrid Brasfort :** C'est une bonne chose que les Nains ne soient pas trop exigeant avec leurs femmes. Celle-là est une vraie gagnante. Il est plus que probable qu'elle mette un mec KO plutôt que de l'accompagner pour une sortie nocturne à Talabheim.
- **Valdil Eldiranel :** Cet Elfe a l'apparence de quelqu'un qui pourrait trouver du plaisir dans n'importe quelle activité, quelle que soit sa moralité. A votre époque, vous auriez pu faire fortune avec quelqu'un comme lui. Hmm, peut-être que vous pourriez le faire participer à certains des déplacements de marchandise que vous envisagez.
- **Bertholdt Gruber :** Un prêtre rat de bibliothèque. Vous connaissez des endroits où les videurs sont plus petits que lui. En fait, vous pourriez utiliser quelqu'un de sa taille pour vous protéger.
- **Anna-Maria Feuerfunken :** Les possibilités sont infinies avec celle-là. Si seulement elle se détendait un peu. La encore, il y a des hommes qui aiment le genre 'je prends les choses en main'. Vous allez juste devoir trouver le moment approprié pour en apprendre un peu plus sur elle. Peut-être même plus qu'un petit peu plus.
- **Ernst Grunzen :** Il vaut mieux ne pas croiser celui-là. Il aura aussi vite fait de vous arracher une oreille avec les dents que de souiller son épée avec votre sang. Les combattants comme lui sont mieux dans un bouge infâme en ville. Autant que vous vous souvenez, les gens comme lui étaient plus susceptibles de vous priver de votre paye bien méritée par la menace que de vous payer comme prévu. Quoi qu'il en soit, vous garderez cette machine à tuer devant vous en permanence.

**Ernst Grunzen :***Sergent Mercenaire, ex-Manouvrier, ex-Milicien, ex-Mercenaire.*

<b>Race :</b>	Humain	<b>Sexe :</b>	Masculin
<b>Taille :</b>	1,80m	<b>Yeux :</b>	Marrons
<b>Poids :</b>	84 Kg	<b>Age :</b>	25 ans
<b>Cheveux :</b>	Bruns	<b>Alignement :</b>	Neutre (Ulric)
<b>Points de destin :</b>	2	<b>Lieu de Naissance :</b>	Cité-Etat de Middenheim

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	50	41	5	3	9	47*	2	31	35	30	42	28	34

**Compétences :** Chant ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Escalade ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret ; Jargon des Batailles ; Réflexes Eclairs\* ; Soins des Animaux ; Travail du Bois.

**Possessions :** Epée, Chemise de maille (1PA corps), Cagoule de maille (1PA tête), Bouclier (1PA partout), Outre, et Bourse (8 Co, 10/12).

**Histoire personnelle :** Vous avez toujours considéré la vie militaire comme une façon de s'élever au-dessus de vos modestes origines. Les honneurs qui accompagnent les brillants guerriers et capitaines vont ont attirées depuis votre jeunesse. Il vous a fallu du temps avant de faire le saut depuis la milice et devenir mercenaire, mais vous étiez sacrément content de l'avoir fait. Vous avez rejoins la compagnie de mercenaire de la Griffe d'Aigle du Capitaine Wolf Schwarzkopf quand elle partait vers les frontières de l'est en Ostland et en Ostermark. Vous avez eu votre premier contact avec la guerre au cours de la bataille du Bluff de Heinman, où votre unité a éparpillé une troupe indisciplinée de gobelins. La bataille a fait rage pendant à peu près une dizaine de minutes avant que les gob ne rompent les rangs et ne s'enfuient.

Les batailles glorieuses vous vont bien. Vous avez combattu dans tant de conflits que vous en avez perdus le compte. Vous avez été blessé dans quelques-uns et avez été forcé de prendre un peu de repos pour guérir. Ulric soit loué, les blessures n'étaient pas assez graves pour vous tenir trop longtemps éloigné des combats. Du moins pas jusqu'à la Bataille de Schläfrighöhle où le Capitaine Schwarzkopf vous a honoré en vous confiant votre propre commandement.

Vous étiez déterminé à démontrer la compétence et la bravoure de votre unité, ainsi que votre capacité de commandement. Vous avez bravement déclaré que votre unité était volontaire pour les missions les plus dangereuses, évidemment, cela pouvait signifier de lourdes pertes. Mais la récompense valait le risque. Est-ce que votre unité n'a pas retenu les renforts Hommes-Bêtes lors de la bataille près du village de Verdunberg ? C'est vrai, le village fût détruit et vous avez perdu les deux tiers de vos hommes, mais vous avez gagné ce jour-là. Votre unité a même fait encore mieux à la bataille de la troué de Zwillingsspitze.

Inquiet à cause de la fatigue du combat, le Capitaine Schwarzkopf vous a renvoyé à Talabheim. Il semblait qu'un de ses vieux copains, le capitaine de la garde Lorenz Hartesel, avait besoin d'un peu d'aide sur une affaire personnelle. Vous avez donc été envoyé à la recherche du capitaine de la garde. Vous l'avez trouvé assez facilement quand vous êtes arrivé, et il vous a dit de le retrouver à la caserne de la garde plus tard dans l'après-midi. « J'ai un boulot pour vous et quelques autres, » vous a-t-il dit. Vous étiez sceptique sur la mission, mais vous aviez des ordres.

Dans la caserne, vous vous êtes retrouvé dans une pièce avec 5 autres individus. Quel groupe de soldats irréguliers. En fait, vous êtes dubitatif sur le fait que l'un d'entre eux soit même capable de sortir tout seul d'un sac en tissu. Par les dents de Sigmar, qu'avez-vous fait pour mériter cette mission. Au-delà de votre première impression, vous espérez que ces personnes apprendront à suivre vos ordres pendant que vous étudiez leurs capacités sur la route.

**Vos compagnons sont :**

- **Astrid Brasfort :** L'apparence d'une combattante, même si ce n'est pas une professionnelle. Cette naine pourrait être utile pour surveiller l'arrière et protéger l'arrière-garde de la compagnie en cas d'embuscade. Il faut juste s'assurer qu'elle n'est pas face au vent vis-à-vis de l'ennemi. Son odeur d'alcool actuelle pourrait avertir n'importe qui doté d'un odorat minimal.
- **Valdil Eldiranel :** Un Elfe écervelé, peu fiable et définitivement pas héroïque. Malgré tout, ses capacités d'éclaireur peuvent s'avérer intéressantes. Vous n'êtes simplement pas très sûr de lui dans un combat. Tant qu'il ne s'enfuit pas, il sera capable de s'occuper de lui.
- **Bertholdt Gruber :** Quel rôle ce prêtre peut jouer dans une situation militaire reste un mystère. Peut-être que vous devriez le laisser à l'arrière pour protéger la sorcière et fournir de l'aide à ceux qui sont blessés en combat. Il peut aussi s'avérer utile pour négocier la reddition d'un ennemi.
- **Anna-Maria Feuerfunken :** Une sorcière très combative, autant que vous vous en souvenez. Elle a fourni un soutien utile dans des situations difficiles. Vous n'avez aucun doute sur ses capacités en cas de combat.
- **Hans Nachtkellner :** Vous pouvez sentir l'inutilité à 1 Km. Celui-là mérite d'être étudié attentivement pour déterminer quel service il pourrait rendre en cas de combat. Vous en êtes à considérer que sa seule fonction pourrait être celle de leurre, mais au moins il aura servi une cause valable avant de mourir.