

Retour à la Forêt de Grovod

Scénario pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Par Alfred Nuñez Jr.

Matériel supplémentaire par Timothy Eccles & John Foody

Traduit par 'Captain Bug'

SOMMAIRE

NOTE AU MJ.....	2
<i>CONTEXTE.....</i>	2
<i>HESITATION SPIRITUELLE.....</i>	3
AVENTURE.....	4
<i>INTRODUCTION.....</i>	4
<i>ARRIVEE A ERENGRAD.....</i>	5
<i>EST-CE QUE QUELQUE-CHOSE EST MORT ICI ?.....</i>	5
<i>EN VILLE.....</i>	6
<i>MEURTRE NOCTURNE.....</i>	7
<i>ALLER FAIRE UNE COURSE.....</i>	8
<i>RETOUR.....</i>	10
<i>DES ETRANGERS DANS LA NUIT.....</i>	11
<i>JOYEUSE PISTE.....</i>	13
<i>EN ROUTE POUR NULLE PART.....</i>	14
<i>NOUS NE SOMMES PAS SEULS.....</i>	16
<i>EPILOGUE.....</i>	18
PERSONNAGES.....	19
<i>Leonhard Topfer :.....</i>	19
<i>Natasha Petrovich :.....</i>	21
<i>Faustmann Maurer :.....</i>	23
<i>Bengt Jäger :.....</i>	25
<i>Gerda Picdefer :.....</i>	27
<i>Hildebrandt Bäcker :.....</i>	29

Note au MJ

Contexte.

Humfried Grünfeld était, il y a longtemps, un membre de la Guilde des Sorciers & Alchimistes de Middenheim de haut rang, pendant plus de 25 ans. Sa carrière d'alchimiste était stable, mais remarquable en aucun point. Cependant, l'âge commençait à devenir un véritable souci, avec la douleur dans les articulations, la vue qui baisse, et une toux persistante et ennuyeuse. L'infirmité était quelque chose que Humfried craignait, et il savait que quelle que soit la pension associée au titre qu'il pourrait avoir, elle serait tristement insuffisante. L'avenir était sombre en effet, à moins qu'Humfried ne puisse trouver un autre moyen, un moyen alchimique, d'étendre la durée de vie...

Humfried se mis au travail dans son laboratoire du bâtiment de la guilde des Sorciers & Alchimistes, restant souvent des heures de plus que ses collègues. Il étudiait les divers ouvrages d'alchimie, et fouilla dans la bibliothèque des sorciers, à la recherche de grimoires anciens, qui pourraient laisser entrevoir d'autres pistes potentielles pour sa quête de "l'éllixir de jeunesse". Dans ses recherches, Humfried découvrit une clé dissimulée du bureau de l'ancien archiviste, Aldhelm Schreiber. Le vieil échevelé était très strict sur ses horaires, arrivant tard et partant tôt tous les jours. Cela donna à Humfried largement assez de temps pour trouver la cachette secrète où Aldhelm dissimulait ses livres anciens, où il obtenu le grimoire interdit dont il avait besoin, "*Propriété et Usages de l'Etrangepierre*", écrit par Emmerich Dunn en 2012 C.I. (deux ans avant qu'il ne soit brûlé sur un bucher par des répurgateurs sigmarites). Humfried trouva aussi par hasard une petite fiole avec une fine poudre noire près des livres.

Bien qu'il ne trouvât pas exactement ce qu'il cherchait, Humfried trouva la description d'un élixir qui en était assez proche. L'alchimiste griffonna quelques notes et remit le grimoire à sa place. Il vida ensuite la moitié du contenu de la fiole dans une petite flasque bouchée qu'il portait sur lui. Ses besoins assouvis, Humfried pris plusieurs jours de congés maladie, afin de pouvoir mener ses recherches dans son appartement de Freiburg. Les journées étaient brouillées tellement il travaillait avec peu de sommeil.

Au bout de trois jours, la potion d'Humfried était prête à lui rendre sa vitalité. Enthousiaste d'avance, Humfried but sa création et attendit. Et attendit. Et attendit. Rien. Frustré d'avoir gaspillé ses forces, Humfried devint violent et brisa plusieurs flasques, vases à becs, et pots d'argile. Sa fatigue le submergea, et il s'affala dans un sommeil agité.

L'alchimiste du dormir deux jours complets. Il revint à la guilde, s'attendant à devoir répondre de son absence prolongée. Au lieu de cela, il découvrit les lieux grouillant de membre de la garde et de l'inquisition ulricaine. Humfried apprit rapidement qu'Aldhelm Schreiber avait été brutalement assassiné dans son petit bureau au cours de la nuit. De plus, l'inquisition avait retrouvé plusieurs livres illégaux dans le bureau de l'archiviste. Humfried était à la fois soulagé et inquiet, car il ne mentionnait pas la fiole.

Tandis que la guilde était mise sous scellés afin que l'enquête puisse se poursuivre sans interférence, l'alchimiste retourna mettre de l'ordre dans son appartement. Tout en nettoyant, Humfried tomba sur une tunique et un couteau couverts de sang. Il ne reconnu pas le couteau, mais la tunique était de toute évidence une des siennes. L'alchimiste paniquant de plus en plus découvrit aussi le grimoire écrit par Dunn et la fiole noire sous son lit. Inquiet à l'idée d'être pris par erreur pour le meurtrier, Humfried nettoya le couteau avec la tunique, brûla le vêtement dans sa cheminée, et cacha l'arme du meurtre – ainsi que le livre et la fiole – dans sa planque secrète. Voulant se calmer, Humfried finit de nettoyer l'appartement et alla au lit.

Les jours passaient, et l'enquête de la garde sur la mort d'Aldhelm continuait. Les prêtres de Môrr n'étaient pas capables de fournir la moindre piste. Un jour, Humfried se réveilla au cri d'un crieur public annonçant que deux danseurs du cabaret de la Lune Rouge avaient été découverts mutilés près de la guilde des Sorciers & Alchimistes. Humfried était atterré par le crime, mais le devint encore plus quand il découvrit qu'une autre de ses tuniques était couverte de sang, avec des morceaux de chaire et des cheveux. Il découvrit aussi que le couteau qu'il pensait avoir bien dissimulé était tout aussi ensanglanté qu'avant.

Dans sa panique, Humfried sut que quelqu'un essayait de le faire accuser des meurtres, mais qui ? Il n'avait pas d'ennemis dont il eût connaissance. Peut-être un fou ? Dans tous les cas, il devait s'échapper avant que l'inquisition ulricaine ne le considère comme un suspect. Si les rumeurs étaient vraies, la douceur et la considération vis-à-vis d'un vieil homme ne faisait pas partie de leurs vertus. L'alchimiste écrivit rapidement un mot informant ses supérieurs qu'il avait besoin de partir immédiatement pour s'occuper d'une tante malade à Altdorf. Il trouva ensuite un jeu pour livrer le message à la guilde (le coquin demanda 1 Co pour accomplir cette tâche, sale petit voleur). Humfried empaqueta ses affaires personnelles (y compris la fiole) dans son chariot, et quitta Middenheim par le viaduc nord.

La pensée lui vint que peut-être il pourrait y avoir quelque chose à trouver sur le vieux champ de bataille de la forêt de Grovod qui pourrait être l'ingrédient manquant de sa potion de vitalité...

Hésitation spirituelle.

La potion a eu un effet sur le pauvre Humfried. Au lieu de lui accorder la vitalité qu'il cherchait, la poussière distordante de la fiole a séparé une partie immergée de la psyché de l'alchimiste et a créé un individu ambitieux et énergique. Humfried n'est pas conscient de cette "autre personne" qui s'incarne quand le vieux toquard dort. La quantité d'énergie que requiert cette entité pour vagabonder la nuit à la recherche de victimes épuise le Humfried endormi, ce qui le laisse encore plus épuisé que ce qu'il était avant de boire l'élixir. L'alchimiste met cette fatigue et ce besoin accru de sommeil sur le compte du travail et de l'âge.

L'entité Dietrich Untiefe ne ressemble pas à l'alchimiste. Il est plus grand, plus fort, plus en mesure de se faire à la dure réalité de la vie en dehors de l'académie. Toute personne ayant vu à la fois Dietrich et Humfried ne pourrait reconnaître que le premier provient de l'esprit du second.

Il est à noter que Dietrich n'apparaît pas toujours quand Humfried est endormi. En fait, l'entité choisit quand elle émerge de l'esprit d'Humfried.

Dietrich est plus qu'un spoliateur et un assassin. Il cherche à mettre un terme à Humfried, ainsi que sa propre émancipation. Dans ce but, Dietrich est capable d'influencer subtilement les pensées et les perceptions d'Humfried quand il "réside" dans la psyché de l'alchimiste. Le maraudeur surnois pense aussi qu'il peut atteindre son but en sacrifiant un certain nombre de dupe (innocents) au Chaos Unifié, dans le bois corrompu nommé la forêt de Grovod.

Situé dans la région de la Translynsk à Kislev, à l'est d'Erengard, la forêt de Grovod fut le théâtre de la dernière bataille lors de la Grande Guerre contre le Chaos en 2304 C.I. Beaucoup d'érudits comptent la levée du siège de Kislev comme la bataille ayant assurée la victoire impériale. Si c'est le cas, alors la forêt de Grovod fut la bataille qui assura près de 200 ans de paix relative au nord du Lynsk.

Aventure

“**Retour à la forêt de Grovod**” est une aventure de WJRF prévue pour des personnages-joueurs dans leur première carrière. Les MJ avec des joueurs plus expérimentés pourraient vouloir modifier le scénario pour en augmenter la difficulté pour leurs joueurs. Les événements de ce scénario se déroulent près de la ville kislévite d'Erengard, et dans la zone voisine de la forêt de Grovod.

Introduction.

L'aventure commence avec les PJ à bord d'une barge côtière, le Vent Froid, et approchant du port d'Erengard à la fin de leur second jour de voyage.

C'est la fin du second jour (le 6 sommerzeit) depuis votre départ de Salkalten. Vous rassemblez vos affaires en attendant d'accoster à Erengard d'ici une heure. La porte de la cale, où vous avez habité depuis que vous avez accepté de faire ce voyage, s'ouvre, et le faible Humfried Grünfeld grimpe lentement l'échelle.

« Bonjour, » ahane le vieil homme, de toute évidence le souffle court à cause de la 'difficile' escalade. « Je suis désolé de ne pas avoir passé les deux derniers jours avec vous, mais je réfléchissais à notre voyage ».

« Je suis sûr que vous vous demandez ce dont il s'agit. Et bien, j'ai fait quelques recherches sur la Grande Guerre contre le Chaos, et j'en suis arrivé à la conclusion qu'il y a des objets magiques cachés dans la forêt de Grovod. La forêt est une vaste étendue boisée où des éléments des armées impériales, kislévites, et norscannes ont affronté les restes de l'armée du Chaos fuyant depuis le siège de Kislev. Le combat fut brutal, et il y eut beaucoup de morts. Au final, les forces alliées l'emportèrent. »

« C'est là où l'expédition entre en jeu. Je crois fermement que les vainqueurs étaient tellement épuisés et mutilés que personne ne trouva d'intérêt à chercher des survivants ou des trésors perdus. Beaucoup des soldats sont simplement retournés chez eux une fois le combat terminé. Il n'y a pas eu non plus de trace de la moindre expédition organisée dans la région. »

« Quand nous serons arrivés à Erengard, nous iront loger au “Repos du Tsar”. Vous êtes tous libre de faire ce que vous jugez important ce soir. Dans la matinée, j'aurais des courses à vous faire faire, afin de confirmer que nos réserves et approvisionnement nous attendent. Nous partiront tôt le lendemain matin, le 8 sommerzeit. Des questions ? »

Les PJ auront sans aucun doute des questions pour Humfried. Les éléments ci-dessous représentent certaines des questions les plus probables et les réponses d'Humfried :

Q. Pourquoi avez-vous besoin d'une escorte à Erengard ?

R. Malheureusement, le financement de cette expédition est entièrement personnel. Du coup, j'ai du... hum... supprimer quelques luxes superflus.

Q. Quelques luxes superflus ? Comme ?

R. Notre lieu d'hébergement à Erengard n'est pas un endroit où on trouve une compagnie très aimable, si vous voyez ce que je veux dire. Malgré tout je pense que nous serons raisonnablement en sécurité.

Q. Raisonnablement en sécurité ?

R. Et bien, si nous pensons à faire attention à nos manières et nous gardons à l'esprit que nous sommes des invités dans un pays étranger, tout devrait bien se passer.

Q. Laissons ça de côté un moment. Comment avez-vous appris pour cette forêt de Grovod ?

R. En tant que membre de bonne réputation de la guilde des Sorciers & Alchimistes de Middenheim., j'ai eu accès à un certain nombre de livres, ainsi qu'au droit de faire des recherches dans les divers grimoires conservés au temple de Véréna. Les recherches magiques et historiques sont mes spécialités.

Q. Si vous avez trouvé des informations à propos d'objets magiques abandonnés dans ces livres, qu'est-ce qui vous fait penser que quelqu'un d'autre ne vous a pas déjà devancé ?

R. <Soupir> Je n'ai pas dit que les livres indiquaient clairement que les objets simplement posé là. C'est la conclusion à laquelle je suis arrivé à travers des recherches. Selon tous les rapports, il est clair que les armées alliées de l'Empire, Kislev, la Norsca, et l'Empire Nain ont rapidement quitté la zone dès que les principales forces du Chaos ont été annihilées. Il y avait eu beaucoup de morts, et les réserves baissaient dangereusement, les commandants pensèrent qu'il valait mieux rentrer chez eux. J'ai aussi lu d'autres comptes-rendus sur les types d'armes magiques ou d'objets de puissance transportés par les diverses armées. Ainsi, on peut raisonnablement penser que certains d'entre eux ont été laissés sur place.

Q. Bon, et que se passe-t-il si nous ne trouvons rien ?

R. La perte sera pour moi. Après tout, je vous ai payé une somme à l'avance, et vous êtes partis de Salkalten afin de découvrir une petite partie du vaste monde. Il me semble que vous ne tirerez que des avantages de cette expédition, quels qu'en soit son résultat.

Q. Et que nous arrivera-t-il si vous avez un tragique accident ?

R. Comme mon cœur qui lâcherait ? <Gloussement> Je ne m'inquièterais pas pour ça si j'étais vous. Mes vieux os peuvent bien craquer un peu, et ma respiration ressembler à un sifflement, mais je pense que j'y arriverais. Sinon, vous serez libéré de vos obligations à mon égard.

Arrivée à Erengard.

Peu après la fin de la conversation, un pilote kislévite rejoint le Vent Froid et le guide dans la rade d'Erengard. La cité est plus vaste que tout ce que vous auriez pu imaginer. De hautes tours avec des dômes dorés en forme d'oignons attirent votre attention, tout comme l'odeur de la cité. Ou peut-être est-ce l'odeur de la végétation pourrissante dans la lagune qui abrite la grande cité kislévite de la mer. Vous remarquez aussi l'enceinte d'Erengard de près de 7 mètres de haut, faite de solides poutres, qui la protège des bêtes cachées dans la sombre forêt au-delà.

Le pilote vous guide vers une grande île au milieu de la lagune, où se situe le chantier naval du port. Vous remarquez qu'un grand pont de bois à l'aspect impressionnant relie l'île au gros de la cité sur la rive sud du Lynsk. Le bruit des quais et du nombre de personne est plus important que tout ce que vous n'avez jamais pu expérimenter, vous emplissant à la fois d'émerveillement et d'appréhension.

Si les PJ choisissent d'observer pendant encore un moment, ils remarquent que les manutentionnaires sur les quais essayent de mettre le reste des marchandises de la journée dans des entrepôts avant la tombée de la nuit. Des dialectes de toutes les rives de la Mer des Griffes peuvent être entendus, y compris celui de Marienburg.

Après avoir parlé au pilote, Humfried vous ordonne de le suivre au Repos du Tsar. Il demande aussi que deux d'entre vous l'aide avec ses sacs, qui sont un peu lourds, étant donné qu'Humfried a emporté certains de ses livres. Les autres PJ devraient aider à transporter les affaires de leurs camarades.

Est-ce que quelque-chose est mort ici ?

Humfried vous guide devant les diverses tavernes et auberges des quais, et à travers un labyrinthe de ruelles étroites au-delà, s'arrêtant occasionnellement pour regarder les instructions qu'il a écrites. En regardant autour, vous ne pouvez pas vous empêcher de penser que le vieil homme doit réellement avoir choisi le pire des endroits pour loger. Vous avez du faire attention à l'endroit où vous posez les pieds entre les flaques et les tas de saletés, tout en regardant en l'air, faisant attention aux personnes vidant leur pot de chambre sur vous. Le chahut des docks s'éloigne tandis qu'Humfried trouve le "Repos du Tsar".

Alors que vous atteignez la porte du bâtiment décrépit, vous vous disiez que les choses ne pourraient pas être pires. Vous vous trompiez. Une puanteur irrespirable remplit vos narines quand vous entrez dans l'auberge sombre et humide. C'est pire que le pire endroit de tout Salkalten. En vous obstruant le nez, vous vous demandez si l'aubergiste nettoie les copeaux de bois souillés sur le sol de la salle commune au moins une fois par semaine.

Le choc initial de l'odeur passé, les PJ devraient faire un test d'**Endurance** pour déterminer s'ils sont capables de conserver leur dernier repas (composé d'anguille et de pain).

Même Humfried ressent le besoin de mettre un mouchoir sur son visage en s'approchant de l'aubergiste chauve et corpulent, qui semble inconscient de votre inconfort. Humfried se présente et se renseigne sur le gîte. L'aubergiste répond en se présentant comme étant Ivan Trovovich et, pour votre plus grand dépit, dit qu'il attendait le groupe, et qu'il a réservé trois chambres à l'étage supérieur. Vous suivez votre employeur dans l'escalier branlant, espérant qu'il ne s'effondre pas sous vos pieds.

Quand ils atteignent le haut de l'escalier, Humfried informe les PJ qu'il logera dans la plus grande chambre, comme cela convient à son statut d'employeur. Il demande à ce qu'ils décident comment se partager les deux autres chambres. Avant d'entrer dans la sienne, Humfried demande aux PJ de ne pas le déranger au cours de la nuit. Le voyage l'a fatigué, et il a besoin de dormir. Avant de fermer sa porte, Humfried rappelle aussi aux PJ qu'il y a beaucoup à faire le lendemain.

Bien que les chambres aient l'air assez minable, leur bon côté est que l'odeur de la salle commune n'atteint pas cet étage. Le loquet a l'air assez robuste, mais ne peut être fermé que de l'intérieur. S'ils comptent sortir le soir, les PJ devraient en conclure qu'ils devront soit prendre leurs affaires avec eux, soit minutieusement les cacher.

Si les PJ inspectent les matelas de paille, ils découvriront qu'ils sont pleins de puces, poux, et punaises. La seule fenêtre s'ouvre sur une ruelle derrière le Repos du Tsar, où les PJ peuvent se débarrasser des matelas sans provoquer d'agitation (les mendiants en-dessous pourraient même être reconnaissant, malgré l'infestation). Les PJ auront plus de chance d'échapper aux bestioles s'ils dorment par terre près de l'âtre.

Après une longue journée, les PJ devraient avoir très faim. Aucun doute sur le fait que leurs conditions de logement les a rendu méfiant sur le fait de manger ici. Malgré tout, leurs estomacs exigent leur pitance. Si nécessaire, rappelez aux PJ qu'ils se souviennent être passés devant plusieurs endroits où de la nourriture comparativement attirante pouvait être achetée.

En ville.

En plaçant un bout de tissu devant votre visage, vous parvenez à quitter le Repos du Tsar sans trop de difficulté. Vous vous rendez ensuite vers les berges, où vous espérez trouver de quoi manger et boire correctement. Vous avez tous décidé que rester ensemble serait le choix le plus sûr, jusqu'à ce que vous connaissiez la configuration des lieux, pour ainsi dire. Après quelques délibérations, vous entrez dans la taverne de l'Ours Danseur.

Comparé avec le Repos du Tsar, cet endroit est un paradis. En fait, il est même encore mieux que tout ce que vous avez pu connaître à Salkalten, et bien plus bondé. Les clients ici sont principalement des marins, et de diverses nationalités. Les PJ peuvent trouver une table ronde dans un coin, ou rester au bar. Il y a même une partie de dés en cours, jouée par un groupe à l'air brutal à une table au centre de la salle commune.

Les prix des repas et des boissons sont les mêmes que dans le livre de base de WJRF, mais en monnaie kislévite. Ainsi, une pinte de bière coûtant 9 sous impériaux peut être obtenue pour 9 kopeck kislévite, et un repas de 5 plats de 7 pistoles impériales pour 7 marks. Comme Erengrad est un port maritime cosmopolite, les taverniers, marchands, et prostituées acceptent toutes les pièces après avoir vérifié (à leur façon), la valeur de chaque pièce. En accord avec l'édit du Roi Nikolaus Silinvol d'Erengrad, toute la monnaie est rendue en pièce kislévite frappée dans cette cité. Ainsi, si les PJ payent une bière avec une pistole impériale, ils recevront 3 kopecks en monnaie. Inutile de dire que les "vendeurs" individuels font un beau bénéfice, ainsi que le gouvernement par le biais des taxes qu'ils prélèvent sur eux.

S'ils ont besoin d'un rappel, il faudra rappeler aux PJ que les pièces kislévites sont considérées comme virtuellement sans valeur dans l'Empire. En fait, les échangeurs de monnaie dans l'Empire prélèvent des droits exorbitants quand ils changent de la monnaie kislévite en impériale.

Comme les PJ sont de nouvelles têtes en ville (avec 'victimes' écrit partout sur eux), ils attireront une certaine attention. Les marins essayeront d'une façon générale de draguer toute femme du groupe, même une naine quand ils seront suffisamment ivres. De plus, les prostituées – qui donnent l'impression d'être là depuis un moment – abordent avec effronterie tout PJ masculin pour lui proposer de prendre du bon temps. Des chambres sont disponibles à l'étage pour une relation rapide, mais les prix sont élevés, à 1 couronne impériale pour une ou deux heures.

Si les PJ veulent prendre du bon temps, laissez-les faire. Si le MJ souhaite être particulièrement cruel, le PJ recevant la proposition pourrait être conduit dans un piège et dépouillé. Ou, peut-être qu'un marin n'apprécie pas la façon dont Olga aguiche l'un des nouveaux-venus, et décide qu'une bonne raclée est de rigueur. La victime pourrait tout aussi bien être Olga que le PJ qu'elle essaye de se décrocher. Une autre diversion possible pourrait être une bagarre. De tels événements se produisent plusieurs fois chaque soir, dans les différentes tavernes qui parsèment la zone des docks.

Alors que la soirée s'avance, les PJ devraient être conscients qu'ils sont observés, en particulier ceux disposant de la compétence *Sixième Sens*. Les PJ devront étudier la salle commune jusqu'à ce qu'ils repèrent un homme encapuchonné dans un coin, fumant la pipe. Le visage de l'homme est dissimulé dans l'ombre de sa capuche ; rendant l'identification trop difficile. Il se détourne nonchalamment des PJ une fois qu'il est repéré. S'il est abordé, l'homme ignore les PJ, ainsi que toute question qu'ils pourraient lui poser. S'il est défié, l'homme encapuchonné jette un œil aux PJ, et indique que son attention a été attirée sur eux car ils ressemblaient à des débutants pas à leur place. Sur ce, l'homme encapuchonné se lève et part. S'ils le demandent, les PJ notent que l'homme encapuchonné mesure a peu près 1,80m, et – en tenant compte du manteau capuchonné que porte l'homme – ils devinent qu'il est de carrure moyenne. Si les PJ essaient de l'attraper ou de lui retirer sa capuche, l'étranger pousse de façon inattendue le chef des PJ dans une table, renversant les verres de dockers terminant leur journée de travail et/ou de marins en permission. La bagarre qui en résulte permet à l'homme encapuchonné de s'échapper dans la nuit.

Marins.

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

Compétences : Bagarre ; Coups Puissants ; Escalade ; Esquive ; Natation ; Navigation ; et 75% de chance d'avoir Endurance à l'Alcool.

Possession : Veste de cuir (0/1 PA corps/bras), dague (I+10, D-2, Prd-20), épée, et bourse (2d6 marks, 3d6 kopecks).

Dockers.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	25	3	4	8	30	1	34	28	33	30	32	29

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

Possession : Gilet de cuir (0/1 PA corps), épée ou gourdin, et bourse (1d6 kopecks).

Meurtre nocturne.

Alors que vous avez fait l'expérience de ce qu'était la vie dans l'un des "meilleurs" endroits d'Erengard, vous décidez de risquer votre repas en retournant au Repos du Tsar. Un brouillard s'est déployé dans la cité depuis la lagune pendant que vous étiez à l'Ours Danseur, mais vous sentez que vous serez capable de retrouver votre route vers l'affreuse auberge ou vous devez passer la nuit. A défaut d'autre chose, vous pensez que vous serez capable de reconnaître son fumet particulier. Tout à coup, vous entendez un cri étouffé dans une ruelle devant vous.

S'ils s'arrêtent pour écouter, faite faire aux PJ un test d'**Ecoute** pour des sons légers (*Acuité Auditive* +10). Ceux qui réussissent entendent le bruit d'un couteau tranchant de la viande tendre. Puis ils entendent quelque chose de lourd tomber sur le sol avec un bruit d'éclaboussure. C'est suivi du bruit de tissu déchiré et du découpage de la viande, ainsi que des bruits de grognement de quelqu'un en train de se fatiguer. Les bruits continuent avec le craquement de plusieurs objets durs et d'autres déchirements. Au bout de plusieurs minutes, un hurlement provenant d'au-delà de la direction des premiers bruits peu facilement être perçu, criant « *Assassin !* ». Les PJ entendent enfin des bruits de pas s'éloignant rapidement.

A un moment, les PJ pourraient bien s'avancer vers les sons avant que le meurtrier ne s'enfuit. S'ils le font rapidement, ils devraient prendre le tueur en flagrant délit. La séquence d'évènement – sans tenir compte des interférences – commence avec la gorge de la victime qui est tranchée si profondément qu'elle est presque décapitée. Les PJ témoins de cet acte devront faire un test de **Cl**. Un échec de 30 ou moins les laisse tremblant (**Cd**, **Int**, **Cl**, **FM**, et **Soc** subissant un modificateur de -10 pendant 1d6 rounds), tandis qu'un échec de plus de 30 leur fait en plus gagner au PJ 1 *point de folie*. Alors que la tête de la prostituée ne tient plus à son corps que par un tendon, l'agresseur lâche le corps sur le sol, où une partie tombe dans une flaque. Le tueur arrache rapidement les vêtements au niveau du torse, et ouvre l'abdomen. Alors qu'il travaille rapidement, le meurtrier casse plusieurs côtes tout en arrachant le cœur du cadavre. A ce moment, une fenêtre s'ouvre dans un logement voisin, et une femme hurle. Le tueur met rapidement le cœur dans un sac avant de s'enfuir loin des PJ.

A moins qu'ils ne disposent d'une source de lumière, ou n'aient la *Vision Nocturne*, les PJ seront incapables de percevoir les traits du tueur étant donné l'obscurité et le brouillard. Si les PJ disposent de l'un ou l'autre, ils voient quel tueur est un grand homme – au-delà de 1,80m et 90kg – avec les tempes grisonnantes. L'homme a un air dur, ce qui rend son âge indéterminable, bien qu'il soit clairement plus âgé que les PJ humains. Dans ses mains il tient un immense couteau de chasse.

Si les PJ révèlent leur présence en se précipitant vers le tueur à n'importe quel moment, l'homme se retournera et s'enfuira. Les PJ pourraient le pourchasser, mais il devrait être clair dès le départ qu'il est très rapide (M 6) et agile. Les PJ devront régulièrement faire des tests d'I pour éviter de déraiper sur les pavés glissants ou dans des flaques. [Note au MJ : Il est impératif à ce niveau que le tueur ne soit pas attrapé.] Si les PJ ne font rien d'autre que chasser le tueur et rester là, la personne hurlant "assassins" pensera que les PJ sont les tueurs.

Selon si le MJ veut être méchant, la prostituée morte pourrait être l'une de celle qui a fourni certains services aux clients à l'Ours Danseur. Peut-être même l'une de celle dont l'un des PJ a profité des faveurs plus tôt dans la soirée.

Si les PJ interrompent le tueur, le couteau ensanglanté est posé à côté de la femme morte. Si les implications de leur présence sur les lieux n'ont pas encore frappé les PJ, autorisez-les à faire un test d'Int pour réaliser qu'ils devraient se trouver bien loin de la scène de crime avant l'arrivée de la garde.

Quand ils reviennent au Repos du Tsar, les PJ trouvent porte close. Un garde de l'autre côté les fait entrer s'ils annoncent leurs noms et leur métier (ce sont des employés de Herr Grünfeld, bien entendu). L'odeur sentie plus tôt dans la journée s'est quelque peu dissipée, du coup les PJ n'ont qu'à recouvrir leur nez pour se rendre aux escaliers.

Si les PJ vérifient du côté d'Humfried, ils n'entendront rien de l'autre côté de la porte. Frapper à la porte fait entendre la voix d'un vieux bonhomme criant de l'autre côté pour demander à ce qu'on arrête les martèlements. Il dit ensuite aux PJ d'aller au lit. Le reste de la nuit se passe sans autres incidents. La fatigue des deux jours en mer, ainsi que l'excitation d'un peu plus tôt, permet aux PJ dormir profondément. Tout PJ prenant le premier tour de garde est incapable de rester éveillé plus de quelques instants après que le dernier de ses camarades ne commence à ronfler. Il n'y a pas d'autre veilleur cette nuit-là.

Aller faire une course.

Malgré des activités de la veille au soir, vous parvenez à dormir à poing fermé toute la nuit. Vous êtes réveillé en milieu de matinée par des coups insistants contre votre porte. « Réveillez-vous, » crie Humfried, « vous avez une course à faire. » avec un grognement, vous vous levez et vous préparez à affronter la journée.

Humfried rassemble tout le monde dans l'une des deux chambres où logent les PJ. Il les informe qu'ils doivent vérifier que les vivres qu'il a prévu sont prêts pour le voyage de demain. Il donne à l'un des PJ (qui possède la compétence *Alphabétisation*), quelques feuilles de papier pliées, chacune d'entre elle étant scellée avec de la cire. « Celle-là vous l'amènera à l'endroit indiqué sur le premier reçu : c'est dans une partie plus ancienne d'Erengard, qu'on appelle le quartier Zavod. Voici les indications que j'ai obtenues de l'aubergiste. Restez ensemble et souvenez-vous de faire attention à vos manières. Pour rappeler l'évidence, nous sommes des étrangers ici, et nous devons éviter les problèmes. Je ne veux pas que cette aventure se termine en désastre parce que l'un d'entre vous finira en prison. Quand vous aurez terminé cette tâche, revenez me voir. Après cela, vous êtes libres de passer le reste de votre journée de la façon que vous souhaitez. Nous partirons demain avant l'aurore. »

Si les PJ interrogent Humfried sur ses plans, l'alchimiste annoncera simplement qu'il doit s'occuper de quelques affaires "très privées". Il n'a pas besoin de l'aide des PJ pour s'occuper de ces tâches. Sur ce, Humfried retourne à sa chambre et verrouille la porte derrière lui.

Les indications fournies par Humfried sont assez détaillées. Les PJ se rendent vers, et traversent, le pont de bois vers Erengard proprement dite. Ils arpentent ensuite les méandres de quelques rues très fréquentées dans l'un des quartiers commerçant de la cité. Finalement, les PJ se dirigent vers l'est, le long de l'une des rues, jusqu'à ce qu'ils arrivent vers un quartier plus vieux, et en moins bon état. Les rues sont plus étroites, plus proches de ruelles, et les bâtiments dans un état de délabrement avancé. Les déchets humains embaument l'air, et les ordures s'empilent le long des caniveaux ouverts au centre des rues. Heureusement, les PJ trouvent l'endroit indiqué sur le reçu avant d'avoir besoin de s'aventurer plus loin dans ce bidonville.

Alors que vous vous approchez de votre destination, vous remarquez deux grands hommes aux cranes bien rasés – à l'exception d'un toupet de cheveux – montant la garde devant la porte. Vous pouvez voir que chacun d'eux porte un anneau incrusté dans la narine et l'oreille droite, ainsi qu'une chaînette reliant les deux. Ils arborent aussi tous deux de nombreux tatouages décorant leurs bras musculeux, qui sont tous différents, sauf un. Sur le biceps gauche de chacun des hommes se trouve le tatouage d'un œil violet, avec une pupille fendue, comme celle d'un chat.

Les PJ devront faire attention à leur manières ici, car les deux hommes sont des combattants de rue accomplis, et ils n'auront aucun scrupules à donner une bonne raclée à des étrangers, en particulier des impériaux. Il y a quatre autres grands gaillards (mesurant tous plus de 1,80m, et puissamment bâtis) à portée de voix (arrivant dans les 1d6 rounds) au cas où les étrangers dégagent des armes.

Les brutes kislévites n'attendront que quelques instants que les PJ parlent. Si les PJ sont réticents, Boris demandera « *Qu'est-ce que vous faites ici, Nemets [traduction : étrangers] ? Parlez ou partez. Vous n'êtes pas les bienvenus ici.* » Si les PJ mentionnent qu'ils ont été envoyés par Herr Humfried Grünfeld, le kislévite répond, « *Et ? Ce nom ne me dit rien. Est-ce que vous avez quelque chose pour le patron, ou est-ce que vous cherchez simplement à vous prendre une raclée ?* » C'est le signal pour les PJ qu'il est temps de remettre les lettres scellées. Si l'un d'entre eux détient ouvertement les lettres, mais ne leur donne pas, Ivan frappera rapidement le PJ sur le nez avec le poing droit, tout en récupérant les lettres de la main gauche. Cette attaque devrait être rapide et inattendue. Si les PJ leur remettent, Boris leur dit « *d'attendre ici* » et tend les notes à un troisième homme à l'intérieur. Les PJ peuvent entendre la personne derrière les portes monter des escaliers.

Au bout de quelques instants, la troisième brute apparaît et fait signe aux PJ de le suivre. « *Le Vladely va vous recevoir tout de suite. Suivez-moi.* »

Le troisième homme, Pytor, conduit les PJ en haut d'un escalier étroit. Il ignore toutes les questions et tentative de conversation. En atteignant le sommet, Pytor ouvre la porte d'une grande pièce. Un homme plus âgé, avec de long cheveux noirs sur le côté droit de sa tête, et le côté gauche rasé de frais, est assis dans un grand fauteuil derrière une table. L'homme a d'épaisses moustaches, et est couvert de tatouages, y compris l'œil violet sur le biceps gauche. Sur la table devant lui se trouve une coupe faite dans un crâne humain. L'homme met les lettres de côté et se lève, se révélant plus grand (environ 1,90m et 105 Kg) que ses gars à l'extérieur.

« *Je m'appelle Yuri Buslovich,* » annonce le vieil homme. « *Entrez et asseyez-vous. Pytor, ferme la porte. Je t'appellerai quand j'aurai besoin de toi.* » Se tournant vers les PJ, Yuri continue, « *S'il vous plaît, présentez-vous et dites-moi pourquoi vous êtes ici. Ne mentez pas. Je n'ai que faire de menteurs chez moi. En fait, je considère les étrangers qui me mentent comme une insulte. Vous...,* » Yuri pointe l'un des PJ, « *...commencez.* » Yuri étudie chaque PJ tandis qu'ils se présentent et répondent à sa question. Ceux qui essayent d'esquiver l'explication se voient rappeler la question. Yuri devrait donner l'impression nette qu'il est habitué à être obéis aveuglément. Si l'un des PJ essaye de jouer, Yuri appellera ses hommes pour «expliquer» la situation aux PJ.

Quand les PJ ont terminé, Yuri reste silencieux un moment, en les fixant. Il éclate brusquement d'un rire sonore et sourit. « *Bien. Vous pouvez vous détendre maintenant.* »

« *Je suis en contact avec votre maître depuis quelques semaines maintenant. Il me dit qu'il a besoin d'un chariot, un cheval, et de provisions pour tenir deux semaines. Ce n'est pas un problème. Vous pouvez dire à 'Herr Grünfeld' [la façon dont Yuri prononce le nom indique qu'il ne croit pas que ce soit son nom] que les provisions qu'il demande seront à la porte est avant le lever du soleil. Deux de mes hommes seront là à attendre votre arrivée. De plus, dites à votre maître que je m'attends à recevoir plus qu'une part de ce qu'il trouve. Pytor, montre à ces... gens, la sortie.* »

Les PJ peuvent utiliser cette occasion pour poser leurs propres questions. Leur curiosité pourrait les pousser à poser des questions sur la signification du tatouage de "l'œil". Yuri sourit et annonce que l'œil ne signifie rien de plus que le fait d'être membre d'une organisation qu'il dirige : une sorte de groupe de protection du voisinage. Ça l'a amusé de donner au groupe le nom de Ordre de l'Œil Perçant. Au bout d'un instant, Yuri devient sérieux et dit aux PJ que son groupe ne sera pas gentil avec des *Nemtsy* [trad : étrangers] leur posant des problèmes. Ceux qui les ont croisés nourrissent maintenant les poissons au fond du Lynsk. En regardant leur visage, Yuri lâche un grand rire et leur fait signe de partir.

Yuri rejette toute question concernant l'accord entre Grünfeld et lui. « *Il n'est pas bon pour des Muzhiks [trad : paysans] comme vous de poser des questions sur ces sujets.* ».

Yuri Buslovich, Chef de Culte / Racketeur (ex-Spadassin, ex-Brigand).

Description : Yuri était en train de se tailler une niche dans la pègre d'Erengard quand il a rencontré Sergei Lysenko, le chef du culte de Tzeentch de l'Œil Éternel. Yuri a rejoint avec enthousiasme le culte, pensant que les plans de Lysenko le conduiraient vers une vie de pouvoir et de richesses. Avec le temps, Yuri réalisa que Lysenko était un comploter qui n'avait pas vraiment les tripes pour supporter les réalités de la vie dans les parties les plus pauvres d'Erengard. Une nuit, Yuri et Lysenko eurent une dispute assez violente sur la direction à donner au culte. Enervé, Yuri décapita Lysenko et devint le chef du culte. Il remodela alors le culte pour en faire une organisation criminelle.

Il y a une douzaine de jours, Yuri reçut une lettre scellée de Dietrich Untiefe de Middenheim. Yuri n'était pas très certain de la façon dont l'homme mystérieux le connaissait, mais il reconnut les symboles de Tzeentch dissimulés à l'intérieur du texte. Bien que Yuri trouva le ton de la lettre insupportable, le kislévite comprit qu'il était nécessaire d'aider ce pion du Grand Changeur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	46	40	4	4	9	44	2	32	34	33	57	36	30

Compétences : Alphabétisation (reikspiel, slave) ; Arme de Spécialisation : poing ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Désarmement ; Esquive ; Pictographie (culte de Tzeentch).

Possession : Gilet de cuir (0/1PA corps), épée, coup de poing, et bourse (5d6 marks, 4d6 kopeck).

Boris, Ivan, et Pytor. Gros Bras du culte (Voyous)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	44	30	4	4	9	42	2	30	28	28	44	33	28

Compétences : Arme de Spécialisation : poing ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Esquive.

Possession : Gilet de cuir (0/1 PA corps), gourdin, coup de poing, et bourse (1d6 kopecks).

Retour.

Vous êtes soulagés de sortir du bidonville d'Erengard et d'être sur le chemin du retour vers la zone des docks. Vous choisissez soigneusement votre chemin dans les rues, afin d'éviter les expériences déplaisantes, comme le fait de se perdre.

Les PJ possédant la compétence *Sixième Sens* devrait avoir la possibilité de faire régulièrement des tests d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10), car leur intuition leur dit que le groupe est suivi. Si le test échoue de plus de 30, les PJ repèrent quelqu'un qu'ils croient être le coupable. En fait, c'est un homme innocent qui se trouve simplement en train de se rendre lui aussi vers la zone des docks. Si les PJ confrontent l'individu, le MJ devrait rendre la rencontre aussi embarrassante que possible pour les PJ. Peut être le supposé rodeur est un autochtone qui pense que les impériaux sont tous des voleurs. Alors que les PJ se retournent pour accoster le kislévite, il supposera que les PJ veulent lui faire du mal, et commencera à hurler à la garde.

Sur un test réussi, les PJ entrapercevront l'homme encapuchonné de la nuit précédente à l'Ours Danseur. Réalisant qu'il est repéré, l'homme se cache dans une ruelle latérale. Si les PJ continuent leur route, l'homme encapuchonné continue à les suivre. Il abandonnera la poursuite quand les PJ sont à quelques rues du Repos du Tsar.

Il est plus que vraisemblable que les PJ concocteront un plan pour aborder l'étranger. L'approche directe ne fonctionne pas, car l'homme encapuchonné bat continuellement en retraite. En réalité, l'homme essaye de forcer les PJ à le rencontrer dans un endroit isolé. Si les PJ persistent à suivre l'homme encapuchonné, il les conduira vers un endroit apparemment isolé, comme une ruelle, ou une cours reculée. Si les PJ prévoient une embuscade ou un piège pour l'étranger, ils ne réussiront que si la tentative a été faite à un endroit aussi adapté pour une conversation privée.

Quand la scène se déroule, l'étranger se révèle être Anika Eriksdottir. « *Mes excuses pour la façon dont j'ai dû vous aborder. J'aurais préféré quelque chose de plus direct, mais on doit être discret et prudent de nos jours. Je suis un augure du culte de Mór, et je viens vous voir avec un avertissement. Je dois vous avertir que par leur nature même, les visions sont assez vagues et difficile à appliquer précisément à une situation donnée.* »

« *Il y a deux nuits, j'ai fait un rêve dans lequel j'ai vu six veaux suivant un loup mâle plus vieux. Tapis derrière eux dans les ombres de la forêt, se trouvait une imposante créature salivant, avec des yeux rouges luisant. Autours du cou du loup était un médaillon représentant un ours debout sur ses pattes arrières. Le loup et les veaux entrèrent dans une clairière où des os étaient éparpillés sur l'herbe. Quand ils atteignirent le centre du près, la grande bête attaque les veaux dans une masse indistincte. Le vieux loup ne pouvait rien faire d'autre qu'observer les pauvres veaux se faire massacrer. En fait, il diminuer en taille jusqu'à disparaître, tandis que la créature malfaisante devenait plus grande tout en se gavant de la chair des veaux morts.* »

« *Le rêve provoqua chez moi de graves inquiétudes. Tandis que je marchais dans la zone des docks hier après-midi, je suis tombée sur la taverne de l'Ours Dansant. La vision du médaillon de l'ours apparut devant moi, donc je décidais de m'y arrêter pour voir ce qui pouvait s'y passer d'autres. J'ai tiré la capuche sur ma tête, afin de placer une sorte de barrière entre moi et les autres clients. J'ai observé tous ceux qui sont entrés, espérant un signe qui donnerait un sens à mon rêve. Peu après que vous vous soyez installé, l'image des six veaux m'apparut. Je n'étais pas certaine du fait que cette image était une confirmation quand vous m'avez repérée. Du coup, j'ai décidé de partir rapidement afin de faire le point.* »

« *La nuit dernière, j'ai fait le même rêve que le précédent, avec une différence. Le loup n'avait plus le médaillon de l'ours autour du cou. Quand je me suis éveillée tard ce matin, j'ai su que je devais vous contacter. Je ne suis toujours pas sûre de la signification du rêve, mais je crois qu'il est recommandé d'être sur vos gardes. C'est tout ce que je peux dire.* »

Anika reste juste assez longtemps avec les PJ pour voir s'ils peuvent éclairer un peu son rêve. Les joueurs pourraient conclure que les veaux représentent de jeunes ostlandais comme eux, car le taureau est le symbole de l'Ostland, tandis que le loup représente le middenheimois, Humfried Grünfeld. [Note au MJ : le nombre de veaux ci-dessus devra être adapté pour refléter le véritable nombre de joueurs de ce scénario. Si les joueurs ne devinent pas la signification symbolique, ne les autorisez pas à faire un test d'**Int**. En réalité, aucun des PJ ne possède la moindre connaissance en divination.]

Anika ne peut pas faire le lien elle-même, car elle ne sait rien des PJ, pas plus qu'elle n'est familière de l'Empire au-delà de l'Ostland (et même là, elle connaît assez peu). La "bête" est très probablement une sorte de monstre, mais Anika n'a pas de description autre que celle fournie, car la forme reste nébuleuse dans son rêve.

Anika déclinera toute proposition de se joindre au groupe. Elle a son devoir vis-à-vis du culte de Mórr à Erengard, et ne se soucie par particulièrement de la nature. Ayant fait tout ce qu'elle peut, Anika s'excuse et part. Des offres financières ou autres tentations ne changeront pas la décision de partir d'Anika.

Le temps que les PJ retournent au Repos du Tsar, Humfried les attend assez impatiemment. S'ils lui parlent de la requête (ou exigence) de Yuri d'avoir une part plus importante, Humfried laissera brièvement apparaître un éclair de colère dans le regard avant de se reprendre. Les PJ devront réussir un test d'**Observation** pour remarquer les expressions de visage de Herr Grünfeld. S'ils l'interrogent sur son apparente colère, Humfried soutient le regard du PJ qui demande avec une expression de surprise sur le visage, et nie catégoriquement – énergiquement même, si nécessaire – être énervé. Humfried annoncera simplement qu'il a été surpris par la soudaineté de la requête.

Si les PJ partagent ce qu'ils ont appris d'Anika, Humfried semble déconcerté. « *Qu'est-ce qu'elle aurait pu vouloir dire ?* » demandera-t-il. Un PJ réussissant un test d'**Observation** pourrait avoir le sentiment que l'alchimiste semble un peu inquiet. S'il est interrogé, Humfried sera d'accord avec leur point de vu, car il n'est pas sûr de la façon dont les PJ pourraient réagir. Humfried avertit que beaucoup de visions peuvent facilement être remontée à une imagination trop active ou à de la simple superstition. Malgré tout, il est d'accord sur le fait que la vigilance est importante, car la destination finale du groupe est dans les terres au nord du fleuve Lynsk.

La vision d'Anika a piquée la curiosité d'Humfried cependant, et il posera un certain nombre de questions aux PJ. Certaines d'entre elles pourraient être :

- Qui est le médium ?
- A quoi ressemble-t-elle ?
- Savez-vous où on peut la trouver ?
- Avez-vous eu l'impression qu'elle avait la moindre idée de la signification de son rêve ?
- Essayera-t-elle à nouveau de communiquer avec vous ?

Les PJ pourraient avoir l'impression qu'Humfried est un peu obsessionnel au sujet de ce rêve d'Anika. S'il est interrogé dans ce sens, Humfried s'excuse. « *Je suis seulement inquiet que de telles discussions ne pousse votre imagination à partir dans tous les sens. Notre tâche sera suffisamment difficile sans avoir besoin de se charger du poids de soucis inutiles.* » Humfried ne détaillera pas, prétendant être fatigué de ses activités récentes, et avoir besoin de se reposer pour le voyage du lendemain.

Anika Eriksdottir, Augure (ex-Initiée).

Description : D'ascendance norscane, Anika est quelqu'un de rare à Erengard : un individu doué qui s'inquiète des moins fortunés. A un certain moment, cette compassion viendra hanter Anika, mais à ce moment, la rigueur du monde n'a pas encore aigri l'augure de Mórr. Malgré tout, Anika est prudente, pas naïve, et elle fera attention quand elle approchera de ceux qu'elle cherche à aider. La norscane réalise que ses capacités pourraient rebuter les gens, alors elle essaye seulement d'atteindre ceux qu'elle pense être dans les plus grands dangers.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	31	3	3	7	43	1	31	32	46	55	46	64

Compétences : Alphabétisation (reikspiel, slave, norscan) ; Connaissances des Parchemins ; Déplacement Silencieux Urbain ; Divination (augure, interprétation des rêves, scapulomancie) ; Etiquette ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : Magikane ; Théologie.

Possession : Robes cléricales avec capuche, symbole de Mórr (sous un manteau quand elle essaye d'être discrète), gourdin, pipe avec une blague de tabac, pochette d'osselet, et bourse (1d6 marks kislévites, 2d6 kopeck).

Des étrangers dans la nuit.

Les PJ ont une soirée de plus pour faire ce qu'ils veulent avant que le véritable travail d'escorte de Humfried Grünfeld ne commence. S'ils choisissent de veiller sur Humfried, ils entendront rapidement de profond ronflement provenant de sa chambre. Cela va continuer pendant un bon moment, depuis la fin de l'après-midi jusqu'à un certain moment après la tombée de la nuit.

Si les PJ n'ont pas envie de sortir pour la nuit, faite leur faire des tests d'**Endurance** pour déterminer s'ils ressentent des crampes d'estomacs. A moins qu'ils ne précisent autre chose, on suppose qu'ils n'ont pas saisi la moindre occasion de boire ou manger pendant qu'ils faisaient leur course. Les PJ devraient retourner à l'Ours Danseur, ou dans un autre établissement – par exemple la taverne du Drakkar Norscan. Dans la zone des docks, il n'y a pas grand-chose qui distingue une taverne d'une autre.

Au cours de leur voyage de retour vers le Repos du Tsar, les PJ entendent des voix énervées dans l'une des rues latérales. En dehors de leur ton, les deux hommes sont trop loin pour que le sens de leur conversation soit audible. Les PJ doivent discrètement se rapprocher s'ils souhaitent écouter la discussion enflammée. L'éclairage des rues est faible, et les PJ observant la dispute devront faire un test d'**Observation** -10 (*Acuité Visuelle* +10, *Vision Nocturne* +10) pour reconnaître que l'un des hommes est Yuri Buslovich. Un second test d'**Observation** -10 réussi permet au PJ de percevoir la ressemblance du second homme avec le tueur de la nuit précédente.

Si les PJ lancent une attaque ou se font remarquer autrement, l'assassin s'empare rapidement d'un Yuri stupéfait, et écrase son visage dans le mur. Puis il s'enfuit loin des PJ, en dévalant l'un des étroites ruelles latérales, les semant rapidement dans le labyrinthe qu'elles forment. Ensanglanté, Yuri se relève et hurle des malédictions sur l'homme en fuite. Les PJ qui saisissent cette occasion pour interroger Yuri vont être surpris. Yuri jette un regard froid à celui qui pose la question et annonce simplement, « *Mes affaires ici ne vous regardent pas. Rentrez chez vous avant de devenir des proies pour ceux qui chassent la nuit.* » Yuri part sans autres explication (bien qu'il menacera et maudira tous ceux qui continuent à l'assaillir de questions).

Si les PJ se retiennent un peu et choisissent l'observation plutôt que l'action, ils en apprendront un peu plus, et assisteront à une séquence différente d'événements.

Il y a suffisamment de couverture sur les côtés des bâtiments et dans l'ombre pour que les PJ puissent prudemment se rapprocher à portée de voix. Le MJ pourrait vouloir utiliser des tests d'**Initiative** pour donner quelques soucis aux PJ. S'ils avancent plus près que 10m, il est probable qu'ils vont se faire repérer, et la séquence d'événement ci-dessus se produit. Les PJ à portée de voix doivent quand même faire un test d'**Ecoute** pour des bruits normaux (*Acuité Auditive* +10, *Lecture sur les Lèvres* +10). Ceux qui réussissent entendent ce qui suit :

Etranger : « *Nous avons un arrangement et je m'attends à ce que vous l'honoriez. Tout manquement est inacceptable.* »

Yuri : « *Vous n'avez pas compris Hozvain [trad : Chef] Dietrich. Je crois que j'ai fais plus que ma part avec la maigre pitance que vous avez offert. Certainement que notre Maître, Bol'shoj Igrok [trad : le Grand Joueur], verra que je travail à la Grande Transformation.* »

Dietrich <dont les yeux rétrécissent> : « *Tu ne sais rien de la nature du plan. Tu n'es qu'un outil, et rien de plus.* »

Yuri : « *Je te crache dessus, svin'ya impérial [trad : porc]. D'un mot, je peux mettre un terme à toute expédition que tu prévois.* »

Tout à coup, Dietrich attaque Yuri, saisissant le kislévite par surprise. La mâchoire de Dietrich semble s'étendre un peu tandis qu'il s'empare du cou de Yuri, et avec une torsade de la tête, arrache la gorge du kislévite. Le sang jaillit de la blessure béante, inondant momentanément Dietrich du liquide chaud, avant que le corps ne tombe. Si les PJ continuent à observer la scène sinistre, ils voient Dietrich mâchouiller et avaler la gorge, avant de sortir un grand couteau à découper (semblable à ceux utilisés par les bouchers) de sous son manteau. Avec une vitesse née de l'expérience, Dietrich ouvre rapidement la poitrine de Yuri, brise la cage thoracique, et extrait le cœur de sa cavité. Il le place ensuite dans un sac en toile huilée, avant de battre en retraite dans une ruelle sombre.

Les PJ qui sont témoins de cette scène écœurante doivent faire un test de **CI**. Un échec de 30 ou moins les laisse ébranlés (**Cd**, **Int**, **CI**, **FM**, et **Soc** subissant un malus de -10 pendant 1d6 rounds), tandis qu'un échec de plus de 30 fait gagner 1 point de folie aux PJ.

Si les PJ interrompent Dietrich après qu'il ait tué Yuri, le grand homme arrête ce qu'il est en train de faire et s'enfuit. Le plan que Dietrich a pour les PJ ne peut pas être interrompu par une rencontre à ce moment. Toute tentative des PJ de simplement suivre Dietrich échouera aussi, car le tueur sentira rapidement leur présence, et s'enfuira dès qu'il aura tourné dans une nouvelle rue.

Si pour une raison bizarre les PJ commencent à soupçonner Humfried à ce stade, ils pourraient décider de retourner précipitamment au Repos du Tsar, dans l'espoir de le trouver absent. S'ils le font, ils trouveront la porte de la chambre de l'alchimiste verrouillée. Ils pourraient défoncer la porte (R6, D6), assez rapidement, mais le bruit sera suffisamment fort pour alerter le propriétaire des activités malfaisantes des PJ. Les appels à la garde commenceront à se faire entendre.

Les PJ pourraient choisir à la place de monter la garde à côté de l'auberge, dans l'espoir d'attraper l'assassin en train de s'introduire discrètement dans la fenêtre d'Humfried. A moins que les PJ ne le fasse immédiatement lors de leur arrivée au Repos du Tsar (en supposant qu'ils soient arrivés directement depuis les lieux du meurtre de Yuri, ils rateront Dietrich en train d'escalader jusqu'à la chambre d'Humfried. Le MJ devrait garder à l'esprit que Dietrich est très malin, et qu'il est peu probable à ce stade qu'il fasse quoi que ce soit de vaguement risqué, pouvant entraîner sa capture. S'il n'est pas certain de pouvoir passer les PJ sans être découvert, il ne le fera pas. A la place, Dietrich attendra simplement jusqu'à ce qu'Humfried se réveille. A ce moment, Dietrich s'évanouit.

Joyeuse piste.

Dans les ténèbres avant l'aube, de lourds battements contre la porte vous réveillent. « Réveillez-vous », crie Humfried. « L'est l'heure de commencer notre long voyage. » Vous vous réveillez et vous préparez à partir.

Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez en train de vous traînez dans les rues froides et nimbées de brume d'Erengard. Vous traversez le grand pont de bois traversant le Lynsk glacé vers la partie principale de la cité, et la porte est. Vous arrivez à votre destination pour découvrir deux des hommes de Yuri en train de vous attendre avec le chariot, le cheval, et les provisions prévues. Vous réalisez rapidement qu'il n'y aura pas assez de place pour que vous voyagiez tous dans le chariot, au moins pour la première partie du voyage. Le chariot n'accueillera que deux personnes, le conducteur et Humfried.

Une fois que l'un d'entre vous est choisi pour être le conducteur, vous partez. La matinée est assez fraîche, et la route défoncée semble vouloir empêcher le chariot d'avancer plus vite que le rythme de la marche. Vous en arrivez rapidement à la conclusion que le voyage va être lent, et éprouvant.

Les PJ quittent Erengard sur la route Kislev-Praag. La route suit le cours du fleuve Lynsk le long de sa berge sud, jusqu'à ce qu'il atteigne la colonie translynsienne de Bolgasgrad, où la route se sépare en deux directions. Bien que les PJ voyagent sur cette route, ils remarqueront qu'un certain nombre de marchands et voyageurs utilise en fait le transport fluvial, plutôt que la marche sur cette route mal entretenue.

Humfried ne sera pas cruel avec son escorte au point de les forcer à marcher toute la journée. Il ordonne un arrêt de 30 minutes toutes les trois heures, afin que le cheval et les PJ puissent manger et boire. Les provisions pour les PJ sont des biscuits de mer et du kvas, une mixture légère assez bon marché. Humfried profite de l'occasion pour manger des fruits secs (bien entendu, ses provisions sont meilleures que celles qu'il a obtenu pour les PJ) et dormir un peu. Les PJ qui décident de jeter un œil aux "machins" de Humfried pendant ce temps découvriront assez rapidement qu'il a le sommeil léger. Humfried réagira avec colère s'il attrape les PJ en train de fouiller ses sacs. Des menaces de perdre son emploi et son salaire devraient être suffisantes pour garder les PJ dans le rang à ce stade.

Les PJ peuvent même profiter de l'occasion du voyage pour raconter à Humfried ce qu'ils ont vu à Erengard. Des descriptions détaillées des épouvantables déprédations de Dietrich prennent momentanément Humfried par surprise, mais il retrouve rapidement sa contenance. Les PJ engagés dans la conversation avec l'alchimiste devront réussir un test d'**Observation** -10 pour saisir sa réaction initiale. S'ils réussissent, et la font remarquer à Herr Grünfeld, Humfried écartera l'observation comme s'il s'agissait d'une erreur de la part du PJ. Humfried explique (comme à un enfant) qu'il a vu beaucoup de spectacle encore pire au cours de sa longue vie de membre de la guilde de Middenheim.

S'ils insistent sur sa réaction, Humfried s'effondrera et racontera aux PJ les meurtres qui semblent poursuivre. L'alchimiste raconte les meurtres sauvages ayant eu lieu à Middenheim, et les preuves laissées dans son appartement. Humfried pensait qu'il avait échappé à son ennemi inconnu en quittant rapidement la Cité du Loup Blanc et en voyageant vers le nord et l'est plutôt que vers le sud, vers Altdorf, comme il le prétendait dans une note destinée au maître de la guilde. Humfried n'a pas de description du tueur de Middenheim, il ne peut donc pas savoir si la description des PJ du meurtrier d'Erengard correspond à l'autre. La bestialité des meurtres laisse penser à Humfried qu'il y a une possibilité que son ennemi ait, d'une façon ou d'une autre, découvert sa destination, ce qui est une des raisons pour lesquelles il a engagé les PJ comme escorte.

En fin d'après-midi, l'expédition arrive à un village avec un bac traversant le Lynsk. Humfried informe les PJ qu'ils quitteront Kislev proprement dit une fois qu'ils auront traversé le fleuve, et entreront dans la région appelée la Translynsk. Humfried explique aux PJ que la Translynsk est une région de Kislev qui est toujours en train de se remettre lentement de l'Incursion du Chaos de 2303. Il y a un certain nombre de colonies fortifiées dans la région, dont le but principal est de protéger la population locale, ainsi que d'assurer une ligne de défense au-delà du Lynsk. Entre les colonies se trouvent les fermes fortifiées isolées de ceux qui vivent soit de la culture du sol fertile de la région, soit de la collecte des peaux des animaux vivant dans ces bois clairsemés. Humfried conclura avec un commentaire sur le fait que la forêt de Grovod se trouve dans la Translynsk.

Le village de Holod Perevoz est petit, même selon les standards ostlandais. Il y a une structure ressemblant à une grange qui est le site de la seule taverne du village. Quelques autres petits bâtiments délabrés – les demeures des villageois qui vivent de la pêche dans le Lynsk – se trouvent autour de la taverne du Boyar et de l'Hermine. Le tavernier/passeur est Leonid Perevozchik, un homme qui ne plaisante pas. Beaucoup des clients partagent l'apparente méfiance de Leonid vis-à-vis des étrangers, et ils n'interagiront pas avec les PJ de façon significative. Le kvas servi à la taverne est à peine passable, tout comme la nourriture : principalement un ragout de poisson avec un pain noir amer. Le tout coûte 3 marks. Humfried demande aux PJ de négocier avec Leonid le prix de la traversée du Lynsk sur la bac par l'expédition, afin qu'il puisse se reposer un moment. Il pense que 20 marks devrait être suffisant, mais il est prêt à payer deux fois plus si nécessaire. La négociation avec Leonid ne devrait pas prendre plus de quelques minutes, même si son prix de départ sera initialement de 30 marks (qui est le plus loin où il puisse compter). Une fois d'accord, Leonid informera les PJ qu'ils ont environ une demi-heure pour se détendre avant que la traversée ne commence. Cela pourrait sembler trop long pour les PJ, mais ils devraient profiter de tout instant disponible pour se reposer. Voyager sur les routes comme ils l'ont fait est assez épuisant.

Leonid Perevozchik, Batelier.

Description : Leonid est un individu assez terne et dépourvu d'humour, qui connaît les alentours, mais pas grand-chose d'autre. Du point de vu d'un PJ, Leonid est quelqu'un qui ne plaisante pas, et pas très bavard. A la place Leonid observe et écoute attentivement. Deux fois par semaine il reçoit la visite d'un agent du Roi Nikolaus, et lui rapporte tout ce qu'il a vu, avec les descriptions de tous ceux qui pourraient être considérés comme des ennemis de l'état. Leonid est tout à fait capable de rajouter quelques éléments dans son rapport, en particulier s'il a pris en grippe des individus en particulier – comme des PJ agressifs et agaçants.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	42	3	3	8	42	1	35	29	29	40	32	29

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

Possession : Auberge délabrée, bac.

En route pour nulle part.

La traversée se passe bien, et vous vous retrouvez à nouveau sur la route. En fait "route" est un terme trompeur, car le chemin est à peine meilleur qu'une piste malformée et boueuse. Vous réalisez que les pluies sont assez fréquentes à cette période de l'année à Kislev, bien qu'elles soient assez discontinues. Des averses occasionnelles vous tombe dessus tandis que l'expédition continue sa route, mais vous êtes en mesure de trouver un abri parmi les divers bosquets d'arbres et les petits bois qui parsèment l'a région dans laquelle vous voyagez.

A la fin de la journée, vous apercevez une petite palissade au milieu d'un bois devant vous. Vous supposez que c'est le même genre de ferme fortifiée que celles qu'on peut trouver dans les forêts de l'Ostland. Humfried vous informe qu'il est tellement épuisé que l'un de vous devra négocier le logement pour la nuit. Autrement, vous devrez monter le camp pour la nuit dans les bois voisins Avec les nuages sombres qui se rassemblent, cette option ne semble pas très attrayante.

La porte de la palissade est fermée. Avant que les PJ ne s'en approchent, Humfried informe le PJ qui va négocier qu'il préférerait payer 30 marks d'argent pour le logement, mais qu'il est prêt à monter jusqu'à 50 si nécessaire.

Les PJ devront frapper à la porte s'ils souhaitent parler à quelqu'un à l'intérieur. Un petit volet s'ouvre dans la porte elle-même, à travers lequel ceux à l'intérieur peuvent discuter avec les étrangers de l'extérieur. Avant que les PJ ne frappent à la porte, ils devront décider qui d'entre eux parlera au nom de l'expédition. Une fois décidé, et qu'ils ont frappé à la porte, le PJ entend une voix de l'autre côté qui fait connaître sa présence. Un vieil homme fait prudemment glisser la trappe et demande : « *Qu'est-ce que vous voulez ?* »

Les PJ devraient éviter de faire de l'esprit à ce moment. S'ils ne peuvent pas se retenir, le volet est refermé et barricadé. Les PJ devront alors prendre du temps pour chercher un bon endroit dans les bois où passer la nuit. Ils peuvent trouver un endroit correct à environ 15 minutes de la palissade. Une nuit inconfortable sous la pluie est un bon moyen de donner une leçon aux PJ désinvoltes, en particulier quand elle est associée à un test d'**Endurance** pour résister à un rhume.

Si les PJ expriment le désir de passer la nuit dans la sécurité de l'enceinte (et la volonté de payer), le vieil homme leur demande de reculer, afin qu'il puisse jeter un coup d'œil sur eux. Il leur demande ensuite d'annoncer leurs noms et leur métier. Humfried se présentera comme l'humble chef de l'expédition érudite visant à découvrir les mystères de la région de la Translynsk. Les yeux du vieil homme rétrécissent à ces mots, et reste comme cela jusqu'à ce que le tintement des pièces attire à nouveau son intérêt. Le vieil homme suggère que 40 marks d'argent pour le groupe serait une compensation raisonnable.

Une fois satisfait sur le fait que les PJ ne sont pas des bandits, et lorsqu'ils ont atteint un accord sur la compensation, le vieil homme ferme le volet coulissant et ouvre la porte. Deux hommes se tiennent avec des arbalètes chargées au repos pour s'assurer que les PJ suivent bien les instructions du vieil homme, alors que celui-ci leur demande de déposer leurs armes. « *Ce n'est rien de personnel,* » dit-il en faisant sa demande, « *c'est simplement que nous n'aimons pas les surprises par ici. Elles vous seront rendues lors de votre départ demain matin. Vous avez la parole d'Ivan Levevich sur ce point.* » Bien que les PJ aient le droit de transporter une arme simple et une dague, tout le reste de leur armurerie est récupérée par les deux hommes, et enfermé dans une remise à l'air solide.

Ivan continue, « *Nous pouvons seulement donner une chambre à votre chef. Les autres peuvent rester dans la grange là-bas.* » Ivan indique un grand bâtiment à l'écart du bâtiment principal. « *Les poulets et les vaches devraient vous laisser tranquille, mais faites attention à la grande truie. Elle peut être un peu obstinée sur le fait que vous partagiez vos provisions avec elle et ses porcelets. Assurez-vous aussi de ne rien perturber pendant la nuit.* »

Humfried ajoute « *Reposez-vous bien cette nuit, parce que nous partons tôt demain matin. Si tout se passe bine, nous devrions arriver à notre destination en fin d'après-midi.* »

Sur ce, Ivan conduit Humfried vers l'habitation principale. Si l'un des PJ objecte sur le fait qu'Humfried va se retrouver sans escorte, Ivan se tourne vers eux, et dit d'une voix glaciale, « *Je pardonne cette insulte vis-à-vis de l'hospitalité que je vous ai offerte, parce que vous êtes des invités chez moi. Votre maître sera en sécurité avec nous, et c'est tout ce que vous avez besoin de savoir ; à moins que vous ne préfériez rester dans les bois ? Niet ? C'est bien ce que je pensais.* »

Il y a beaucoup de paille sèche dans la grange, que les PJ peuvent utiliser comme couchage, s'ils décident de passer une nuit à peu près confortable. S'ils ont des bougies ou des lanternes, ils pourraient vouloir les utiliser s'ils espèrent avoir de la lumière pendant la nuit. Tout sera calme et paisible pendant la première partie de la soirée.

Peu après minuit, la boucle de ceinture du PJ de garde se défait, et la source de lumière s'éteint à cause d'un étrange coup de vent passant par une fenêtre avec un volet mal fermé. Tandis que les PJ rassemblent rapidement leurs esprits, ils entendent un raclement de gorge à côté. Les PJ entendent une voix haut perchée se plaindre, « *Délaissé depuis plus d'une lune, et regarde ce qu'ils laissent entrer. Même pas eu la décence de me demander s'il était possible de laisser entrer des intrus importuns dans la grange. Hrrumph. Quelle offrande avez-vous pour moi ?* »

Un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) réussi permet aux PJ de remarquer une silhouette humaine âgée, avec une courte barbe fourchue et des cheveux en bataille, se tenant derrière l'un des vaches. La silhouette est longiligne, et mesure environ 30 cm de haut. Ses doigts et orteils se terminent par de longs ongles pointus, et ses jambes sont un peu poilues. La créature est un Maciew (**QcPK**, p 25-26, et document 1), l'ancien esprit de Kislev souvent appelé le Grand-père Grange, et dont le domaine est le bétail humain. Le Maciew est fondamentalement désagréable, légèrement méchant, et assez espiègle. Un Maciew peut être apaisé avec un don de tabac, ou du pain beurré, mais ils aiment particulièrement les invitations à danser à la lumière de la lune (Mannslieb). Les Maciew sont connus pour leurs farces et leur manie de "vieux". Si le MJ trouve que c'est approprié, les PJ kislévites auront droit à un test d'**Int** (*Narration* +10) pour déterminer s'ils se souviennent d'un membre de leur famille ayant mentionné les Anciens Esprits. Un second test d'**Int** est nécessaire pour identifier cet esprit comme le Grand-père Grange. Le PJ kislévite ne saura rien de plus que ça, à moins qu'il ait activement observé les bons rituels pour apaiser ces puissantes entités.

Pendant que le Maciew dialogue avec les PJ, de petits désagréments arrivent, comme un pincement aléatoire, des objets qui bougent dans les poches, les lacets qui se défont, et ainsi de suite. Les choses peuvent devenir assez vilaines si les PJ essayent de la jouer physique avec le Maciew. Les pantalons peuvent se détacher et tomber sur leurs chevilles, ou ils peuvent se retrouver infestés de puces ou de tiques. A aucun moment le Maciew au visage de marbre ne laissera transparaître qu'il est derrière – d'une certaine façon – les diverses irritations qui infestent les PJ, pas plus qu'il admettra en être responsable s'il est interrogé. Si les PJ ne font pas d'offrande, ou s'avèrent être assez ennuyeux, le Maciew s'en va en "disparaissant" dans une meule de foin.

Si les PJ sont perdus concernant l'offrande, le Maciew se tournera vers n'importe qui possédant du tabac, ou la compétence *Danse*. « *De toute évidence vous n'essayez pas correctement,* » ronchonne-t-il, en regardant tout le long le PJ. « *Il s'agit de quelque chose que vous êtes en mesure de fournir, mortel. Tout ce que vous avez à faire, c'est de solliciter un peu votre cervelle.* » Même si le PJ ne connaît pas la phrase exacte (par exemple, « *Epargne-nous tes farces, Grand-père, et nous chanterons et danserons sous la lune* »), le Maciew arrêtera de leur jouer des tours en mâchonnant son offrande.

Quand il a terminé, le Maciew grogne, « *Bon, j'ai des choses à faire, comme garder un œil sur les animaux, vous savez. Malgré tout, vous avez été assez sympathiques...* » Les petites facéties du Maciew recommencent à se manifester, « *...du coup je vais vous raconter une petite histoire.* »

[*Note au MJ :* Dans ce qui suit, le nombre 6 est supposé refléter le nombre de joueurs participant à ce scénario. S'ils sont plus ou moins nombreux, ajustez le nombre en conséquence.]

« *Il était une fois un homme, qui s'appelait Josef Andropov, et son vieux chien de chasse. Un jour, les deux sont allés chasser les loups qui avaient tué l'une de ses vaches. Il leur fallut plusieurs mois pour retrouver les tueurs. Quand ils attrapèrent le loup, ils découvrirent que c'était une louve, avec sa portée. Peu importe, un féroce combat eu lieu. Au final, le chien de chasse était mort, et la louve mourante.* »

« *Alors qu'Andropov regardait dans les yeux de la louve, elle lui dit, "comme ma vie s'échappe du fait de ténacité, je t'implore d'épargner mes louveteaux, car leur seul crime était d'avoir faim. Tu peux certainement comprendre cela." L'homme cracha sur la louve, en répondant "seule la mort vous attend, toi et les tiens. Je n'aurai aucune pitié."* »

« *La louve répondit "alors je te maudis, de sorte que tu affrontes la même mort horrible que celle que tu vas m'apporter, ainsi qu'aux miens." Sur ce, la lumière dans les yeux de la louve mourut. Andropov cracha sur la louve morte, et tua ses six louveteaux. Il rentra chez lui après avoir accompli son œuvre.* »

« *Plus tard cet hiver, la femme d'Andropov, Olga, était mourante à cause d'une maladie débilitante. Elle le regarda et lui dit dans son dernier souffle, "tu as été différent depuis que tu es revenu de cette chasse au loup, Josef. Il y a quelque chose en toi, et je peux maintenant voir que c'est sombre et croissant. J'ai peur pour mes six enfants." Sur ce, Olga mourut.* »

« Andropov pleura pendant un mois, tout en maudissant la louve dont la malédiction lui avait pris la joie de sa vie. Il s'endormit un jour en se résolvant à mettre fin à cette folie. Au matin, Andropov se réveilla en se sentant frais et dispos, comme si un poids avait été retiré de ses épaules. Il alla voir ses enfants, et découvrit avec horreur qu'ils avaient été déchiquetés, comme si une grosse bête avait profité de son sommeil pour tuer les enfants innocents. C'est seulement alors qu'Andropov réalisa que ses vêtements étaient couverts de sang. L'homme hurla et s'enfuit de chez lui vers les désolations. On ne le revit plus jamais. »

« La morale de l'histoire ? C'est à vous de découvrir s'il y en a une. » Avant que les PJ ne puissent demander la moindre explication, le Maciew disparaît dans la meule de foin.

Nous ne sommes pas seuls...

Le matin arrive, et il est temps pour l'expédition de commencer la dernière partie du voyage.

Si les PJ sont restés dans l'enceinte, leurs armes leurs sont rendues, tandis qu'ils se préparent à partir. Ivan Levevich et ses deux hommes de la veille observeront d'un air grave le départ de l'expédition. Si les PJ mentionnent le Maciew, Ivan les observera pendant un instant ou deux avant de répondre, « *votre long voyage d'hier peut plus vous avoir embrouillé l'esprit que ce que vous pensiez. Je vous suggère d'oublier tout ce que vous croyez avoir vu. Bonne journée.* » Peu importe ce que les PJ peuvent demander – ou exiger – de plus, ils n'obtiendront pas plus de réponses d'Ivan, en dehors de la direction de la sortie vers les portes.

Si Humfried est à portée de voix de la conversation, il demandera aux PJ de raconter ce qu'ils ont vu. Toute mention d'une conversation ou d'un avertissement remonte le moral d'Humfried. Il veut savoir exactement ce que les PJ ont entendu, et les détails sur l'Ancien Esprit et manies.

Cette conversation mettra Ivan de plus en plus mal à l'aise et brusque. « *Si vous voulez discuter de ces sujets, puis-je vous suggérer de le faire sur la route. Nous avons des choses à faire aujourd'hui.* » Ivan indique alors la porte ouverte.

Le voyage de la journée est un peu ralenti par l'état plus mauvais du chemin et la pluie de la nuit. Le temps est froid le matin, et assez sombre. Malgré tout, Humfried semble assez allègre, et commentera que les conditions sont meilleures que ce qu'il craignait. Les PJ pourraient penser que l'humeur de l'alchimiste détonne quelque peu.

A la mi-journée, les PJ entrent dans une grande forêt sinistre. Un certain nombre d'arbres, principalement avec un tronc sombre et des feuilles à l'air malsain, sont particulièrement noueux et torsadés dans des formes menaçantes. Au départ, les PJ entendront les sons associés aux bois – comme des chants d'oiseaux et les bruits de petits mammifères – mais ils disparaîtront au bout de quelques heures. Si les PJ ne le demandent pas, autorisez-leur un test d'**Int** (+10 pour toute personne dans une carrière de *Forestier*) pour remarquer ce changement.

Environ une heure plus tard, les PJ devraient faire un test d'**Ecoute** pour les bruits normaux (*Acuité Auditive* +10, *Sixième Sens* +10). Ceux qui réussissent entendent des bruits de pas sur la droite de l'expédition, se déplaçant dans la même direction. Si les PJ appellent, les bruits s'arrêtent. Humfried se tournera vers celui qui appelle, et dira « *Qu'avez-vous entendu ? Ce n'est probablement que des animaux de la forêt. Je suggère que nous continuions notre route. Restez attentifs, au cas où il s'agisse d'un ours ou d'une meute de loups espérant trouver un repas.* » Humfried glousse, comme s'il faisait une blague.

Si les PJ restent silencieux, le mouvement parallèle continue. Quand l'expédition s'arrête pour une courte pause, le son diminue. Les PJ peuvent décider d'enquêter malgré l'assurance d'Humfried que le bruit provient probablement d'animaux forestiers. A moins que les PJ n'entreprennent une forme d'action rapide et décisive, les créatures marchant dans la même direction s'éloigneront simplement de l'expédition.

Si les PJ se précipitent brutalement vers les créatures invisibles, ou mettent en place une sorte d'embuscade, ils tomberont sur une band de mutants. Ces créatures corrompues se déplacent vers un endroit où ils espèrent trouver un champion à suivre ; ce que les PJ peuvent apprendre si l'un des mutants est capturé vivant. Le mutant n'a aucune idée de qui est le champion, il – tout comme ses camarade – sent le vent les "appelant". Les mutants ne comptent pas s'attarder dans un combat prolongé. Ils essayent aussi d'éviter tout engagement : ils ne combattent que s'ils ne peuvent pas fuir. Bien entendu, si les PJ comptent bêtement leur servir de repas pour la soirée...

Les PJ atteignent une clairière dans la forêt plusieurs heures avant le coucher du soleil [*Note au MJ* : les journées sont très longues autant au nord, au cours de Sommerzeit]. Le bruit qui les suivait a depuis longtemps disparu. Humfried informe les PJ qu'ils ont atteint leur destination. Il dit au conducteur du chariot de le garer au milieu du près. Quand le chariot s'arrête, Humfried leur dit de se reposer un moment, et de récupérer leurs forces, pendant qu'il cherche dans le coin des indications sur l'endroit où il pense pouvoir trouver le trésor. L'alchimiste ouvre alors l'un de ses sacs, et en sort un vieux livre. Il lit certains passages, et regarde les alentours, tout en marmonnant. Si un des PJ observe, Humfried marche vers divers emplacements, se réfère régulièrement au livre, et marque 6 emplacements avec des pierres qu'il trouve dans la prairie.

Quand il a accompli sa tâche, il donne l'ordre aux PJ de prendre une pelle dans le chariot, et de commencer à creuser à l'un des 6 emplacements. Il laisse les PJ décider qui creusera où [Note au MJ : Par simplicité, un endroit est aussi bon qu'un autre]. S'ils lui demandent ce qu'il va faire, Humfried annonce qu'il va s'asseoir au centre en lisant son livre à la recherche d'autres indices. Humfried se place de façon à être à 30 mètre de chacun des PJ.

En fait, la personnalité Dietrich commencera à s'affirmer. L'être maléfique – bien que toujours dans l'esprit d'Humfried – prend d'abord son sac en toile huilée avec les cœurs qu'il a collectés à Erengard (il y a eu quelques meurtres que les PJ n'ont pas vu). Il lance ensuite une *Aura de Protection* sur lui avant d'agir.

Mes PJ qui creusent avec zèle (et avidité) ne peuvent pas remarquer ce qui se passe derrière eux. Tout PJ doté de la compétence *Sixième Sens* aura le sentiment que l'expédition est observée depuis les bois. Les autres PJ doivent faire un test d'**Ecoute** pour les bruits légers (*Acuité Auditive* +10) pour entendre des bruits provenant de la même direction. Quand ils examinent les lieux, les PJ remarquent qu'il y a un cercle de créatures mutantes qui les observent depuis l'intérieur des bois entourant la prairie.

A ce stade, les PJ entendent Humfried hurler, « *Ma tête ! La douleur ! Qu'est-ce qui m'arrive ?* » En se retournant ils voient le corps d'Humfried – en particulier sa tête – gonfler de façon caricaturale. La peau se tend comme s'il y avait d'étranges mouvements en-dessous. La tête et le torse d'Humfried explosent soudain ; recouvrant les PJ de morceaux de chair et de cervelle. En regardant derrière, les PJ peuvent voir le tueur d'Erengard déchirer le bas du corps d'Humfried pour libérer ses jambes.

Les PJ observant la disparition d'Humfried et l'apparition de Dietrich doivent faire un test de **CI**. Un échec de 30 ou moins les laisse secoués (malus de -10 pendant 1d6 rounds en **Cd**, **Int**, **CI**, **FM**, et **Soc**), alors qu'un échec de plus de 30 fait gagner 1 point de folie au PJ.

« *Encore quelques instants et je serai débarrassé de ce qui reste de cette mauviette d'Humfried Grünfeld.* » proclame un Dietrich couvert de sang avant de sortir les cœurs du sac et de commencer l'incantation de son sort. Attachés à une chaîne décorée d'un métal gris-noir, les six cœurs reliés s'élèvent au-dessus de la tête de Dietrich, en effet secondaire du sort. Chaque cœur est vivant et bat – et est relié à un PJ.

C'est le moment dangereux pour les PJ, car Dietrich compte les sacrifier afin d'utiliser leur force vitale pour se donner une vie en-dehors d'Humfried. Le tueur maléfique a peu de temps avant que les conséquences de la disparition de l'alchimiste n'affectent son être.

A moins que les PJ n'attaquent Dietrich le round suivant sa transformation, ils ne seront pas capables d'empêcher le début du sort. Qui plus est, Dietrich sera libre d'agir de la façon dont il le souhaite – y compris en jetant plus de sorts – alors que les effets de ce sort en particulier resteront actifs. Fuir n'est pas une option, bien qu'une tentative de traverser le cercle de mutants puisse bien entraîner pour eux une mort plus rapide que s'ils n'avaient rien fait. Il est à noter que les mutants n'entrent pas dans la clairière tant que les PJ restent vivants à l'intérieur.

La seule façon pour les PJ de se sauver à ce stade est de tuer Dietrich, mais ils ne disposent que d'un temps limité pour y parvenir. Les PJ n'ont qu'un nombre de round égal à deux fois leur score d'**Endurance** pour tuer le serviteur du Chaos (ils perdront au moins l'un de ces rounds à se rapprocher de Dietrich). Pendant que le combat fait rage, les PJ peuvent remarquer que les cœurs battent plus fort alors qu'eux s'affaiblissent, ce qui reflète le fait que leur force vitale est aspirée hors de leurs corps. En terme de jeux, les PJ perdent un point d'**Endurance** tous les deux rounds tant que Dietrich est vivant. Quand le PJ atteint 0 en **Endurance**, la totalité de sa force vitale a été aspirée hors de son corps, et le cœur qui représente le PJ disparaît dans une vapeur rouge sanguinolente qui est absorbée par Dietrich. Le corps du PJ mort est transformé en une enveloppe vide dont de la vapeur s'élève des globes oculaires vides. Tous ceux assistants à la mort de leur compagnon de cette façon devront réussir un test de **Terreur** pour continuer à lutter pour sauver leurs vies.

Dietrich Untiefe, Futur champion du Chaos Réuni (Sorcier Niveau 2).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
6	35	31	5	4	7	33	1	32	38	39	37	38	28

Compétences : Alphabétisation (reikspiel & slave) ; Bagarre ; Esquive ; Incantation : bataille 1-2, Démonique 1, Mineure ; Langue Hermétique : Démonique, Magikane ; Méditation.

Point de Magie : 13 (Ce qu'il reste après avoir lancé les sorts ci-dessus).

Sorts :

[Mineure] Doigts de beure, Flamme, Sommeil.

[Niveau 1] – *Bataille* – Détection de Magie, Boule de feu, Débilité – *Démonisme* – Invocation de Gardien

[Niveau 2] Aura de Protection, Arme brisée, Démolition.

Possession : Gros grimoire (arme improvisée), gourdin.

Mutants, Profil standard.

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

Mutation (Et ajustement de profil) :

- #1 : Griffes acérées (**F**+1)
- #2 : Tête de chauve-souris (**A**+1, par morsure, *Vision Nocturne*)
- #3 : Tête de crane (provoque la *Peur*)
- #4 : Tête d'épingle (**Int**-20, sujet à la *Stupidité*)
- #5 : Peau écailleuse (**E**+1)

Possession : Lance ou hache.

Epilogue

Il n'y a que deux issues possibles à ce niveau de l'aventure. Si les PJ n'ont pas réussi à arrêter Dietrich, alors leurs morts ont servies à accomplir les desseins du Chaos. Si Dietrich est tué, les cœurs palpitants au-dessus de lui explosent, couvrant les PJ de morceaux sanglants. Les PJ auront alors déjoué l'un des innombrables plans du Chaos. Si cela se produit, les mutants se disperseront simplement dans l'immensité de la forêt de Grovod, ou dans d'autres région des Désolations du Nord (la Translynsk), car ce prétendu Champion du Chaos n'avait de toute évidence pas la carrure pour accomplir son rôle. Cette retraite laisse les PJ seuls avec leur victoire, et les corps de ceux qui sont morts. Il leur faudra 3 heures de repos complets pour récupérer 1 point d'**Endurance**.

Les PJ survivants seront capables de retourner au fleuve Lynsk le lendemain sans incidents. Malheureusement, la toile embrouillée du Chaos a changée pour toujours les illusions qu'ils pouvaient avoir eu sur leurs capacités et leur chance.

Personnages

Leonhard Topfer :

Guide Racoleur.

Taille : 1,88m
Cheveux : Châtain
Age : 21 ans

Poids : 82 Kg
Yeux : Marrons clairs
Alignement : Neutre (Sigmar)

Traits distinctif : Cicatrices au visage (**Soc** -10*).
Points de Destin : 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	40	3	3	8	43	1	35	32	33	34	32	34*

Compétences : Ambidextre ; Bagarre ; Chance ; Connaissance des Plantes ; Corruption ; Danse ; Déplacement Silencieux Urbain ; Langage Secret ; Jargon des Voleurs ; Sens de la Répartie ; Vision Nocturne.

Possession : Epée, veste de cuir (0/1 PA corps et bras), pipe et blague de tabac, et bourse (6 Co, 12 pistoles).

Histoire personnelle :

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambres locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvette taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueillie avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement.

Malgré tout, la présence de la marine a créée des opportunités pour un individu ambitieux comme vous. En fait, vous étiez certains de pouvoir vous faire un paquet si vous aidiez ces étrangers à trouver tous les plaisirs que Salkalten pouvait offrir. Il y avait des tripots à profusion, ainsi que des salles de jeu, des bordels, et d'autres lieux de mauvaises réputations.

Malheureusement, vous n'aviez pas vraiment compté sur la présence d'autres "entrepreneurs" au même état d'esprit. La compétition faisait rage dans votre voie, mais vous ne comptiez pas abandonner cette belle vie jusqu'à ce que vous rencontriez le Vieux Sal. Il "proposa" de racheter ceux qui dépendaient de vous, afin que vous puissiez trouver un métier plus adapté à vos compétences. Vous avez tout d'abord refusé, bien entendu, mais les gars du Vieux Sal ont décidé que vous aviez besoin d'être un peu "persuadé". Plusieurs coupures de couteau plus tard, vous étiez plus que content d'accéder à leur requête.

Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « *l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seuls les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine.* » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilé vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavé dans l'espoir de faire une bonne impression.

Quand vous êtes arrivé, il y avait toute sorte de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré.

Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauché, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le *Vent Froid*. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co due à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Natasha Petrovich – Vous êtes certain que vous auriez pu gagner un paquet si elle avait été l'une de ces professionnelles de la nuit. Malgré tout, Natasha se comporte comme si elle faisait partie de ceux qui savent s'occuper d'eux-mêmes. Elle devra tenir compte de ce que les autres pensent des kislévites et de ceux qui ont servi dans la garde. Natasha a ces deux traits en sa défaveur.

Faustmann Maurer – Bien que votre esprit compense votre manque d'expérience avec une arme, vous n'êtes pas très sûr de comprendre ce qui qualifie Faustmann pour ce boulot. Il ressemble à une sorte de manouvrier. Et qu'est-ce que c'est que ce gourdin et ce chien ? Vous espérez que celui-ci empêchera les autres de trop gémir.

Bengt Jäger – Au moins Bengt a été de quelque utilité pendant le voyage. Vous espérez que ce marin ne sera pas comme "un poisson hors de l'eau" à Erengard. Vous devez sortir ce genre de pensée de votre tête. La seule fois où vous avez fait un commentaire, ce Bengt totalement dépourvu d'humour vous a jeté un regard tellement méchant.

Gerda Picdefer – Vous êtes content que celle-là ne recherche pas le genre de travail avec lequel vous étiez familier. Ouf. Vous trouvez les nains quelque peu repoussants, et clairement désagréables à regarder (ce sont des gens tellement vilains). Sans aucun doute, vous vous tiendrez bien autour de celle-ci, parce que vous avez entendu des rumeurs à propos des nains et de leurs rancunes.

Hildebrandt Bäcker – Vous vous souvenez avoir vu ce mec vers les tavernes. Des mauvaises nouvelles partout autour. Vous ne saviez pas vraiment s'il aimait briser des dents, ou se faire de l'argent en tabassant les gens. D'un côté, vous êtes inquiet à l'idée d'être à proximité de ce gars excessivement agressif. De l'autre, il pourrait bien valoir le coup que vous deveniez "amis". Vous espérez, bien entendu, qu'il ne tabasse pas ses amis.

Natasha Petrovich :

Garde.

Taille : 1,62m
Cheveux : Blonds

Age : 22 ans

Traits distinctif : Très maigre.

Points de Destin : 1

Poids : 57 Kg

Yeux : Verts

Alignement : Neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	42	4	4	8	44	2	31	34	33	36	37	34

Compétences : Acuité Auditive ; Acuité Visuelle ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Equitation ; Langue Etrangère : Slave ; Sixième Sens ; Traumatologie.

Possession : Epée, chemise de maille (1 PA corps), arbalète (32/64/300, FE4, C/T 2 rounds) et munition.

Histoire personnelle :

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambres locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueillie avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement.

Malgré tout, il y a eu un peu de répit avec la marine en ville. Les ostlandais sont très hostiles vis-à-vis des kislévites, comme votre famille, et la vie était dure pour vous tous. Vous vous êtes engagée dans la garde dans l'espoir de gagner un peu de respect, jusqu'à ce que vous réalisiez que la majeure partie de cette ville abandonnée par les dieux méprise à peu près autant la garde que les kislévites. Malgré ce rejet, vous avez essayé de votre mieux.

Il y a environ deux semaines, votre patrouille a été prise au milieu d'un affrontement entre des loups de mer de la marine et une bande locale, les Gars des Rues, au sujet d'une femme (quoi d'autre ?). Tandis que vous essayiez en vain de mettre fin à l'affrontement, quelqu'un a sorti une arme, et la tuerie a commencé. Vingt personnes sont mortes, dont la plupart était des matelots, et votre patrouille a été arrêtée pour abandon de poste. Une enquête par la suite vous a absous, ainsi que vos camarades sur place, mais le paon en charge vous a tous virés pour sauver sa peau. La rumeur disait que l'un des marins morts était le fils d'une puissante famille du Reikland.

Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « *l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seuls les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine.* » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilé vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavée dans l'espoir de faire une bonne impression.

Quand vous êtes arrivé, il y avait toute sorte de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré.

Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauchée, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le *Vent Froid*. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co due à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Vous connaissez ce genre de lèches-bottes parasites. Il utilise ceux qui ont perdu espoir et démunis pour “divertir” les désespérés et les prédateurs, en échange d’un paiement. Vous ne savez pas exactement pourquoi il aurait abandonné un métier aussi “peinard” pour voyager vers l’inconnu, et vous ne vous en souciez pas vraiment. Vous espérez juste que votre vie ne dépende pas de ses “capacités”.

Faustmann Maurer – Bien qu’il n’exerce pas un métier honorable, Faustmann fournit au moins un service précieux en chassant les animaux nuisibles porteurs de maladie. Il semble être un type assez agréable, en particulier dans cette compagnie assez hétéroclite. En dehors de ça, vous ne pouvez qu’espérer qu’il ne sera pas trop perdu dans cette aventure au grand air.

Bengt Jäger – Un ostlandais pur et dur, ce qui n’est pas une bonne chose, pour ce qui vous concerne. Bien qu’il prétende être venu à Erengard auparavant, Bengt a toujours une mauvaise image des kislévites comme vous. Ses commentaires grossiers sur les hommes d’équipage kislévites du *Vent Froid* disent à peu près tout.

Gerda Picdefer – Pour une raison étrange, vous appréciez la naine. Elle ne se comporte pas vis-à-vis des kislévites comme les autres de Salkalten, et elle est assez confiante en ses capacités. Elle est largement capable de se défendre vis-à-vis des membres les plus odieux de ce groupe.

Hildebrandt Bäcker – Les dieux vous ont épargné cette crapule qui pense qu’il est meilleur que ceux qui sont plus faibles que lui, et que les kislévites. En fait, vous auriez adoré avoir l’occasion de l’arrêter pour avoir agressé la mauvaise personne. Vous souriez à l’idée de sa réaction en étant arrêté par une femme kislévite et membre de la garde.

Faustmann Maurer :

Ratier.

Taille : 1,72m
Cheveux : Châtains
Age : 23 ans
Traits distinctif : Nez plat.
Points de Destin : 1

Poids : 72 Kg
Yeux : Gris
Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	44	4*	4	7	31	1	44	31	32	45	34	30

Compétences : Alphabétisation ; Arme de Spécialisation : fronde ; Camouflage Urbain ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Urbain ; Dressage – chien ; Force Accrue* ; Immunité aux Maladies ; Immunité aux Poisons (humanicide, animalicide, venin d'araignée) ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Vision Nocturne.

Possession : Gourdin, fronde (24/36/150, FE3) et munition, perche de ratier, chien petit et méchant (Spike), 4 pièges à animaux.

Histoire personnelle :

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambres locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueillie avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement.

Bien entendu, comme beaucoup de navires qui mouillèrent à Salkalten, les vaisseaux de la marine ont amené de la vermine d'autres parties du monde. Cela a amené un travail indispensable pour vous et vos collègues, en particulier du fait que la plupart des gens considèrent que ce métier est pour les pauvres et les dégénérés. De toute façon leur point de vue importait peu. Chasser les rats en permanence en alerte était un travail exigeant, nécessitant patience et persévérance. Ce n'était pas un boulot pour tout le monde. Avec le temps, vous avez même dressé un petit chien pour vous aider dans votre boulot.

Le problème était que votre contribution à la société n'était pas appréciée. Les heures étaient longues et éprouvantes. Certaines personnes mettent de la nourriture empoisonnée dans l'espoir d'exterminer les rongeurs. Malheureusement, vous et vos camarades couriez le risque d'être malade quand vous consommiez cette nourriture. Cela, en soi, aurait pu être considéré comme un risque raisonnable, tout comme être mordu par les araignées venimeuses tapies dans les sombres recoins des bâtiments et des rares égouts du port. Malheureusement, certains appâts étaient garnis d'humanicide, ce qui vous a rendu, ainsi que vos collègues, gravement malades. Un ou deux en sont même morts empoisonnés ! Pire encore, un gang local, les Gars des Rues, a essayé de vous obliger à payer pour leur "protection". Quand vos collègues et vous avez refusé, le gang vous a tabassé. L'un de vos collègues, Johann, a terminé dans le coma.

Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « *l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seuls les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine.* » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilé vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavé dans l'espoir de faire une bonne impression.

Quand vous êtes arrivé, il y avait toute sorte de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré.

Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauché, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le *Vent Froid*. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co due à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Vous vous souvenez de cet homme trainant dans les endroits fréquentés par les marins. Toujours en train d'essayer de les entraîner vers des "distractions" contre de l'argent. Il était encore plus une vermine que les rats que vous tuiez. Vous espérez que son épée est aussi acérée que sa langue. Sinon, il pourrait ne pas rester longtemps dans cette expédition.

Natasha Petrovich – Un individu assez sympa, même pour un ancien membre de la garde de Salkalten. Au moins, vous supposez qu'elle ne fait plus partie de la garde. Vous avez entendu les autres faire des commentaires grossiers au sujet de ses origines kislévites, mais pour l'instant vous n'avez rien vu indiquant que Natasha corresponde au stéréotype alcoolique et rustre. Qui plus est, elle pourrait être la personne la plus sûre avec laquelle trainer dans cette expédition.

Bengt Jäger – Vous ne savez toujours pas trop quoi penser de cet homme. Il parle de ses voyages vers d'autres ports, bien que s'il était un aussi bon marin que ce qu'il prétend, pourquoi n'est-il pas parti avant de Salkalten ? Vous pensez qu'il pourrait être un peu moins aventurier qu'il le prétend. Cependant, vous êtes émerveillé par son amour de la bouteille.

Gerda Picdefer – Vous n'avez jamais vraiment rencontré de nains avant cette expédition, en dehors des rares qui habitent à Salkalten. Vous avez entendu parler de leur capacité à tenir rancune, se battre, boire, et maudire, mais Gerda est la première avec laquelle vous interagissez. Vous allez devoir être prudent.

Hildebrandt Bäcker – Vous avez vu comment ce voyou au mauvais caractère peut rapidement se retrouver impliqué dans une bagarre dans les quelques occasions où vous avez travaillé près des tripots des quais qu'il fréquentait. Vous ne savez pas comment il a été sélectionné, mais il doit être ici pour ses muscles. Vous espérez juste qu'il n'entraînera pas le reste de l'expédition avec lui s'il n'arrive pas à contrôler ses pulsions violentes.

Bengt Jäger :

Matelot.

Taille : 1,80m
Cheveux : Bruns

Age : 22 ans

Traits distinctif : Très maigre.

Points de Destin : 1

Poids : 68 Kg

Yeux : Marrons clairs

Alignement : Neutre (Manann)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	42	5*	3	8	51*	2	36	31	32	31	32	33

Compétences : Acuité Auditive ; Ambidextrie ; Bagarre ; Canotage ; Coups Puissants ; Danse ; Endurance à l'Alcool ; Escalade ; Esquive ; Force Accrue* ; Langue Etrangère : Slave ; Natation ; Navigation ; Réflexes Eclairs*.

Possession : Epée, bouteille d'alcool bon marché.

Histoire personnelle :

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambres locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvette taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueillie avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement.

Comme votre père, et son père, vous êtes né de la mer. Vous avez trouvé du travail sur les navires qui commerçaient avec Marienburg, Neue Emskrank, Norden, et Erengard. Le travail était très dur, mais vous étiez en mesure de voyager parfois hors de l'apathique Salkalten. Malheureusement, l'arrivée de la marine a tout changé. Même si le boulot n'était pas mouvementé avant leur arrivée, la présence de la marine a consommé les petits excédents de marchandises et de céréales que la ville possédait. En retour, cela limita la quantité de travail disponible pour les matelots comme vous. Comme les autres, vous vous êtes tourné vers la boisson, et rêviez de ce que la vie aurait pu être.

Un jour, vos collègues et vous titubiez pour rentrer chez vous après une soirée à la taverne du Phoque Blanc. Une bande de la marine décida que vous ressembliez tous à des candidats pour le recrutement. L'un de vos camarades, Hans, avait un peu trop bu, et dit au marins ce qu'ils pouvaient se faire (vous n'êtes pas certain que ces gus avaient l'agilité pour y parvenir). Après un échange de quelques plaisanteries supplémentaires, les gars de la marine commencèrent à agiter leurs matraques avec un peu trop d'enthousiasme. Vous avez reçu quelques coups, mais Hans reçu le pire de la rossée. D'autres matelots et marins entendirent l'agitation depuis les tavernes voisines, et décidèrent d'aider leurs camarades dans une grande bagarre générale. Vous avez saisi l'occasion de ramper hors de la mêlée et de lécher vos blessures. La dernière fois que vous avez entendu parler d'Hans, il était une nouvelle recrue de la marine impériale. Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « *l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seuls les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine.* » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilé vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavé dans l'espoir de faire une bonne impression.

Quand vous êtes arrivé, il y avait toute sorte de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré.

Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauché, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le *Vent Froid*. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co due à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Vous avez vu ce genre de gars au boulot, et avez utilisé ses services. Malgré tout, c'est des mecs péteux et superficiels, et Leonhardt semble être le pire du lot. En fait, vous seriez très content s'il pouvait garder pour lui ses commentaires idiots. Maintenant que vous y réfléchissez, à quoi est-ce qu'il va servir dans cette expédition ? Peut-être trouver à manger pour le groupe ?

Natasha Petrovich – Dommage qu'elle soit kislévite, bien qu'elle puisse être utile, étant donné l'endroit où vous allez. Elle est assez canon, bien que clairement très froide. Peut-être qu'elle a été choisie par Humfried pour interagir avec ses compatriotes alcooliques et paresseux à Erengard. Vous allez essayer de garder pour vous votre avis sur les étrangers rébarbatifs. Natasha était dans la garde, et pourrait décider de vous trancher la gorge pendant votre sommeil.

Faustmann Maurer – Le putain de chien qu'a amené Faustmann l'identifie clairement comme l'un des vulgaires ratiers que vous avez vu sur les quais. Par les couilles détrempées de Manann, comment est-ce qu'il s'est fait engagé pour ce boulot ? Au moins le gars sait quelle est sa place et reste derrière.

Gerda Picdefer – Vous n'avez eu que de rares interactions avec les nains, et vous savez que c'est des gars durs en affaire et grands buveurs. Vous vous demandez à quel point Gerda ressemble aux autres ? Peut-être que vous aurez l'occasion de l'affronter dans une concours de boisson. Vous avez aussi entendu que les nains ont le nez pour trouver l'or. Peut-être que cette naine conduira l'expédition vers un trésor caché ?

Hildebrandt Bäcker – Vous avez entendu parler de ce gus par vos associés. D'après ce qu'on vous a dit, Hildebrandt était un dur des Gars des Rues. Vous vous demandez comment il en est arrivé à rejoindre cette petite expédition. Est-ce qu'il fuit quelque chose ? Ou est-ce que c'est un espion ? Vous avez décrété qu'il fallait que vous gardiez un œil sur lui jusqu'à ce que vous puissiez déterminer pour quelle raison il se rend à Kislev.

Gerda Picdefer :

Contrebandier.

Taille : 1,50m
Cheveux : Bruns

Age : 62 ans

Traits distinctif : Voix forte (**Cd +5*** ; **Soc -5***).

Points de Destin : 1

Poids : 61 Kg

Yeux : Gris clairs

Alignement : Neutre (Grungni)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	52	30	3	4	9	32	1	24	56*	32	56	53	27*

Compétences : Acuité Visuelle ; Canotage ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Esquive ; Exploitation Minière ; Langage Secret : Jargon des Voleurs ; Métallurgie.

Possession : Epée, gilet de cuir (0/1 PA corps).

Histoire personnelle :

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambres locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueillie avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement.

A la différence de nombre d'habitants, vous avez considéré que l'arrivée de la marine ouvrait de nouvelles opportunités pour vous et vos collègues. Les marins étaient toujours à la recherche de moyens de se faire de l'argent, ou d'obtenir des objets ou marchandises normalement indisponibles, donc il était relativement facile d'étendre votre réseau de contact et d'acheteurs. Vous ne vous êtes plus soucié de vous demander si avoir quitté les mines d'ambres des années auparavant était la bonne chose à faire. La vie était tout simplement magnifique et vous faisiez de l'argent.

Puis tout s'est effondré. La puissance et l'influence d'un gang local, les Gars des Rues, croissaient. Non seulement ils se dressaient face aux marins agressifs, mais ils cherchaient à prendre le contrôle de la contrebande. Des entrepreneurs indépendants, comme vous, étaient pressurés pour donner aux Gars une part des profits, et payer pour leur protection. Vous et d'autres habitants avec la même tournure d'esprit avez décidé de prendre position. Grosse erreur. Les Gars amenèrent des muscles, et une nuit de combat laissa plusieurs de vos camarades morts. Qui plus est, vous avez laissé plusieurs des Gars démembrés, ce qui n'a pas enchanté leurs camarades. Vous avez été obligé de faire profil bas de votre mieux, mais vous saviez que ce n'était qu'une affaire de temps avant que les Gars ne viennent vous chercher avec un certain nombre d'associés en ville.

Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « *l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seuls les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine.* » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilé vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavée dans l'espoir de faire une bonne impression.

Quand vous êtes arrivé, il y avait toute sorte de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré.

Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauchée, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le *Vent Froid*. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co due à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Voilà un homme qui profite du travail des autres. Bon, il y en a beaucoup à Salkalten, peut-être trop. Vous avez vu comment il regarde Natasha (comme de la marchandise) et vous avez remarqué qu'il essaye d'éviter de vous regarder. Non pas que ça ait de l'importance pour vous. Vous vous demandez comment il s'en sortira dès qu'il sera au-delà des limites d'une ville.

Natasha Petrovich – Celle-là semble désireuse de faire ses preuves, bien que vous ne compreniez pas bien pourquoi. Malgré tout, elle est confiante dans ses capacités, et tient la dragée haute aux hommes de cette expédition. Quelles que soient les surprises qui vous attendent, vous êtes sûre que Natasha se comportera avec honneur.

Faustmann Maurer – Un ratier (d'après les apparences et le chien qu'il a avec lui) qui semble être un peu intimidé par vous. Vous vous demandez pourquoi. Vous ne vous souvenez pas avoir eu affaire à lui (et votre mémoire est assez précise) donc ça ne peut pas être ça. Tant pis. C'est son problème, pas le votre.

Bengt Jäger – Vous ne savez pas trop quoi penser de ce loup de mer. Il semble être préoccupé par la bouteille, comme tant d'habitants de Salkalten qui ont navigué, et qui cherchent la moindre raison de boire un coup. Vous ne seriez pas surprise s'il vous demandait de participer à un concours de boisson. Les alcooliques sont tellement prévisibles.

Hildebrandt Bäcker – Celui-là semble avoir écrit "voyou" partout sur lui. Vous l'avez vu se battre de loin, et étiez contente qu'il y ait une certaine distance entre vous et les gens qu'il frappait. Vous ne savez pas vraiment si sa participation à l'expédition est une bonne chose ou pas. Il pourrait fournir les muscles nécessaires pour éloigner les ennuis, ou il pourrait attirer des problèmes louches.

Hildebrandt Bäcker :

Spadassin.

Taille : 1,75m
Cheveux : Bruns

Age : 21 ans

Traits distinctif : Cheveux très courts.

Points de Destin : 1

Poids : 79 Kg

Yeux : Noisette

Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	32	5	3	8	44	2	31	32	31	55	33	30

Compétences : Acuité Auditive ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Sixième Sens.

Possession : Epée, chemise de maille (1 PA corps), bouclier (1 PA partout).

Histoire personnelle :

Votre famille s'est installée dans le port ostlandais de Salkalten (population actuelle de 1 500 personnes, d'après ce que vous avez entendu) en 2462, dans le cadre du plan de Jens-Peter Riemann pour remplacer la domination de Marienburg sur le commerce de la Mer des Griffes. Le commerce a stagné en quelques années après la construction du port, mais la ville a survécu, commerçant à très petite échelle avec Erengard, et proposant un lieu d'escale pour les bateaux qui se rendent vers des ports plus grands. L'absent Gustav von Wolder dirige la ville depuis aussi longtemps que vous pouvez vous souvenir. La vie à Salkalten était dure, avec les malheureux qui restaient en parvenant tant bien que mal à vivre des dépôts d'ambres locaux, de la pêche, et du ramassage du sel des cuvettes taillées dans les falaises peu profondes. L'alcoolisme et le chômage étaient toujours très répandus à Salkalten, même avec l'arrivée récente de la flotte impériale de Norden, un autre port ostlandais à l'ouest. Comme les autres, vous ne savez pas trop pourquoi la flotte est arrivée, mais la ville a accueillie avec joie son argent – pour se plaindre ensuite des marins et de leur comportement.

Selon vous, les gars de la marine sont les pires ordures possibles. Votre père, un alcoolique et un rustre, a été tué dans un accident quand les crapules de marins ont décidé qu'il ferait un bon souffre-douleur. Quelques autres sont allés avec votre grande sœur, qui cherchait de la compagnie quand son maudit mari l'a virée parce qu'elle était une mauvaise cuisinière. Votre mère, autrefois le rocher qui maintenait la famille unie, a lentement perdu l'esprit. Vous avez été abordé par un groupe de jeunes hommes – qui s'appelaient eux-mêmes les Gars des Rues – pour les rejoindre afin de remettre les gars de la marine à leur place. Vous étiez trop heureux d'accepter pour leur rendre la monnaie de leur pièce.

La vie était magnifique, tandis que vous déclenchiez des bagarres et tabassiez les marins. Vous aviez gagné une sorte de réputation quand vous avez perdu pied. Il semble que le but des Gars était d'imposer leur influence sur Salkalten. Dans ce but, vous étiez leur outil pour forcer la lie de la marine (qui étaient eux-mêmes une bande de criminels) à respecter la bande, et en apprenant à compter avec elle. Un de vos amis, Rudi Herschensohn, vous a dit que les Gars étaient sur le point d'atteindre un accord avec les gars de la marine, et que vous alliez leur être remis, comme "paiement" pour sceller l'accord. Cette trahison de base vous a pris par surprise, mais vous saviez que vous ne pouviez pas affronter les Gars là-dessus. Votre avenir dans ce cul de basse fosse de l'Empire ne semblait pas brillant.

Pas étonnant que vous vouliez quitter ce trou.

Récemment, vous avez vu une opportunité. Un crieur public a annoncé « *l'honorable Humfried Grünfeld cherche à engager six personnes robustes et braves, compétentes dans l'utilisation des armes, et vives d'esprit, pour l'escorter vers le répugnant port kislévite d'Erengard et l'arrière-pays proche. La mission devrait être dangereuse, donc seuls les personnes résolues et au cœur vaillant devront se présenter. Les entretiens commenceront rapidement, à midi le 3 sommerzeit, à la taverne du Porc et de la Fouine.* » Avec l'envie de vous échapper de Salkalten occupant la majeure partie de vos pensées, vous avez enfilé vos plus beaux – et les moins sales de vos rares – vêtements, et vous êtes lavé dans l'espoir de faire une bonne impression.

Quand vous êtes arrivé, il y avait toute sorte de créatures misérables qui tentaient leur chance. De braves gens en fait. Vous doutiez que le moindre d'entre eux ne tienne plus d'une journée à l'extérieur de cette ville ennuyeuse. Donc au lieu de vous inquiéter pour le boulot, vous avez espéré.

Quand votre tour est arrivé, vous avez été conduit dans une chambre privée. Humfried Grünfeld était un vieil homme, ses cheveux bruns étaient striés de gris, et il avait l'air faible. Il avait l'air d'un érudit ou d'un marchand, vous ne savez pas trop lequel des deux. Il a posé quelques questions étranges sur votre histoire et vos ambitions. Vous lui avez répondu de votre mieux. Après quelques instants de silence, Herr Grünfeld vous a dit que vous étiez embauché, et vous a indiqué d'être sur les docks à l'aube le lendemain. Le voyage vers Erengard se ferait sur une péniche côtière, le *Vent Froid*. Herr Grünfeld vous a dit qu'il paierait une avance de 10 Co, avec un solde de 20 Co due à la fin du voyage qui devrait durer 2 semaines. Vous avez rapidement accepté ses termes, et êtes arrivé le lendemain matin de votre engagement. Vous avez embarqué sur le navire pour le voyage de 2 jours avec les autres qu'il avait engagé.

A cours du voyage, vous vous êtes fait votre opinion sur vos nouveaux compagnons :

Leonhardt Topfer – Quelque chose chez ce gars vous dérange. Peut-être qu'il est trop exagérément amical, ce qui vous fait vous interroger sur son orientation. Il pourrait même s'avérer trop mielleux pour son propre bien. Vous espérez simplement que ce flagorneur manie aussi bien l'épée que sa langue.

Natasha Petrovich – Votre aversion pour les larbins de la marine n'a d'égal que votre aversion pour ces paresseux de kislévites. Bien que quelque peu rébarbative, Natasha semble différente de ceux que vous avez tabassés quand l'envie vous en prenait. Elle est très amère, et presque désireuse que quelqu'un ose la frapper. Vous enviez ça. Malgré tout, c'est une kislévite, et on ne peut pas faire confiance à ces gens.

Faustmann Maurer – Un gars tranquille avec un chien jappeur. Bizarre. Carrément bizarre. Qui emmènerait de son plein gré un chien dans une expédition ? Source de nourriture de secours ? Nuisance ? Peut-être que le vieil homme a perdu l'esprit quand il a engagé ce gars.

Bengt Jäger – Vous avez presque la même opinion des loups de mer comme Bengt que des idiots de la marine. Celui-ci vous pose quelques soucis. Il arrive qu'il vous jette d'étranges regards de côté. Vous vous demandez si c'est un espion des Gars. Vous êtes tenté à l'idée de lui extirper la vérité, mais des pensées lancinantes vous disent d'attendre et de le laisser agir le premier. Vous devez être sur vos gardes autour de lui.

Hildebrandt Bäcker – Maintenant que vous y réfléchissez, les nains ne sont pas sur votre liste des gens que vous préférez fréquenter. Ils sont à peine au-dessus des clochards de la marine, des limaces kislévites, et des ordures de matelots dans votre esprit. Bah ! Vous n'allez pas vous inquiéter à propos de cette femme nabot ou des autres. Vous avez été embauché pour faire un boulot, et vous le ferez, même si vous devez aller dans cette Kislev pleine d'ordures.