

# Jouer avec le feu

## Scénario pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Par Alfred Nuñez Jr.

Matériel supplémentaire par Timothy Eccles & N. Arne Dam

Traduit par 'Captain Bug'

### SOMMAIRE

<b>NOTE AU MJ.....</b>	<b>2</b>
<i>CONTEXTE.....</i>	2
<i>QUI EST JEANNETTE ?.....</i>	2
<b>AVENTURE .....</b>	<b>3</b>
<i>INTRODUCTION.....</i>	3
<i>ENTREE DES PJ.....</i>	3
<i>LE BOULOT.....</i>	4
<i>Y'A QUELQU'UN DEHORS ?.....</i>	6
<i>SORTIE EDUCATIVE.....</i>	6
<i>TERRAIN DIFFICILE.....</i>	7
<i>MORT DANS LA NATURE.....</i>	8
<i>DERNIERS SACREMENTS.....</i>	11
<i>EN AVANT.....</i>	13
<i>CHOSSES QUI SURGISSENT.....</i>	13
<i>LA SALLE SECRETE.....</i>	14
<i>HOTES INDESIRABLES.....</i>	15
<i>EPILOGUE.....</i>	18
<b>PERSONNAGES.....</b>	<b>19</b>
<i>Reinald Jäger :.....</i>	19
<i>Renata Jäger :.....</i>	20
<i>Isolde Lang :.....</i>	21
<i>Diehl Bauer :.....</i>	22
<i>Plantes médicinales les plus courantes de l'Ostland :.....</i>	23
<i>Kurt Stark :.....</i>	24
<i>Ketrik Ragnisson :.....</i>	25

---

## Note au MJ

---

### Contexte.

---

L'Ahnenerbe est une société secrète de sorciers sigmarites, qui mène des études sur la nature du Chaos et la place de l'humanité dans le monde. Ils entreprennent toute une variété d'activités dans divers domaines, comme l'archéologie et la recherche théologique sur des textes antiques et obscurs. Leurs découvertes sont ensuite traduites pour être présentés aux dirigeants laïques et religieux. De plus, les membres de cette société secrète détiennent et examinent des artefacts et connaissances qu'ils ont découverts, pour les purifier et/ou les faire utiliser par le culte dans sa guerre constante contre le Chaos. Parfois, la hiérarchie de l'Ordre du Marteau d'Argent peut faire appel aux individus très entraînés de l'Ahnenerbe quand de dangereuses puissances chaotiques sont mises en lumière.

Une célèbre érudite de l'Université de Nuln possédant des aptitudes magiques, Maria Schroeder, a été recrutée par l'Ahnenerbe il y a 10 ans. Elle a été envoyée à Wolfenbourg pour être guidée par un autre membre, Reiner Kepler. Elle s'est aussi associée à lui dans ses recherches de sites abandonnés dans les régions forestières et montagneuses au nord-ouest de la capitale de l'Ostland. Il y a 5 ans, Herr Kepler est tombé dans un puits, à la limite sud des Montagnes Centrales, et s'est brisé le cou. Le serviteur de Maria et Reiner, François Boudaud, a dû ramener le sorcier décédé, afin qu'il puisse trouver un dernier repos en accord avec les rites sigmarites. Après une période de deuil, Maria a accepté François à son service, et a continué son travail. Avec le temps, François est devenu plus que le serviteur de Maria, il est aussi devenu son amant.

Il y a 2 mois, Maria a localisé un site où une série de fossés peu profonds alignés de façon régulière indiquent les restes d'un ancien village. Étrange coïncidence, il se trouve que celui-ci est dans une zone proche de l'endroit où son mentor a péri. Maria est retournée à Wolfenbourg, et a rapidement rassemblé un groupe d'ouvriers pour l'aider à excaver le site. A peu près à la même période, une parente de François est arrivée de la région de Parravon en Bretagne. Il a présenté sa sœur à sa maîtresse, et lui a dit que Jeannette cherchait du travail. Maria a engagé la bretonnienne fraîchement arrivée pour qu'elle travaille sur le site avec les autres.

En suivant les indications de Maria, les ouvriers ont découvert quelques pièces qui permettaient de dater le site vers les dernières années du règne de l'Empereur Boris l'Incompétent. Ils ont ensuite abattu une partie de la forêt afin de pouvoir mettre à jour plus d'éléments du site. Avec le temps, l'expédition a découvert une ouverture dans le flanc de la colline, conduisant à un couloir souterrain. Maria est entrée dans la caverne seule, une torche à la main. Elle a fini par découvrir une salle partiellement scellée d'où irradiait de la magie. En se faufilant par l'ouverture, elle a rapidement découvert une amulette incrustée d'argile avec une pierre méconnue – et à peine exposée – en son centre. Un cri à l'extérieur a obligé Maria à retourner vers ses ouvriers. A sa grande tristesse, elle découvre que François venait d'avoir un accident fatal. Jeannette lui a dit que François pensait avoir remarqué quelque chose en haut d'un escarpement rocheux proéminent. Dans son enthousiasme, le serviteur a essayé de se précipiter en haut de la colline, mais il a glissé et s'est fendu le crâne sur une grosse pierre. Aucun des autres ouvriers, en dehors de Jeannette, n'a vu l'accident. Cependant, ils ont vu le cadavre.

Deux morts accidentelles dans la même région ont provoqué une certaine peur chez les ouvriers superstitieux. Qui plus est, Maria a été très affectée par la mort de François. Elle est rentrée à Wolfenbourg pour enterrer son ancien amant et pleurer sa mort. La mage sigmarite accepta l'offre gracieuse de Jeannette de remplacer son frère décédé. Maria reste seule dans son bureau et commence lentement à approfondir ses recherches sur le site et ses découvertes, comme un moyen de se consoler.

### Qui est Jeannette ?

---

Jeannette est bien la sœur de François. Elle sait aussi parfaitement que François était recherché par les autorités de Gisoreux pour le meurtre du descendant d'une puissante famille noble (le fait que l'ordure ait agressé leur plus jeune sœur n'avait aucune importance pour la justice bretonnienne). Jeannette a appris par leur mère où vivait son frère, et qu'il travaillait pour un sorcier ermite (Reiner). Jeannette a retrouvé son frère et l'a fait chanter pour qu'il lui obtienne un travail avec le sorcier, même si François travaillait maintenant pour un nouveau maître. Ayant assuré sa place, Jeannette a assassiné François à la première occasion (personne ne soupçonnerait une sœur).

Jeannette a une autre raison de vouloir travailler pour l'employeur de François. En tant que membre important du Culte de la Patte Nue, de Parravon, Jeannette a reçu une vision d'un immense marteau de guerre écrasant une série de monticules de terre. Entre les coups, des nuées de rats se précipitaient d'un endroit à l'autre, à la recherche d'un abri. Des loups se tenaient sur trois côtés de l'arme dévastatrice, attendant de dévorer les rongeurs éparpillés. Tout à coup, un grand rat s'est dressé sur ses pattes arrières et a brandi un talisman avec une pierre scintillante. Un rayon noir verdâtre a été tiré par l'amulette et a démolit le marteau. Les loups ont alors fuit terrorisés.

A cet instant, Jeannette a su que cet objet devait lui appartenir. Son seul souci a été que personne d'autre n'a de révélation du genre.

---

## Aventure

---

“**Jouer avec le Feu**” est une aventure de WJRF prévue pour des personnages-joueurs dans leur première carrière. Les MJ ayant des PJ plus expérimentés pourront vouloir modifier le scénario pour le rendre plus difficile pour leurs joueurs. Les événements de ce scénario se déroulent dans la ville ostlandaise de Wolfenburg, et dans les régions proches des Montagnes Centrales et de la Forêt des Ombres.

### Introduction.

---

Maria Schroeder s’est enfermée dans son bureau tout au long du dernier mois, à lire divers grimoires qu’elle a obtenus auprès de l’Université de Nuln, et à nettoyer méticuleusement l’amulette incrustée qu’elle a découverte sur le site archéologique. Elle verrouille toujours la porte derrière elle quand son attention est nécessaire ailleurs, même sa servante ne possède pas de clé de son bureau. Au cours des derniers jours, la mage sigmarite a remarqué qu’une silhouette solitaire se tient de l’autre côté de la rue, en-dessous de la fenêtre de son bureau, pendant des périodes prolongées, tard le soir. Ne sachant pas si son travail était visé, Maria a commencé à demander à ses serviteurs de monter la garde. Jeannette et Hans-Pieter (nouvellement engagé au retour de Maria, pour aider sur le gros œuvre) ont accepté de faire ce qu’ils pouvaient.

Peu rassurée par tout ça, Maria savait qu’elle devait trouver plus d’aide. Envoyer un message à ses supérieurs à Wurtbad prendrait bien trop de temps, et elle ne pouvait pas faire appel au culte local de Sigmar (la majorité des membres du culte ne connaissent pas l’existence des Ahnenerbe, et encore moins l’objet de leur travail). Maria avait besoin d’une aide locale. Elle a dit à Jeannette qu’il fallait qu’elle trouve des individus honorables qu’elle pourrait embaucher comme gardes. Maria a suggéré à Jeannette d’aller vérifier avec certains des marchands locaux, afin d’obtenir des recommandations, et chercher ces personnes pour évaluer leur niveau d’intérêt. La mage a donné à Jeannette une bourse avec quelques couronnes d’or pour qu’elle fasse ce qu’elle devait faire pour accomplir sa tâche. Maria a annoncé son désir de s’entretenir avec les candidats avant de décider ceux qu’elle embauchera, et à quel tarif.

Jeannette est prise entre le marteau et l’enclume. Elle a besoin de plus de temps pour mettre au point un plan, et n’est certainement pas prête à dévoiler son jeu. Jeannette sait qu’elle ne peut pas ramener de la racaille comme candidats potentiels pour monter la garde auprès de Maria, car cela pourrait créer le doute chez sa maîtresse au sujet de son intégrité (il sera toujours temps plus tard). Jeannette ne peut clairement pas se permettre non plus de laisser Maria engager des hommes d’armes accomplis. Ce dont la bretonnienne a besoin, ce sont des nigauds qui peuvent convaincre sa maîtresse qu’ils sont capables de gérer en cas de crise.

### Entrée des PJ.

---

Jeannette mène ses recherches dans les tavernes du quartier des quais, le long de la Wolfen. Les vagabonds et ceux qui fuient leurs vies ennuyeuses sont plus faciles à trouver dans les nombreux bouges de cette zone. Son premier mouvement, cependant, est de nature préventive. Jeannette rencontre une cellule (treize membres, y compris elle-même) du Culte du Rongeur dans le Puits qu’elle a reprise suite au récent décès de son chef (que le Rat Cornu ronge ses os). Elle les tient au courant de sa recherche, et choisi trois d’entre eux afin qu’ils la suivent à distance discrète. Quand elle aura choisi les futures victimes, les trois sectateurs les suivront tout en s’assurant qu’ils ne suivent pas Jeannette.

*C’est la fin de l’après-midi quand vous débouchez sur la grande cité de Wolfenburg, arrivant de la petite ville agricole de Wendorf. Vous vous sentez un peu nerveux, car c’est la première fois que vous vous rendez à la capitale de l’Ostland. Malgré tout, vous essayez de vous retenir d’avoir l’air niais, car vous ne voulez pas que les gens pensent que vous êtes une bande de bouseux de la campagne arrivés droit de leur ferme.*

*Il y a une file de gens à la porte, attendant d’entrer. Tandis que la queue avance, vous entendez les gardes informer les gens qu’il y a une taxe d’entrée de 2/- par personne. Vous apprenez aussi que les individus entrant dans la cité ne sont autorisés par la loi qu’à porter une arme simple et une dague. Toute autre arme, ou armure métallique, doit être déposée à la bretèche. L’employé à la porte fournira un reçu au propriétaire, afin qu’il puisse récupérer tout bien confisqué à son départ de Wolfenburg.*

*Bien que vous ne soyez pas très enthousiaste à l’idée de la taxe ou de laisser certaines de vos affaires derrière vous, vous le faite, parce que vous ne voulez pas faire d’histoire.*

*Vous vous rendez immédiatement sur les quais, dans l’espoir de trouver un boulot sur la rivière, ou en ville. Après plusieurs heures de frustration, vous décidez de vous arrêter dans une taverne (pas cher) des quais, pour boire une ou deux pintes.*

*Le Pot de Chambre du Griffon est un nom approprié pour le bouge dans lequel vous venez de vous aventurer. Malgré tout, vous avez peu d'argent, et faite de votre mieux avec une situation largement imparfaite. Quand vous vous êtes installé avec votre pinte, vous remarquez une femme s'approchant de votre table.*

*« Excusez-moi », dit la femme avec un léger accent étranger. « J'espère ne pas déranger. Je m'appelle Jeannette Boudaud, et je suis au service d'un Dame qui aimerait beaucoup engager un groupe d'individus compétents et discrets. Je n'ai pas pu m'empêcher de remarquer que vous semblez tous répondre à cette dernière exigence de ma Dame, et j'espère vraiment que vous correspondez aussi à la première. Seriez-vous disponible pour avoir un entretien avec elle, disons dans deux heures à peu près, dans sa maison en ville ? Vous n'avez pas besoin d'accepter quoi que ce soit jusqu'à ce que vous ayez discuté avec ma maîtresse, bien entendu. Êtes-vous intéressés ? »*

Naturellement curieux, les PJ voudront quelques informations avant de s'engager. Jeannette n'a vraiment pas grand-chose à donner, étant donné qu'elle n'est pas très sûre de ce que sa maîtresse a en tête. Ça impliquera probablement de monter la garde, mais elle ne sait vraiment pas au-delà. Les PJ vont devoir faire confiance à leur instinct (ou, au minimum, à leur poche vides et leurs estomacs grondant). Quand les PJ ont accepté de rencontrer Maria, Jeannette les invite dans sa maison, à Høheland Strasse, dans le quartier Besitztümer, ce soir. « *Ma maîtresse voudra très certainement voir vos lettres de références. Je suppose que vous en avez ?* » Dit Jeannette, tout en s'excusant (les PJ disposant de la compétence *Etiquette* réalisent que c'est la façon de faire normale quand on cherche du travail). Sans attendre une réponse, Jeannette paye ensuite pour leurs consommations, avant de partir pour s'assurer que "tout soit prêt" quant ils arriveront. Jeannette donne un horaire qui lui laisse un minimum de deux heures pour se préparer.

En quittant les PJ, Jeannette prend secrètement contact avec les sectateurs, pour leur faire savoir que sa tâche pour la mage a été couronnée de succès. Elle leur fournit aussi la description de chacun des PJ. Si les PJ suivent Jeannette hors de la taverne, la servante rentrera "accidentellement" dans un des cultistes, pour signaler qu'elle est suivie par les PJ. Cela indiquera aux sectateurs qu'ils doivent fournir à Jeannette le temps nécessaire pour qu'elle s'éloigne.

Les sectateurs sont vêtus comme des manouvriers (car c'est ce qu'ils sont quand ils ne complotent pas pour faire survenir la fin du monde) et feront tout ce qu'ils peuvent pour ralentir les PJ. Ils peuvent les aborder avec l'accusation fantaisiste d'être des 'jaunes' (des briseurs de grèves). Les sectateurs peuvent même se faire passer pour des mendiants prétendant qu'ils ont perdu leur emploi à la suite d'escarmouches avec le Talabecland.

Une autre tactique pourrait être que l'un des manouvriers masculin accuse un des PJ d'avoir couché avec sa femme et/ou sa fille, et d'exiger réparation. La femme du groupe pourrait même accuser l'un des PJ de l'avoir violée le festag précédent, après une nuit de beuverie. « Ils ont abusés de moi, c'est vrai. »

Chacune des deux dernières allégations a en plus l'avantage secondaire d'attirer du monde, ce qui va gêner un peu plus les PJ. Après 5 ou 10 minutes comme ça, les sectateurs prendront l'air surpris quand ils "réaliseront" que les PJ étaient "honnêtes". Mais leur mission principale aura alors été remplie.

**Albrecht, Greta, et Wilhelm, sectateurs du Rongeur dans le Puits, Manutentionnaires (Manouvriers).**

**Description :** Les trois sont des sectateurs du Rongeur dans le Puits depuis plusieurs années. Ils sont expérimentés en filature et, si nécessaire, dans le kidnapping pour alimenter les ignobles rituels de leur culte. Les trois sectateurs sont bien conscients des dangers inhérents à leur allégeance, mais ils croient fermement que le jour du Rat Cornu arrive rapidement. Les trois sont persuadés que leurs efforts pour accélérer l'arrivée de ce jour seront justement récompensés. Ils ne savent pas à quel point ils ont raison...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	32	3	4	7	32	1	30	28	28	30	29	28

**Compétences :** Conduite d'Attelage ; Endurance à l'Alcool ; Escalade ; Filature.

**Possession :** Epée, gilet de cuir (0/1PA corps) et bourse (2d6 pistoles, 2d6 sous).

## ***Le boulot.***

*Alors que vous vous dirigez vers le sud-est, en direction de l'adresse que Fraulein Boudaud vous a donnée, vous ne pouvez pas vous empêcher de remarquer que les rues de ce quartier sont considérablement plus propres que celle à proximité des berges. La maison semble très robuste, et plus grande que celles qui se trouvaient à côté du Pot de Chambre du Griffon. Vous arrivez devant cette maison à deux étages à l'heure prévue. Il y a un heurtoir en forme de marteau bien ouvragé sur la porte.*

Espérons que les PJ saisiront l'occasion de frapper.

*Quelques instants après que vous ayez frappé, un grand homme ouvre la porte, en vous jetant un regard suspicieux. « Vous êtes les gens à qui Jeannette a parlé, c'est ça ? Entrez je vous en prie. » Quand tout le monde est dans le hall, l'homme ferme la porte et vous dit, « Suivez-moi je vous en prie. »*

*Il vous conduit dans une salle où les bancs sont tous couverts d'une toile élégante. Ils ont, certes, l'air plus confortable que ceux de la chapelle de Sigmar chez vous. « Asseyez-vous, je vous en prie. Ma maîtresse va arriver bientôt. » L'homme se place alors à côté de la porte par laquelle vous êtes entrés dans la salle.*

*Plusieurs minutes plus tard, une femme à la carrure moyenne, avec des cheveux noirs et les yeux bleus entre dans la pièce, l'air un peu troublée. « Hans-Pieter, apporte quelques bouteilles de vin et des verres pour mes invités. Je vous prie de m'excuser pour mon retard et ma tenue. Je suis Maria Schroeder, et je vous remercie d'être venus. Mais je vous en prie, présentez-vous et parlez-moi un peu de vous. »*

Si les PJ posent une question sur Jeannette, Maria les informe que sa servante est dans la cuisine en train de préparer le repas de ce soir.

*« Avez-vous des lettres de recommandation ou de référence avec vous ? » Demande Maria. « Si c'est le cas, pourrais-je les parcourir ? »*

[Note au MJ : Les lettres de référence ne sont pas une nécessité absolue pour un individu cherchant du travail, mais c'est une question de formalisme ayant son importance. Dans le Vieux Monde, beaucoup de potentiels employeurs aisés s'attendent à de telles références de la part de ceux qui cherchent du travail, en particulier pour les emplois bien rémunérés. Pour les besoins de ce scénario, l'employeur est quelque peu désespéré. Si les PJ n'ont pas de telles lettres, assurez-vous qu'ils fournissent l'explication de l'absence de ces documents. Ne laissez jamais passer une occasion en or de faire faire du rôleplay aux joueurs. Plus ils sont mal à l'aise, mieux c'est.]

*Dès que Hans-Pieter a versé le vin, Maria lui demande laisser quelques bouteilles ouvertes avant de partir. Elle ferme et verrouille alors la porte derrière lui, en annonçant, « Ce que j'ai à dire est privé, et je préfère que ça le reste. J'espère que vous êtes d'accord avec ça ? »*

Maria attend leur consentement avec de continuer.

*« Permettez-moi d'aller droit au but. Je passe beaucoup de temps dans des recherches sérieuses, et je préfère le faire en privé et sans être dérangée. Récemment, j'ai remarqué que des étrangers étaient cachés dans la rue, en face de ma fenêtre, à des heures étranges de la nuit. Je les ai remarqués en train de jeter des coups d'œil de temps en temps, comme s'ils essayaient de voir ce que je fais. Un tel envahissement de mon intimité me dérange. Il indique aussi le besoin que j'ai de me faire protéger par des gens compétents et de confiance. »*

*« Le travail n'est que temporaire, pas plus de quelques semaines, et je peux payer 1 Co par jour pour chacun de vous. Vous n'avez pas besoin d'être tous là en même temps. Par conséquent, si vous êtes d'accord, vous pouvez déterminer un calendrier de qui sera de garde quand. Je peux fournir le logement si nécessaire, mais je devrai déduire les repas si vous souhaitez manger ici. J'aurai aussi besoin de vos services si j'ai besoin de voyager. Je payerai chacun de ceux qui m'accompagneront une couronne d'or supplémentaire par jour. Je ne vous demande que de respecter mon intimité et de suivre les instructions que je vous donne. Qu'en dites-vous ? »*

Aucun doute que les PJ essayeront de marchander un prix plus élevé. Ce qu'ils devraient réaliser, c'est que l'offre de Maria est plus qu'honnête. Il y a beaucoup d'ouvriers non qualifiés qui se font beaucoup moins que ça par jour. Si nécessaire, le MJ pourrait vouloir imposer un test d'Int aux joueurs qui oublient leur place dans la société en général. Saletés de vagabonds.

Si possible, Maria aimerait que certains des PJ commencent dès ce soir, s'ils sont accommodants. Il devrait y avoir au moins deux personnes de garde en permanence. La mage s'attend à ce qu'il y ait plusieurs patrouilles autour de la maison chaque heure, peut-être une toutes les 20 minutes, ou quelque chose d'équivalent. Le boulot est fastidieux et ennuyeux. A aucun moment Maria n'autorisera Jeannette ou Hans-Pieter à participer à la moindre patrouille. Ils sont engagés pour être ses serviteurs, pas ceux des PJ.

Si les PJ déclinent l'offre de Maria, ne vous inquiétez pas. Assurez-vous simplement que personne d'autre ne cherche à engager un groupe de canailles et prétendus aventuriers pareils. Quand leur argent diminuera, les PJ devraient retourner voir Maria pour demander si le travail est toujours disponible.

## *Y'a quelqu'un dehors ?*

*Les quelques premiers jours sont assez monotones. En fait, vous vous ennuyez simplement. A l'exception de bruits étranges dans les coins obscurs des ruelles et dans les ombres, il n'y a rien qui cloche. Vous vous demandez si votre présence à décourager ceux qui espionnaient Maria. D'un autre côté, il est plus probable que la Dame ait juste été paranoïaque et n'imagine des espions. Jeannette et Hans-Pieter continuent tous deux leurs tâches sans se plaindre.*

Si on leur demande, les serveurs disent aux PJ qu'ils n'ont vu personne observer leur maîtresse depuis la rue.

Une nuit, une silhouette solitaire portant un chapeau à large bord et un pardessus apparaît quelques temps après minuit. Il se tient dans les ombres, observant Maria en train d'étudier un objet qu'elle a récupéré dans une caverne. Les PJ en patrouille devront réussir un test d'**Observation** pour remarquer l'homme. S'ils échouent, le sifflement d'un chat provenant de la même direction devrait les aider à remarquer le rôdeur. L'espion remarquera certainement les PJ, donc les PJ ne pourront pas se faufiler discrètement jusqu'à lui. Si les PJ suivent la silhouette, il battra rapidement en retraite dans une ruelle étroite.

Si les PJ le poursuivent, ils courront sur une quinzaine de mètre dans la ruelle, avant de tourner sur la gauche. Après le tournant, ils verront une seconde ruelle qui part sur la droite au bout d'environ dix mètres. Celle sur laquelle ils sont continue tout droit sur encore une vingtaine de mètres avant de terminer sur une rue. Les PJ devront réussir un test d'**Ecoute** pour un bruit normal (*Acuité Auditive* +10) pour entendre des raclements provenant de la seconde ruelle. Si les PJ tournent dans la seconde ruelle, ils verront une palissade de 1,80m la bloquant à environ cinq mètre de l'angle. Le chapeau à large bord se trouve par terre devant la palissade, mais il n'y a aucun signe de l'espion.

Les PJ regardant de l'autre côté de la palissade ne verront rien d'autre que le jardin d'une autre maison citadine. Si les PJ ont une lanterne ou une torche, ils peuvent voir que les plantes les plus proches de la palissade semblent intactes. Il n'y a pas de branches ou de brindilles brisées, ou quoi que ce soit d'autre qui indiquerait qu'il y ait eu du passage au cours des dernières minutes. Un mot de prudence : si les PJ disposent d'une source de lumière à cette heure de la nuit, il y a une chance raisonnable (disons 10%) qu'un garde ou un serveur ne remarque les étrangers en train d'observer derrière la maison du maître, et ne sonne l'alarme pour faire venir la garde.

Des PJ curieux pourraient décider d'inspecter la palissade à la recherche d'indices. Toute personne réussissant un test de **Fouille** découvre un jeu parallèle de 4 marques de griffures. La partie supérieure de la griffure semble très légèrement plus profonde que le reste. Les PJ réussissant un test d'**Int** (*Travail du Bois* +10, *Pistage* +10) peuvent clairement déterminer que ces marques sont très récentes.

Quand les PJ auront terminé leurs recherches, ils rentreront probablement pour rapporter les faits à Maria. Hans-Pieter remarquera toute inquiétude de la part des PJ, et les interrogera à ce sujet. Il parle de son inquiétude pour la maîtresse si les PJ le questionnent sur son intérêt apparent vis-à-vis d'eux. Qu'il l'apprenne des PJ ou de Maria un peu plus tard, Hans-Pieter est de toute évidence inquiet. Il partage ses inquiétudes en privé avec Jeannette.

Jeannette réalise que Hans-Pieter est très protecteur vis-à-vis de Maria, bien qu'elle ne sache pas vraiment (ou ne s'en soucie pas) si c'est par loyauté ou quelque chose de plus fort. En fait, Jeannette a d'autres sujets importants à l'esprit. Jeannette ordonne aux sous-fifres de son culte d'arrêter l'espionnage pour l'instant. Est-ce que quelqu'un lui a désobéi ? Ou est-ce que quelqu'un d'autre a entendu parler des découvertes et activités de Maria ? Est-ce que ça pourrait être un rival ?

## *Sortie éducative.*

Nerveuse de la tournure des événements, Jeannette décide d'avancer son propre calendrier. Elle sait que l'un des raisons pour lesquelles Maria n'est pas retournée sur le lieu des fouilles est la mort "accidentelle" de son frère. Jeannette n'a pas non plus la moindre connaissance de ce que Maria étudiait dans ses quartiers privés. Les laquais de son culte se sont avérés inefficaces dans leurs observations à l'extérieur de la fenêtre de Maria. Jeannette en a conclu qu'elle serait peut-être plus à même de séparer Maria de son travail, si elle était capable d'éloigner sa maîtresse de Wolfenburg sans éveiller les soupçons. Qui plus est, cela pourrait lui donner une occasion de mettre un peu de distance entre Maria et le nouveau groupe intéressé.

Dans une tentative pour isoler ses envies, Jeannette aborde en privé Hans-Pieter pour lui parler de ses inquiétudes au sujet de la maîtresse. Elle prétend avec lui qu'elle culpabilise du fait que la mort prématurée de son frère a empêché Maria de fouiller plus avant le site à la bordure des Montagnes Centrales. Hans-Pieter médite sur le désarroi de Jeannette, et suggère qu'ils devraient parler à leur maîtresse de reprendre ses études. Jeannette est d'accord avec l'idée de Hans-Pieter, et demande s'il pourrait soumettre l'idée à la maîtresse, car elle se sentirait gênée de le faire. Hans-Pieter accepte à la condition que Jeannette l'accompagne pour marquer son soutien. Les deux serveurs trouvent Maria dans le salon.

Hors de vue, mais pas de portée de voix des PJ curieux qui sont à proximité (test d'**Ecoute** pour des bruits légers, *Acuité Auditive* +10), Hans-Pieter soumet l'idée dont Jeannette et lui ont discuté, à Maria. Hans-Pieter dit à Maria que la mort prématurée de François l'a empêchée de fouiller plus avant le site en bordure des Montagnes Centrales. Bien qu'il soit sensible au fait que la perte d'un serveur aussi noble puisse être dure à surmonter, Hans-Pieter pense que son dernier

serviteur aurait compris le besoin de la maîtresse de continuer son travail. Avec la permission de Maria, Jeannette a proposé de trouver quelques ouvriers pour accompagner la maîtresse rapidement. Hans-Pieter indique que, si nécessaire, les gardes nouvellement engagés par la maîtresse sont payés pour l'aider dans n'importe quelle tâche qu'elle leur confiera. Maria réfléchit à la proposition pendant quelques instants avant d'accepter. Elle donne à Jeannette une journée pour engager 8 ouvriers et prévoir les chariots et provisions. Maria donne ensuite congés à Jeannette pour qu'elle accomplisse son travail, et demande à Hans-Pieter d'informer les gardes de son désir d'avoir un entretien avec eux.

*Alors que vous vaez à vos tâches, Hans-Pieter vous aborde tous. « La maîtresse requiert votre présence immédiate dans le salon. Suivez-moi. »*

*Vous arrivez dans le salon où Maria vous attend. Hans-Pieter ferme la porte avant de s'asseoir dans un chaise à proximité. « Je vous en prie, asseyez-vous, » entame Maria. « J'ai décidé que je ne peux pas suspendre plus longtemps mon travail. Il y a 2 mois, j'ai abandonné des fouilles au nord-ouest de Wolfenburg à cause d'un tragique accident. Je compte y retourner demain matin. Le voyage prendra 3 jours, et sera lent, en chariot, si le temps le permet. Nous traverserons la rivière et partiront par la porte sud-ouest. A partir de là, nous prendront une piste peu fréquentée conduisant au nord-ouest. »*

*« Je suis sûre que vous voulez savoir ce que cela signifie pour votre emploi. A la suggestion de Hans-Pieter, je prévois de continuer à vous employer pendant cette excursion. Comme nous nous sommes mis d'accord lorsque je vous ai engagé, j'augmenterai votre salaire à partir de demain, le jour du départ, et assurerai votre approvisionnement pendant le voyage. Je pourrais vous demander d'aider les ouvriers parfois, en plus de votre rôle normal de garde. Jusque là, j'ai toujours besoin que vous assuriez la garde. D'accord ? »*

Des PJ méfiants pourraient décider de suivre Jeannette. Malheureusement, elle est partie très rapidement pour accomplir son travail. S'ils sont persévérants, ils pourraient la retrouver dans le quartier de Docke, au bout de plusieurs heures de recherche. Ils la trouvent en train de discuter avec un groupe de gens près des quais. Des PJ observateurs peuvent faire un test d'Int (+10 si le PJ a été, ou est actuellement *Chasseur de Prime*) pour remarquer que trois des membres du groupe étaient impliqués dans l'incident qui s'est produit peu après leur rencontre avec Jeannette au Pot de Chambre du Griffon.

Si les PJ décident de défier n'importe lequel des trois (que Jeannette soit toujours là ou pas), ils semblent tous les trois déconcerté par toute accusation. Ils maintiennent fermement que la mémoire des PJ les trompe. Les trois se détournent ensuite pour éviter tout affrontement.

## *Terrain difficile.*

*Le matin du départ, il fait un peu frais et brumeux. Vous remarquez que l'expédition a trois chariots. Le premier semble contenir les effets personnels de Maria, et est conduit par Hans-Pieter, avec Jeannette assise près de lui. Les deux autres transportent les outils et provisions, et sont conduits par des ouvriers engagé pour les travaux à venir. Vous pouvez soit chevaucher, soit marcher, si nécessaire. Chaque chariot dispose d'à peine assez de place pour y entasser 4 passagers supplémentaires, bien que tous ceux qui s'y mettent doivent être terriblement amicaux les uns avec les autres.*

Comme le chemin est principalement une ascension, l'expédition fait beaucoup de pauses (toutes les deux heures), afin que les chevaux puissent se nourrir et se reposer. Hans-Pieter pourrait avoir à rappeler aux PJ qu'il doit y avoir au moins deux d'entre eux en permanence avec la maîtresse. Ils sont engagés comme gardes après tout.

*Même quand la brume s'éclaircie, la journée reste nuageuse et fraîche pendant la matinée. En fin d'après-midi, alors que l'air commence à s'assécher, une paire de silhouettes sont repérée en train de marcher vers le groupe, en conduisant une mule. La bête de somme est chargée de paquets attachés sur son dos, et d'outils comme des pelles et des pioches. Les deux hommes portent de lourds manteaux déchirés et rapiécés. Quand ils se rapprochent des chariots une odeur nauséabonde dérive vers l'expédition, car vous avez la malchance de vous retrouver sous le vent par rapport aux deux voyageurs. Qui que soient ces hommes, ils ont cruellement besoin d'un bon nettoyage dans une rivière froide à fort débit.*

Si les PJ ne se sont pas avancés pour se placer entre le chariot de tête et les étrangers en approche, Hans-Pieter les appelle pour leur rappeler que leur fonction inclus le fait d'intercepter les étrangers. Il donne aussi l'ordre aux PJ de se renseigner sur la ferme Schäfrigloch.

*« Salut, voyageurs des montagnes, pourriez-vous partager un peu de nourriture avec une paire de prospecteurs affamés et fatigués ? Nous ne possédons pas grand-chose de valeur, mais nous s'ions content d'échanger c'que nous avons, » lance celui qui a une cicatrice sur l'œil droit. Un grand rictus montre qu'il lui manque quelques dents.*

*« En effet, » dit le second, qui marche avec un léger boitement et un grand sourire exposant ses dents pourries. « Je suis Leif Gruber et mon compagnon est Johannes Stroh. Nous nous rendons à Wolfenburg. Quelles nouvelles avez-vous ? »*

[Notes au MJ : Faites une pause ici pour permettre aux PJ de s'avancer dans leur rôle de garde. S'ils ne sont pas prêts à gagner correctement leur salaire, faite s'avancer Hans-Pieter après que Maria lui ait demandé de prendre les choses en main. Le serviteur jettera aux PJ un regard de dégoût tout en se déplaçant pour obéir. Maria devrait diminuer leur salaire de la journée pour marquer sa déception.]

« Comme vous pouvez le voir, nous sommes un grand groupe, et donc nous ne pouvons pas nous permettre de partager grand-chose, » répond Hans-Pieter. « Les nouvelles de Wolfenburg tournent principalement autour d'histoires de raids talabeclandais à travers la frontière. Certains disent que ces raids font des ravages parmi les fermiers et éleveurs de la région. Peut-être qu'on aura un hiver difficile. Si vous avez des nouvelles de la ferme Schäfriegloch, nous accepterons volontiers de partager une outre de bière et une miche de pain. »

« Bien alors, » commente Johannes, contenant à peine son excitation suite à l'offre de Hans-Pieter, « vous êtes un gars attentionné. Quand nous avons quitté la famille et leurs domestiques hier matin, ils étaient tous solides et vigoureux. Des gens très amicaux, même s'ils ont du sortir leurs porcs de la grange pour que nous ayons un endroit où dormir pour la nuit. Frau Schäfriegloch attend son sixième enfant, et l'ainée, Eva est en train de devenir une adorable jeune fille. Herr Schäfriegloch a parlé d'aller au marché bientôt, certainement dans les deux prochaines semaines. Et à propos de cette miche et de cette outre, hein ? » Hans-Pieter fait signe à l'un des ouvriers dans le second chariot, afin de remplir sa part du marché.

A tout moment les PJ peuvent poser d'autres questions à Leif. Le duo malodorant est un peu envahissant, par conséquent un test d'E+20 est nécessaire pour parler à un des prospecteurs. Echouer à ce test signifie que les yeux du PJ pleurent, tandis que leur odorat est agressé. Un échec supérieur à 30 réduit le PJ à un estomac nauséeux et à vomir un peu. Si ceci se produit, les prospecteurs font des commentaires sur le fait que le PJ devrait faire attention quand il boit l'eau de la rivière.

Les prospecteurs ont une idée générale du nombre de personne vivant à la ferme, que ce soit la famille et les domestiques. Comme ils ne savent pas compter au-delà de 20 (doigts et orteils), les prospecteurs estiment qu'ils sont plus que ce nombre là-bas. Ils connaissent aussi le plan général de la ferme et que les portes sont verrouillées du crépuscule à l'aube. Un ou deux domestiques ou garçons Schäfriegloch montent la garde pendant la nuit. De plus, les prospecteurs peuvent dire à ceux qui demandent que la famille est tout aussi hospitalière qu'amicale.

Les PJ qui ne sont pas originaires de cette partie de l'Ostland peuvent poser des questions sur les villages voisins. Les prospecteurs sourient et annoncent, « vous n'êtes pas du coin, n'est-ce pas ? Les villages sont rares et éloignés les uns des autres dans cette région. La plupart des gens vivent dans des fermes fortifiées éparpillées dans la forêt. »

Si les PJ posent des questions sur la rencontre d'hommes-bêtes ou d'orcs, les prospecteurs répondent qu'aucun n'a été vu récemment. Cependant, comme l'expédition voyage à travers la Forêt des Ombres et vers les Montagnes Centrales, tout peut arriver. « C'est pas parce que vous ne les voyez pas qu'ils ne sont pas là, ou qu'ils ne vous suivent pas déjà. » Maigre consolation.

**Leif Gruber et Johannes Stroh, Prospecteurs.**

**Description :** Les deux hommes sont des gens simples et amicaux. Ils prospectent au pied de la partie sud des Montagnes Centrales depuis plus d'une décennie. La rude vie qu'ils mènent a marquée les deux prospecteurs, comme leur arôme piquant et leur apparence physique le laisse apparaître (les deux hommes on à peine la trentaine). Les deux trouvent tout juste assez de gemmes et de métal précieux – principalement de l'argent – pour continuer à vivre ainsi. Le simple fait que Leif et Johanne soit toujours vivant est déjà une preuve de leur capacité à éviter les créatures qui vivent (et chassent) dans la région où ils prospectent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	38	4	5	8	30	2	33	30	29	42	30	24

**Compétences :** Chasse ; Métallurgie ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; Soins des Animaux ; Travail du Bois.

**Possession :** Hache, gilet de cuir (0/1PA corps), arc (24/48/250, FE3), mule, tente, pelle, casseroles, et bourse (1d6 sous).

**Mort dans la nature.**

Une fois que l'échange est fait, les prospecteurs continuent leur route. Comme la journée tire à sa fin, Hans-Pieter trouve un lieu pour établir le camp. Les PJ reçoivent quelques tentes pour s'installer. Ceux qui sont dans des carrières de **Forestier**, et certaines carrières de **Guerrier** (comme *Mercenaires* et *Soldats*), n'ont pas de problèmes pour monter leurs tentes. Ceux qui ont passé leurs vies en ville – typiquement les **Lettrés** et **Filous** – éprouvent quelques difficultés. Si l'un de ces PJ s'essaye à monter la tente, utilisez la moyenne de leur **Dex** et **Int** pour déterminer leur succès initial. S'ils échouent, autorisez-les à recommencer avec un modificateur de +10 sur le second test (on peut s'attendre à ce qu'ils apprennent de leurs erreurs initiales, après tout). Continuez à leur donner d'autres modificateurs +10 pour chaque tentative successive, jusqu'à ce que le PJ réussisse.



Etant donné le fait que les nuits dans la Forêt des Ombres ne sont pas exactement des pique-niques, on s'attend à ce que les PJ participent aux tours de garde. Deux d'entre eux, accompagnés de deux ouvriers, devront prendre pas à un tour de garde de 3 heures. Toute cette préparation n'aboutit cependant à rien, car rien d'imprévu ne se produit pendant la nuit. Les MJ facétieux peuvent faire faire des jets à leurs joueurs pour entendre les bruits étranges de la nuit. Un hullement lointain, ou un grognement à distance, pour maintenir les joueurs dans leurs petits souliers.

*Le matin est assombri par les nuages qui se sont accumulés sur la région au cours de la nuit, bien que le temps reste sec. Le groupe lève le camp après un petit-déjeuner froid, et continue le voyage.*

La journée se passe, et le ciel s'éclaircit sans que l'expédition ne rencontre d'autres voyageurs. Les MJ sont encouragés à ajouter des rencontres aléatoires, espérons qu'elle reste bénignes dans une certaine mesure, pour épicer un peu le voyage.

A la fin de la journée, l'expédition aperçoit la ferme des Schäfrigloch dans une clairière vers l'avant. Il y a plusieurs parcelles de terres dégagées et cultivées sur la forêt, à l'extérieur du fossé qui entoure le mur d'enceinte de la communauté. Un enclos à bestiaux vide se trouve sur la gauche de la route menant à la ferme. Les toits de plusieurs bâtiments sont visibles au-dessus de la palissade de 4,5 mètres de haut. En-dehors des bruits de poulets, tout est calme et tranquille. Pourtant il semble manquer quelque chose. Tout PJ réussissant un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) remarque qu'il n'y a personne dans la tour de guet. En réussissant un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10), le PJ peut remarquer qu'il n'y a pas de fumée qui sort de la cheminée de l'habitation principale. Tandis que le groupe s'avance prudemment, ils remarqueront que la porte principale est entrebâillée.

Si les PJ ne prennent pas d'initiative, Maria leur ordonne d'aller voir, car la situation l'inquiète. L'expédition restera à l'extérieur des portes jusqu'à ce que les PJ reviennent leur dire ce qu'ils auront trouvé. Maria compte s'arranger, avec Herr Schäfrigloch pour permettre à l'expédition de camper dans la cour pour la nuit

Les PJ peuvent mener une fouille systématique, ou ils peuvent le faire de façon hasardeuse. Ce qui suit devrait aider le MJ à faire face au caractère aléatoire des groupes de joueurs typiques :

**Cour :** La cour est vide, à l'exception de quelques poulets rôdent. En dehors des gloussements, les seuls bruits d'animaux proviennent de la grange.

**Grange :** Les animaux ici ne comptent qu'un vache assez agitée, un bœuf surexcité, et une paire de cochons nerveux, comme toute personne disposant de la compétence *Soins des Animaux* pourra facilement s'en rendre compte. Si aucun des PJ ne dispose de la compétence, les animaux semblent aussi "agités" dans leur enclos. Les PJ fouillant la grange plus attentivement devraient faire un test d'**Ecoute** pour les bruits légers (*Acuité Auditive* +10). S'ils réussissent, ils entendent un léger bruit de sanglot qui provient d'un tas de foin dans le grenier au-dessus. Le reniflement ne s'échappe qu'une fois, donc les PJ qui ne l'entendent pas n'ont pas de seconde chance.

Ceux qui réussissent devront approcher prudemment du bruit, pour ne pas effrayer le jeune garçon qui se cache dans le foin. Si les PJ "attaquent" hardiment le grenier, le petit Heinrich Schäfrigloch de 10 ans panique, lâche un cri, et essaye de sauter par la fenêtre de la grange vers le sol à l'extérieur, où il compte s'enfuir en courant. Un test d'**I** est nécessaire pour Heinrich, pour voir s'il réussit à sauter ou s'il s'emmêle et chute de 3 mètres de haut par la fenêtre. Une fois au sol, le garçon courra (s'il peut) vers la porte, et dans la forêt.

Si les PJ s'approchent calmement d'Heinrich caché, autorisez-les à faire un test de **Soc** +10 (d'autres modificateurs peuvent être inclus, comme *Charisme* +10, *Sens de la Répartie* +10, utilisation d'une voix calmé et apaisante +10) pour assurer le garçon qu'il est en sécurité avec eux. S'ils échouent de 30 ou moins, le garçon n'est pas très sûr, et recule vers la fenêtre. Laissez au PJ une chance de faire un second test. Si le second test est un échec, ou si le premier test est échoué de plus de 30, le garçon panique et essaye de sauter comme décrit ci-dessus. Quand les PJ ont récupéré l'enfant, Heinrich s'effondre et pleure de manière incontrôlable. Il bredouille, « *ils ont tué Maman, Papa, Eva, Willie, Reiner, Katie, Stef, et Bruno* » continuellement.

Les PJ devront reconforter Heinrich de façon continue pendant une période de 1d3 heures, afin de le calmer suffisamment pour apprendre quelque chose d'utile. Malheureusement, il ne sait pas grand-chose. Heinrich se souvient d'avoir été endormi dans la grange à un moment de la nuit, quand il a été réveillé par une odeur puissante. Il a commencé à appelé ses deux frères et les deux fils des domestiques de la famille en-dessous quand il a entendu un mouvement suivi par un borborygme. Heinrich s'est prudemment penché par-dessus le bord pour regardé, et a vu son grand frère, Wilhelm, en train d'être étranglé par une bête à deux jambes avec une fourrure sombre et des yeux rouges luisants remplis de haine. Heinrich a vu que son autre frère, Reiner, et les deux autres garçons, Stefan et Bruno, étaient déjà morts avec un homme torse nu se tenant au-dessus d'eux. Dans la pale lumière de Mannslieb, Heinrich pouvait voir que l'homme jouissait du spectacle de la mort de son frère. Le garçon remarqua aussi que quelque chose luisait faiblement d'une lumière verte surnaturelle sur la gorge de l'homme chauve inconnu. Heinrich a commencé à se déplacer lentement, et aussi silencieusement que possible vers la fenêtre, pour avertir les autres, quand il a entendu des cris provenir de l'habitation principale. La peur l'a envahi, et il a seulement réussi à s'enfouir dans le foin, se cachant à ceux qui, il le savait, l'auraient assassinés. A un moment, Heinrich a du s'endormir jusqu'à ce que les PJ arrivent. Il ne savait pas si l'homme et ses bêtes étaient revenus pour lui.

**Forge :** Une fouille de la forge ne révèle rien de ce qui est arrivé aux habitants. Les quartiers d'habitation au-dessus indiquent quelque chose de complètement différent. Une table retournée et des bols et ustensiles de cuisine brisés laissent penser qu'il y a eu une lutte, bien qu'il n'y ait aucun corps ici. D'après l'ameublement, vous pouvez deviner qu'une famille de 6 personnes vivait ici (bien que seulement 4 semblent avoir dormi ici). Les PJ réussissant un test de **Fouille** (*Pistage* +10, *Acuité Visuelle* +10) près de l'entrée peuvent trouver des traces de quelque chose (quelqu'un ?) qui aurait été tiré vers l'habitation principale. Un test de **Fouille** réussi dans les quartiers d'habitation permet de trouver plusieurs touffes de poils drus. Les poils ont une odeur assez âpre qu'Heinrich (voir ci-dessus) confirmera – après un reniflement – être la même puanteur que celle qu'il a senti la nuit précédente. Des PJ avec un passé de *Garde-chasse*, *Chasseur*, *Ratier*, ou *Trappeur* reconnaîtront l'odeur comme du musc.

**Menuiserie :** Située à côté de l'échoppe du forgeron, l'atelier du menuisier ne présente aucun signe qu'il manque quelque chose. L'ameublement dans les quartiers d'habitation au-dessus indique que 4 personnes vivent ici.

**Tour de Guet :** Bien qu'attachée à l'habitation principale, la tour possède sa propre entrée, ainsi que des quartiers d'habitation. Le logement indique que 3 hommes vivaient ici, mais il n'y a aucun signe de lutte ou de cadavres. Quand les PJ ouvrent la trappe menant au sommet à 7 mètres, cinq corbeaux surpris s'envolent, croassant de colère d'être dérangés. Un cadavre boursoufflé gît près du bord donnant dans la direction d'où est arrivée l'expédition.

En inspectant de plus près, les PJ remarquent que le cadavre est recouvert de pustules rouges foncées, encore fermées. Les yeux fixes sont gonflés, tout comme la langue pourpre qui pend de la bouche. Une longue fléchette est logée dans la gorge de l'homme, et la peau tout autour a pris une coloration verte noirâtre. Les PJ n'ayant aucune expérience des cadavres rongés par la maladie (aucun historique *d'herboriste de campagne*, *mendiant*, *étudiant en médecine*, ou *initié de Shallya*) doivent faire un test de **CI**. Un échec de 30 ou moins signifie que le PJ est secoué, et subira un malus de -10 à tous les tests de **CI** tant qu'il sera dans l'enceinte de la ferme. Un échec de plus de 30 signifie que le PJ gagne un *point de folie*, en plus de la réduction temporaire de **CI**.

Les PJ dotés de la compétence Pathologie peuvent faire un test d'Int pour essayer de déterminer ce qui a mis le cadavre dans cet état. Un test réussi signifie que le PJ reconnaît les symptômes comme étant ceux de la Fièvre Pustuleuse Pourpre, une maladie débilitante, dont ceux qui sont infectés meurent normalement dans les 3 à 5 jours après l'apparition des pustules. De plus, l'individu fiévreux est très faible, et généralement cloué au lit dès la journée où il attrape la maladie. En dehors des symptômes, le cadavre ne montre pas le moindre signe de pourriture de la chair associée à la maladie. Si Heinrich est en compagnie des PJ à ce moment, il reconnaît l'homme comme étant Heinz Gruber, un ami de son père depuis une dizaine d'années.

**Bretèche :** Le petit bâtiment se trouve à l'arrière de l'enceinte, près d'une porte plus petite. La porte s'ouvre sur une petite piste menant vers une autre ferme à plusieurs kilomètres à l'ouest. Une table et deux chaises sont les seuls meubles visibles à l'intérieur.

**Habitation Principale :** Ce bâtiment domine l'enceinte, et est la demeure des familles Schäfrigloch et Wurzelspross (ces derniers sont locataires). Quand les PJ entrent, tout est calme, il y a une légère odeur dans la maison. Une fouille des étages supérieurs ne révèle rien d'inattendu. D'après les meubles, les PJ ont une idée assez claire du fait que la ferme Schäfrigloch se portait bien.

Suivre l'odeur est assez facile. Conduit à la cuisine, les PJ ouvrent la porte et découvrent la pièce dans un désordre complet. Des ustensiles de cuisine endommagés se trouvent partout, et des trainées de sang sont visibles sur le sol. Un test de **Fouille** réussi dans la chambre révèle deux empreintes sanglantes derrière une table renversée. L'une est une empreinte de botte, avec une tâche à côté, où l'individu a tenté de nettoyer le sang de sa botte. La seconde empreinte est partielle, et elle semble former un pied déformé. Les PJ avec un passé dans une carrière rural de **Forestier** possédant la compétence *Pistage* considèrent que la trace partielle se rapproche plus de l'écureuil (quoi que très gros) que de l'humain. Tout PJ avec un passé de *Ratier* considère que l'empreinte ressemble plus à celle d'un gros rat. La porte de derrière de la maison est ouverte vers l'extérieur.

La plus grande trainée de sang se dirige vers une porte ouverte, donnant sur un escalier descendant dans une cave sombre. Tout PJ réussissant un test d'**Ecoute** pour les bruits légers (*Acuité Auditive* +10) entendra un bourdonnement en bas. L'odeur est plus forte ici, et ressemble à un écœurant mélange douceâtre de déjections corporelles.

Si les PJ choisissent de descendre, ils devraient prendre quelques précautions. Un PJ disposant des compétences *Cuisine* ou *Connaissance des Plantes* réalise que tremper un morceau de tissu dans du vinaigre avant de le mettre sur son nez et le bas de son visage compensera (à un certain degré) l'odeur d'en bas. Tout PJ mettant en place cette précaution obtient un modificateur de +20 à un test d'**E**+10 qu'il devra faire en atteignant le bas des escaliers. Ceux qui échouent à ce test se sentent nauséux à cause de la puanteur, et subissent un malus de -10 aux tests de **CI** suivant. Tout PJ échouant le test d'**E** modifié ci-dessus de plus de 30 vomit de façon incontrôlable, et subit une pénalité de -20 au test de **CI** suivant.

Le spectacle qui attend les PJ dans la cave est épouvantable. Les restes des habitants de la ferme sont empilés au centre, avec des mouches bouffies qui volent autour. Beaucoup ont été mutilés de façon horrible, et des morceaux ont été rongés. La plupart des restes sont recouverts de sang, tripes, et immondices, bien que certaines de ces dernières semblent avoir été laissées par autre chose que les victimes. Tous les PJ doivent faire un test de **CI**, en tenant compte des modificateurs reçus lors de l'échec du test d'**E** ci-dessus. Un échec de 30 ou moins signifie que le PJ est secoué et subira un modificateur de -10 à tout test de **CI** ultérieur dans la ferme (pouvant être ajouté à celui qu'il aurait pu recevoir dans la tour). Un échec de plus de 30 signifie que le PJ récupère un *point de folie* en plus de la réduction temporaire de **CI**.

Les PJ qui ont toujours assez de courage viscéral pour étudier les cadavres verront que beaucoup portent des lignes rouges droites en travers de leur gorge, indiquant qu'ils ont d'abord été étranglés. Quelques-uns ont été entaillés par des armes qui déchirent la chair plutôt que de la couper proprement. Beaucoup des victimes ont eu leurs mains arrachées. Pour ajouter une touche d'horreur terrifiante, les tueurs ont laissé le beau visage d'Eva Schäfrigloch intact, bien qu'on ne puisse pas dire la même chose du reste de son corps.

Sur le mur à côté, les PJ peuvent voir le message suivant, griffonné avec le sang, la chair et d'autres morceaux d'entrailles :

« *Je viens pour ronger tes os, Traïtresse. LH* »

**Heinrich Schäfrigloch, Pâtre.**

*Description* : Heinrich est le troisième fils de la famille Schäfrigloch, et le quatrième enfant. Il apprenait à devenir un berger quand il est tombé malade plus tôt dans la semaine. Son mentor, Rolf Schäffer, l'a laissé en arrière quand il a emmené les moutons aux pâturages. Heinrich avait espéré quitter la ferme pour aller à la grande ville (Wolfenburg) un jour, où il pourrait devenir un marchand, ou quelque chose d'aussi important. Peut-être même l'écuier d'un puissant chevalier. Heinrich savait que son rêve ne se réaliserait pas avant quelques années, ou du moins c'est ce qu'il pensait.

Taille : 1,47m

Poids : 36 Kg

Cheveux : Châtains

Yeux : Bleus

Age : 10 ans

Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	27	29	2	2	5	32	1	34	26	31	28	30	32

*Compétences* : Arme de Spécialisation : fronde ; Empathie avec les Animaux ; Soins des Animaux.

*Possession* : Fronde (24/36/150, FE3) et munitions, bâton.

***Derniers sacrements.***

Quand les PJ ont terminé leurs investigations, le crépuscule est descendu sur l'expédition. Un groupe de six patrouilleurs ruraux est arrivé une heure auparavant, et s'est engagé dans une conversation avec Maria tout en attendant le retour des PJ. Le patrouilleur portant le badge de sa charge (apparemment le chef) remet à Maria une lettre portant un sceau (sa licence de mage, si les joueurs essaient de le découvrir) qu'elle plie et place dans sa bourse. Les patrouilleurs sont ornés simplement d'une écharpe noire et blanche en travers du torse, qui indique qu'ils sont au service du Grand Prince d'Ostland. Jeannette s'est placée de façon à pouvoir entendre la conversation sans en avoir l'air.

Quand Maria repère les PJ, elle leur fait signe d'approcher. Elle les présente au chef des patrouilleurs, Otto von Schattenlauf, et leur dit raconter ce qu'ils ont pu apprendre. Si les PJ suggèrent que la nature des découvertes justifie une conversation privée, Otto suggère qu'ils se déplacent à une distance raisonnable de l'expédition, avec de pouvoir discuter en privé. Jeannette tentera malicieusement de se replacer à un endroit où ses compétences d'*Acuité Auditive* et de *Lecture sur les Lèvres* seront utiles. Les PJ qui sont particulièrement au aguets de ce genre de situation devront faire un test d'*I -10 (Sixième Sens +10)* pour remarquer la tentative de Jeannette, et entreprendre toute action qu'ils estiment appropriée. Jeannette peut les maudire dans sa barbe, mais elle n'entreprendra rien contre les PJ. Il y aura largement assez de temps pour se venger d'eux plus tard.

Si Heinrich est avec les PJ, il sera invité à se joindre au compte-rendu, car il est la seule personne vivante à avoir survécu aux meurtres. Alors que les PJ racontent ce qu'ils ont découverts, ainsi que leurs conclusions ou spéculations, Maria et Otto les écoutent sombrement. La mage fera le signe de Sigmar quand les PJ décriront le carnage. Otto les interrompra ponctuellement pour leur demander de répéter un détail ou deux.

Même si Jeannette a été attrapée en train d'écouter aux portes un peu plus tôt, elle sera non loin quand les PJ décrivent ce qu'ils ont trouvé griffonné sur le mur de la cave. L'information est pour le moins alarmante. Jeannette commence à se demander si avoir laissé Lutz Holzapfel mourant dans les égouts la gorge tranchée était une si bonne idée. Elle aurait du s'assurer que l'ancien chef du culte était bien de la nourriture pour les rats avant de quitter les lieux.

Tout PJ déclarant qu'il observe la réaction de Jeannette quand le message est décrit devra faire un test d'**Observation**. S'il réussit, il remarque qu'elle semble avoir fait preuve d'une forme d'angoisse pendant un cours instant. S'ils interrogent directement Jeannette, la servante niera qu'il y ait eu autre chose que du dégoût à la description du massacre. Le message l'a encore plus perturbé, car il indique clairement qu'un fou était derrière le massacre, au lieu de quelques créatures nocives comme des gobelins ou des hommes bêtes.

Avec la permission de Maria, Otto insiste auprès des PJ pour qu'ils aident ses hommes à empiler les cadavres sur un lit de bois sec et de paille dans la cour. En accord avec les rituels funéraires sigmarites en Ostland, les cadavres doivent être brûlés tandis que les spectateurs imploreront Sigmar d'accueillir ceux qui sont tombés dans son giron. Les PJ qui sont natifs de l'Ostland savent que cette pratique funéraire est traditionnelle dans leur région. Les PJ d'autres provinces pourraient bien considérer ce rituel comme en contradiction avec les coutumes funéraires avec lesquelles ils sont familiarisés.



## *En avant.*

---

La nuit se passe sans événements, sauf pour Jeannette. Elle passe la nuit à lutter contre une envie irrépressible d'hurler sa frustration et son angoisse dans la nuit. Les PJ observant spécifiquement la servante de Maria devront faire un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10, *Vision Nocturne* +10) pour remarquer son agitation (elle se retourne sans arrêt, ses yeux observent la zone en-dehors des lumières du feu de camp). Tout PJ abordant Jeannette devrait se préparer à un cinglant « casse-toi », ou quelque chose du genre. La bretonnienne n'est pas d'humeur à s'expliquer vis-à-vis de qui que ce soit qu'elle considère comme déjà mort.

Bien que le lendemain matin l'humeur de Jeannette n'ait pas changé, elle s'est remise de sa terreur de la veille au soir. Tous les autres sont assez sombres, étant donné les découvertes de la veille et le ciel gris du matin. Otto von Schattenlauf informe Maria que son groupe escortera Heinrich vers la ferme Schwarzeber non loin (à peu près à deux heures de cheval à l'ouest). Maria accepte la proposition d'Otto avant d'ordonner à Hans-Pieter et Jeannette de superviser le démontage du camp. Elle demande ensuite aux PJ de l'accompagner pour une conversation pendant que les ouvriers préparent les chariots.

Quand ils sont hors de portée de voix du camp, Maria raconte aux PJ, « *A mon avis, la manière dont la tuerie a été faite indique clairement qu'il ne s'agissait pas d'un événement aléatoire. Cela pourrait bien être lié au site où nous allons. Il y a deux mois, j'ai mené une fouille sur les restes d'une communauté abandonnée depuis longtemps. On y a trouvé des pièces indiquant que le village était toujours habité il y a 14 siècles, autours du règne de l'Empereur Boris le Percepteur, quand la Peste Noire balaya la région. A proximité, j'ai trouvé une grotte contenant une pièce partiellement scellée. Au cours du peu de temps que j'ai passé sur place, j'ai été en mesure de trouver un objet antique. La pièce n'a pas été explorée à cause d'un incident fatal à l'extérieur qui nous a obligés à écourter l'expédition. Depuis lors, je n'ai pas été capable de déterminer le rôle de cet objet, mais sa confection semble tellement en contradiction avec le village voisin.* »

Maria continue, « *Je vous raconte cela parce que j'ai besoin que vous soyez plus vigilant à mesure que nous avançons. Le succès de cette expédition et la vie de ses participants exige votre expertise. Jeannette est un bon juge pour les personnes, et je suis absolument certaine qu'elle vous a bien choisis. Etant donné tout cela et le danger que nous avons découvert, je vais doubler votre salaire à partir de maintenant. Que Sigmar veille sur nous.* »

Les PJ peuvent demander à voir l'objet que transporte Maria. Elle refusera poliment, car il est dissimulé à l'abri vis-à-vis de ceux qui ne considéreraient que sa valeur marchande. Elle sait qu'ils comprendront.

Une fois cela dit, Maria s'excuse et va voir l'avancement du reste de l'expédition. Les PJ sont libres de discuter entre eux pendant quelques instants s'ils le veulent. Autorisez-leur un test d'**Observation** (*Acuité Visuelle* +10) pour remarquer un morceau de viande crue dans un buisson à côté. Un examen plus attentif permet de constater qu'il s'agit des restes d'une main arrachée à un bras. Un petit détail horrible supplémentaire à remarquer, est que les doigts ont été rongés. Tout PJ étudiant la main devra réussir un test de **CI**+30. Ceux qui échouent sont secoués par la découverte, et doivent réussir un test d'**E**+10. Un échec à ce test signifie que le PJ est gagné par des nausées, et doit vomir. Ils ont 1d3 rounds pour trouver un endroit où le faire avant que leur petit déjeuner (ou leur dîner de la veille au soir) ne ressorte.

L'expédition est prête à partir quand les PJ malades ont retrouvé leur dignité.

Le ciel se dégage finalement au fur et à mesure de la journée. La forêt se rapproche et son feuillage fournit de l'ombre au-dessus du chemin. Les sous-bois s'épaississent car peu de voyageurs s'aventurent au-delà de la ferme de la famille Schäfrigloch décédée. Aux endroits où le chemin rétrécit jusqu'à faire à peine la largeur d'un chariot, la forêt devient sinistrement tranquille. Le MJ devrait demander des tests d'**Ecoute** (pour les bruits légers) à intervalles irréguliers, pour énerver les PJ. Peut-être qu'ils entendent des craquements de brindilles ou des bruissements de feuilles alors qu'il n'y a pas de vent. Si les PJ se précipitent dans les buissons, ils ne découvrent rien d'anormal. Certains des ouvriers pourraient bien se moquer des PJ nerveux pour chercher à calmer leur propre nervosité.

L'expédition arrive sur le site de l'ancien village en fin d'après-midi. La forêt qui s'assombrit empêche toute autre activité en dehors du montage du camp. Si les PJ souhaite déambuler autours sans d'abord monter leurs tentes, Hans-Pieter les rappellera à l'ordre.

## *Choses qui surgissent...*

---

Si les PJ étaient laxistes à ce sujet auparavant, on s'attend maintenant à ce qu'ils surveillent le camp. C'est l'une des raisons pour lesquelles ils sont employés par Maria. Les PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* se sentent mal à l'aise pendant toute la nuit, qu'ils montent la garde ou essaye de dormir. Autorisez ces PJ à faire un test de **CI**+30 pour réussir à se calmer afin d'avoir une nuit de sommeil raisonnable. Ceux qui échouent se sentiront épuisés le matin, et souffriront d'un malus de -10 à tous leurs tests de **CI** et **FM** le lendemain.

Il y a une bonne raison à ce malaise. Pendant la nuit, des yeux funestes observeront l'expédition. Jusqu'à présent, ces individus ont gardé leur distance, ne faisant qu'une vérification sommaire et occasionnelle sur les voyageurs. Ce n'est pas encore le moment de faire leur apparition, par conséquent les skavens qui suivent les hommes-choses détestés attendent.

Vers minuit, Jeannette rampe vers le trio que les PJ peuvent avoir rencontré plus tôt dans l'aventure, dans le quartier Docke de Wolfenburg. Les PJ observant spécifiquement la servante bretonnienne devront réussir un test d'**Observation** +10 (*Acuité Visuelle* +10, *Vision Nocturne* +10) pour remarquer qu'elle se déplace furtivement vers les ouvriers. Des PJ observateurs devront réussir un test d'**Ecoute** pour des bruits légers (*Acuité Auditive* +10) pour entendre le ton frénétique, mais pas les paroles, de leur conversation chuchotée. Si les PJ essaient de se rapprocher, que ce soit pour entendre la conversation ou pour lire sur les lèvres, Jeannette et les trois ouvriers les remarqueront et arrêteront leur conversation.

Les PJ peuvent essayer d'aborder Jeannette ou les ouvriers plus tard cette même nuit pour les interroger. Ils feront face au plus total mépris d'essayer de se mêler d'affaires privées. Les PJ peuvent envisager la torture comme un moyen de délier les langues, mais cette option ne sera pas possible dans ces circonstances. Malgré tout, les PJ n'ont pas grand-chose à perdre, car ils sont déjà pris en compte dans le calcul final par les quatre sectateurs.

## *La salle secrète.*

*Après une longue nuit, la matinée arrive dans la forêt. Aux endroits où les feuillages sont plus clairsemés et où vous pouvez voir le ciel, vous remarquez les mouvements des cimes et les nuages sombres au-dessus. Hans-Pieter s'approche de vous et vous indique qu'il est probable qu'il pleuve en fin de journée. Le serviteur continue son chemin pour aller à la rencontre de Maria et Jeannette. Après une petite conversation, les deux serviteurs se dirigent vers les ouvriers, les rassemblant pour les instructions de la journée.*

*Maria s'avance vers vous, en vous faisant signe de vous rassembler autour d'elle. « Votre tâche de la journée est assez simple, » annonce-t-elle. « Vous m'accompagnez tous à la caverne. Suivez-moi ».*

L'objet de la quête de Maria se trouve à 200 mètres en amont des fouilles. Avec une lanterne à la main, Maria conduit les PJ à travers une ouverture étroite (une personne à la fois) et dans un couloir grossièrement taillé (tout PJ nain remarquera facilement qu'il ne s'agit pas d'un ouvrage nain). Le couloir descend progressivement dans les ténèbres. Après environ 12 pas dans le couloir, Maria indique une fissure entre une dalle de roche et le mur du couloir. « *Voici la salle,* » dit-elle simplement avant d'entrer.

La salle est grande. Le plafond élevé est à peine visible dans l'éclairage de la lanterne, et le mur opposé invisible. « *Je n'ai pas eu le temps d'examiner plus attentivement cette salle,* » annonce Maria. « *J'ai remarqué l'objet assez rapidement, et je l'inspectais quand j'ai entendu que mon ancien serviteur, François, avait eu un accident fatal.* » Maria s'arrête un instant pour se reprendre. « *Nous continuons l'exploration ?* »

L'examen de la salle révèle rapidement qu'elle est de facture grossière, même pour l'observateur le moins avertis. Les cinq murs sont de longueurs inégales, et le plafond courbé par le poids des années. Des jarres d'argile de mauvaise facture et de hauteurs variable (de 60 cm à 1,20 m) sont alignés contre le mur opposé, près d'une pile de décombres.

Il faut 10 hommes/heures pour en dégager les rochers et creuser dans la pile de décombres pour laisser apparaître un passage comblé par les décombres. Tout PJ examinant la zone au-dessus de l'ouverture découvrira des gravures en réussissant un test de **Recherche**. Ces égratignures ne représentent aucune lettre ou rune que les PJ pourraient connaître (en supposant qu'ils disposent de la compétence *Alphabétisation* pour un langage). Même Maria n'a jamais vu leur semblable dans ses études précédentes. Si elle est informée de la découverte, Maria sort un petit livre et du matériel d'écriture de sa sacoche, et commence à recopier les gravures.

Autorisez à tout PJ toujours en train de fouiller dans les décombres restant un test de **Recherche**. S'il réussit, il remarquera quelque chose de couleur ivoire sous une grosse pierre. Enlever la pierre laisse apparaître une main squelettique sortant de plus profond dans la pile. Des excavations supplémentaires finiront par laisser apparaître un squelette humain.

Quoi que ce soit qui ait été mis dans les jarres, ça a pourri depuis longtemps, et il ne reste que des résidus non identifiables. S'ils inspectent attentivement, ils peuvent trouver un petit coffret dans le plus grand récipient. En ouvrant le coffret, les PJ trouvent un petit et fin tube de cuivre. Si Maria entend parler de la découverte, elle demandera l'objet, et l'examinera. Elle ne sait pas trop ce que signifie cette trouvaille, mais elle sent que pour l'instant ça la dépasse. Au bout de quelques minutes, Maria sort une petite boîte de plomb de sa sacoche et l'ouvre. Les PJ doté de la compétence *Sens de la Magie* ressentent des picotements provenant de la boîte ouverte. Tout PJ à côté d'elle découvre une amulette en cuivre avec des traces d'argile séchée sur certaines parties. Une pierre noire en son centre semble absorber la lumière de la lanterne au profit d'une lumière verdâtre à l'intérieur. La mage insère alors le tube dans une petite échancrure de l'amulette au-dessus de la pierre.

Au cas où les PJ gardant l'entrée de cette salle n'annoncent pas clairement qu'ils surveillent l'ouverture, le reste du groupe et eux seront surpris par un brusque raclement de gorge derrière eux. S'ils sont attentifs, chacun d'eux aura droit à un test d'**Ecoute** pour des bruits normaux (*Acuité Auditive* +10). S'ils réussissent, ils voient l'ombre de 4 personnes avec des arbalètes s'approchant furtivement de l'ouverture. Les sentinelles n'ont pas vraiment le temps de faire grand-chose d'autre de déclencher l'alarme et agir (il n'y a pas le temps de planifier, ni d'exécuter une défense organisée à ce stade). Si les PJ de garde ratent leur test d'**Ecoute**, ils sont considérés comme distraits par l'activité à l'intérieur de la salle pour l'instant. Quand ils retournent à leur tâche, ils sont surpris par une arbalète chargée qui les fixe.

## *Hôtes indésirables.*

Jeannette entre dans la salle avec les trois membres du Culte du Rongeur dans le Puits : Albrecht, Greta, et Wilhelm. L'arbalète de Jeannette est pointée sur Maria, tandis que les trois autres ont les leurs pointées sur les PJ qui semblent, ou ont agi comme s'ils étaient, les plus compétents de leur compagnie. Le groupe est alors dirigé vers un coin de la salle.

Irritée par la trahison soudaine, Maria exige des explications de Jeannette. Jeannette répond, « *Stupide vache, j'ai attendu cette occasion depuis que j'ai tué François il y a deux mois. Comme le Rat Cornu m'en est témoins, je savais que tu me dévoilerais le pouvoir qui me permettrait de m'élever au-dessus de ses serviteurs mineurs. Quand j'aurais récupéré la récompense sur ton cadavre, je retournerai à Wolfenburg et dirigerai son armée contre les porcs impériaux de cette cité. Les rues rougiront de sang en son honneur... ouille* » Les folles divagations de Jeannette sont coupées par le bruit de quelque chose la frappant dans le dos. Ses yeux s'élargissent tandis qu'une malédiction s'échappe de ses lèvres, la bretonnienne se tourne vers l'ouverture. Deux étoiles métalliques, ruisselantes d'une substance verdâtre, sont plantées dans son dos.

« *Salutation, traîtresse* » grince l'homme chauve au torse puissant qui entre dans la salle. « *C'est moi, Lutz Holzapfel, ton ennemi.* » Lutz offre un spectacle assez dérangeant, avec ses incisives dépassant de sa bouche proéminente, et quelques poils de moustache s'étirant de son nez inhabituellement allongé. L'ensemble ressemble en fait au museau d'un rat. Une grande cicatrice irrégulière en travers sa gorge est très vraisemblablement la cause de la mauvaise qualité de sa voix, tout comme la pierre noire insérée là où son larynx devrait être. Un test d'**Int** réussi peut être nécessaire si les PJ ne reconnaissent pas la pierre comme une version plus grosse de celle qui se trouve dans l'objet qui est en possession de Maria.

Le spectacle qu'il offre en train de ronger une main humaine (féminine d'après son apparence) est horrible, et nécessite que les PJ fassent un test de **E+30**. Un échec signifie qu'ils subissent des accès de nausée et un modificateur temporaire de -10 en **CI** et **FM** pendant les 1d3 prochains rounds. Des yeux rouges haineux sont visibles dans les ténèbres derrière l'étranger.

« *Albrecht, Greta, et Wilhelm, ça fait plaisir de vous revoir.* » Les trois se tournent momentanément pour voir leur ancien chef et le saluer. Ils maintiennent leurs arbalètes chargées pointées sur les PJ. « *Je suis revenu pour récupérer ce que cette chienne...* » Lutz indique la bretonnienne affalée « *...a essayé de me prendre en utilisant la vénérable tradition de la trahison. Loué soit le Rongeur du Monde que ses serviteurs soient passé et m'aient fait ce don sur ma gorge.* » Lutz s'agenouille alors devant Jeannette, tandis que les trois skaven entrent dans la salle. Deux sont armés d'épées avec des lames dentelées, tandis que le troisième transporte un pistolet à l'apparence inhabituelle.

« *Je ne ferai pas la même erreur que toi,* » promet Lutz à Jeannette. Sur ces mots, l'homme chauve bondit sur Jeannette la bouche grande ouverte, et la referme sur la gorge de la bretonnienne. Rapidement, Lutz rejette brutalement la tête en arrière et déchire la gorge de Jeannette de façon sanglante. Au spectacle de cette sauvagerie, les PJ doivent faire un test de **CI**. Un échec réduit leur **CI** et **FM** de -10 pendant les 1d3 prochains rounds (cumulatif avec toute autre perte temporaire) alors qu'un échec de 30 ou plus signifie que le PJ gagne 1 **point de folie**. Tout ce que la bretonnienne peut faire, c'est gargouiller tout en mourant du poison, de la perte de sang, et du choc.

L'attaque brutale stupéfiée momentanément tous les occupants de la salle. Si les PJ n'agissent pas à ce moment, Lutz avale la bouchée de Jeannette avant de se tourner vers eux. « *Joli,* » annonce-t-il tout en léchant le sang sur son menton. « *Je me demande quel goût aura chacun d'entre vous. Si vous me donner gentiment l'objet que vous avez en votre possession, je remettra la dégustation à un autre jour,* » dit l'humain mutant en souriant de toutes ses dents.

Si les PJ ne réagissent pas maintenant, tout pourrait être perdu. Réalisant la nature de la situation dès le début, Maria s'est préparée en atteignant furtivement sa pochette à la recherche de composants magiques, et a reculé de façon à ce que Lutz se tienne entre elle et le skaven avec le pistolet. Elle incante d'abord *Aura de Protection* sur elle, avant de tenter d'incanter *Arme Brisée* sur l'un des skaven en noir.

Quand il voit la mage homme-chose lancer son premier sort, le sorcier skaven incante un *Eclair Warp* dans sa direction. Lutz, qui est trop concentré, réalise un peu trop tard qu'il se tient sur le passage du sort du skaven et encaisse la totalité des dommages. Cette activité magique énerve les trois sectateurs humains, qui tirent avec leurs arbalètes sur Maria et les PJ au hasard (modificateur de -10 en **CT**). Les Coureurs d'Egouts se rapprochent alors des PJ les plus proches, tandis que le sorcier essaye d'incanter un sort de *Flétrissure de la Langue* sur Maria. Tout PJ essayant de l'arrêter se fera tirer dessus par le sorcier.

Peu importe comment se déroule le combat, Maria ne possède pas une sélection de sorts comprenant beaucoup de sorts offensifs. C'est une chercheuse après tout, par une mage de combat. Cependant, ce que Maria a découvert, c'est la façon d'utiliser l'objet. Si le combat se déroule bien pour les PJ, Maria résistera à l'envie d'utiliser l'objet. Elle a la responsabilité d'envoyer un objet aussi puissant au temple de Sigmar d'Altdorf, après tout.

Les skaven et les cultistes ne s'enfuiront que s'ils perdent 50% d'entre eux (à part quand les pertes sont uniquement les faibles hommes-choses !) et que le combat tourne clairement en leur défaveur.

Si le combat tourne mal pour les PJ, Maria essayera de leur laisser 30 secondes (3 rounds) pour reprendre l'avantage. S'ils s'en avèrent incapables, la mage brandit alors l'amulette de sorte à ce que le tube de cuivre vise le skaven (ou n'importe quelle cible qu'elle choisira) et appuie sur un petit bouton à l'arrière. Une décharge de lumière verte incandescente (considérée comme un *Eclair de Warp*) est tirée par le tube. Les cibles qui réussissent un test d'Int n'encaissent que la moitié des dommages, le reste des dommages est absorbé par le mur derrière eux. Quand cela se produit, le plafond de la salle se fissure et de la poussière tombe sur les occupants. Si nécessaire, les PJ devront réussir un test d'Int (*Exploitation Minière* +10) pour réaliser que la totalité de la salle pourrait s'effondrer si de nouveaux dommages sont faits aux murs ou au plafond.

Maria a compris la menace, et atteint la conclusion que c'est la volonté de Sigmar que l'ennemi ne récupère pas cet objet. Elle crie un avertissement aux PJ « *Courrez !* » (ou grogne si le sort de *Flétrissure de Langue* a réussi) tout en commençant à tirer sur le plafond au-dessus du sorcier. Il y a un puissant bruit de craquement, et le skaven comprend rapidement ce qui se passe. Sur le moment, son groupe et lui hésitent entre la fuite et continuer l'attaque. Les PJ pourraient avoir besoin d'un test d'Int pour réaliser que le plafond est sur le point de s'effondrer, et qu'il est temps maintenant de s'échapper. Un PJ disposant de la compétence *Exploitation Minière* doit réussir un test d'Int+20 pour réaliser que l'effondrement aura lieu dans 1d6+6 rounds. Ceux qui échouent peuvent être entraînés par leurs compagnons en fuite. A ce moment, les sectateurs humains sont en mesure de décider que la fuite est la meilleure option, et se joignent à la course pour s'échapper. Finalement, les Coureurs d'Egouts s'y mettent aussi, tandis que Maria continue de tirer sur le sorcier skaven ou le plafond.

Même si les PJ dominent dans le combat, l'activité dans la salle est trop intense pour être supportée par le plafond fragilisé. Un gros bruit de craquement se fait entendre pour avertir les PJ (avec un test d'Int si nécessaire) que le plafond est sur le point de s'effondrer. Comme ci-dessus, un personnage avec la compétence *Exploitation Minière* doit réussir un test d'Int+20 pour réaliser que l'effondrement aura lieu dans 1d6+6 rounds.

L'ouverture est étroite, par conséquent les PJ doivent réussir un test d'Int+30 pour la franchir sans trébucher. Seulement deux personnes peuvent s'y glisser en un round. Ceux qui trébuchent encaissent 1d3 **Blessures F3** de leurs compagnons en train de fuir au-dessus d'eux. Ces mêmes compagnons subissent aussi un malus de -10 au test précédent du fait de leur camarade à terre essayant de se relever.

Au moment où le dernier PJ quitte la salle, un craquement encore plus fort, suivi par le grondement des rochers qui tombent, résonne. De la poussière remplit l'air, et les PJ titubent hors de la caverne en toussant et recouverts de poussière.

**Maria Schroeder**, Mage niv. 2 (ex-Etudiant, ex-Apprenti).

*Description* : Voir note au MJ plus haut.

Taille : 1,62m  
Cheveux : Noirs  
Age : 31 ans

Poids : 61 Kg  
Yeux : Bleus  
Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	39	4	4	9	54	1	42	45	58	43	44	40

*Compétences* : Alphabétisation (reikspiel) ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance : Parchemins, Plantes, Runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Identification des Plantes ; Incantation : bataille 1-2, mineure ; Langage Secret : Classique ; Langue Hermétique : magikane ; Méditation ; Numismatique ; Sens de la Magie.

*Points de Magie* : 29

*Sorts* :

- [Mineure] : Trouver, Don de Langues, Lumière, Alarme Magique, Verrou Magique, Réparer, Pare-Pluie, Renfort de Porte.
- [Bataille 1] : Aura de Résistance, Soins des Blessures Légères, Détection de la Magie, Immunité au Poison, Flétrissement d'Arme.
- [Bataille 2] : Aura de Protection, Arme Brisée, Chance, Brouillard Mystique, Zone de Sanctuaire.

*Possession* : Epée, petit anneau de fer, matériel d'écriture, et pochette de composants de sorts.



**Lutz Holzapfel, Sectateur (ex-Spadassin).**

**Description :** Lutz était le chef du culte local, jusqu'à ce qu'il commette l'erreur de tourner le dos à une arriviste, Jeannette Boudaud. Il maudit la bretonnienne en fuite, tandis que son sang s'écoulait de l'entaille de sa gorge. Il fit aussi silencieusement appel au Rat Cornu, pour qu'il lui permette de vivre, afin qu'il puisse exercer sa vengeance sur la traîtresse. En réponse, un skaven sorti des ténèbres et plaça une sorte d'amulette sur la blessure. Le flux de sang s'arrêta immédiatement, et Lutz commença lentement à récupérer. Quand il en fut capable, instruit son serviteur skaven (envoyé par le Rat Cornu, bien entendu) et ses deux cohortes, de son plan pour se venger. Après tout, Lutz suivant les mouvements de la maisonnée de la mage depuis quelques temps.

Taille : 1,77m

Cheveux : Aucun

Age : 34 ans

Mutation : Visage ressemblant à celui d'un rat.

Poids : 73 Kg

Yeux : Marrons foncés

Alignement : Chaotique (Rat Cornu)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	30	4	4	9	42	2	32	34	32	54	33	28

**Compétences :** Bagarre ; Camouflage Urbain ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Urbain ; Désarmement ; Esquive.

**Possession :** Epée, chemise de maille (1PA Corps).

**Kraach, Ingénieur-Sorcier du Clan Skryre, niveau 2.**

**Description :** Comme la plupart des skaven, Kraach est ambitieux, et recherche tout ce qui peut lui apporter du pouvoir. Il a entretenu le culte du Rongeur du Monde, même quand il a changé de mains de l'une des marionnettes hommes-choses à l'autre, d'une façon assez skaven. Malgré tout, l'homme-chose mourante pourrait lui servir, donc Kraach a inséré une amulette pour arrêter le flux de sang. Le sorcier a même autorisé l'imbécile sacrificiable à croire qu'il était au service de sa cause. Qui plus est, la discrétion du nouvel homme-chose responsable du culte laissait penser qu'il était sur une piste. Comme Kraach avait accompli quelques tâches pour le Clan Eshin par le passé, il a demandé leur aide dans cette aventure. Ce serait mieux si les autres membres du Clan Skryre n'avaient pas connaissance des activités de Kraach, jusqu'à ce qu'il puisse obtenir l'objet, quel qu'il soit, que possédait l'homme-chose mage, et qu'il détermine sa valeur, au cas où. Bien entendu, il devrait exterminer les deux Coureurs d'Egouts, pour s'assurer que son secret soit en sécurité, mais les accidents arrivent quand on traite avec les hommes-choses...

Alignement : Chaotique (Rat Cornu)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	35	4	4	10	60	1	34	38	48	35	44	14

**Compétences :** Alphabétisation (reikspiel) ; Connaissance : Démons, Parchemins ; Identification des Morts-Vivants ; Incantation : skaven 1-2 ; Langue Hermétique : arcane skaven ; Sens de la Magie.

**Points de Magie :** 20

**Sorts :**

[Bataille 1] : Cri strident, Compagnon d'Ombre, Invocation de Monture, Eclair Warp.

[Bataille 2] : Regard infectant, Brûlure, Flétrissure de Langue.

**Possession :** Epée dentelée (35% de chance de provoquer des blessures infectées), pistolet de sorcier (8/16/50, FE3, 1d6+4% de chance de mutation), et pochette de 1d6+2 morceaux de pierre distordante raffinée.

**Itzit et Steenk, 2 Coureurs d'Egouts du Clan Eshin.**

**Description :** Itzit et Steenk ont été envoyé pour aider un ingénieur du Clan Skryre dans la tâche qu'il entreprend, quelle qu'elle soit. Si l'ingénieur découvrait quoi que ce soit de puissant ou de valeur, les instructions d'Itzit et de Steenk sont de tuer Kraach et de ramener l'objet au Clan Eshin. On leur a aussi dit de tuer tout homme-chose qui aurait vent de leur présence.

Alignement : Chaotique (Rat Cornu)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	43	35	4	3	9	50	1	28	24	24	32	29	14

**Compétences :** Adresse au Tir ; Camouflage Urbain ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Filature ; Pistage.

**Possession :** Epée dentelée (35% de chance de provoquer des blessures infectées), 2 étoiles de lancer (4/8/20 FE L, 10% de chance d'être empoisonnée), sarbacane (12/24/50, FE1, 10% de chance de poison Warp, effet variable), manteau capuchonné noir.

## *Epilogue.*

---

Selon l'issue du combat, le MJ devrait décider si quelqu'un d'autre que les PJ a pu éviter d'être écrasé par l'effondrement. S'ils s'en sont sortis (et qu'ils en sont capables), les sectateurs humains fuiront vraisemblablement, alors que le Sorcier et les Coureurs d'Egouts devront finir le travail. A nouveau, si les Coureurs d'Egouts pensent qu'ils ne sont pas en état de survivre à cet affrontement, ils tueront probablement le Sorcier par derrière et fuiront le coin. En fait, les deux partiront à la poursuite de tout sectateur en fuite, afin de s'assurer que personne ne rapportera leur échec au Clan Eshin.

Quel que soit l'issue, les ouvriers du camp se précipiteront vers la colline d'où émergent les PJ. Tous voudront savoir ce qui s'est passé, tout en offrant à Maria (si elle est toujours vivante) et aux PJ du thé et des soins médicaux rudimentaires (bander les blessures, par exemple, mais pas de récupération de **Blessure**). Certaines des histoires des PJ seront difficiles à croire (des rats qui marchent, vraiment ?) mais l'absence, ou la capture des 4 (sectateurs) a été remarquée par les autres (étaient-ils des assassins ?).

Si Maria s'est sacrifiée, le récit de son acte généreux arrachera une larme aux ouvriers, jusqu'à ce qu'ils réalisent qu'ils n'ont pas encore reçu la totalité de leur paye. Les ouvriers retourneront alors au camp, et le pilleront de tout ce qui a de la valeur, pour compenser l'absence de leur salaire. Ils rentreront ensuite chez eux (après plusieurs disputes) avec ce qu'ils auront obtenu. Si les PJ ne participent pas à cela, alors tant pis pour eux...

Si les PJ s'interrogent sur Hans-Pieter, aucun des ouvriers ne se souvient l'avoir vu depuis qu'ils ont commencé à travailler. Si les PJ recherchent le valet disparu, ils finiront par trouver son cadavre. Un gros caillou maculé de sang à proximité révèle comment il a été assassiné.

Si Maria a survécu, et que les PJ se sont avérés fiables, la mage leur proposera de les engager pour l'escorter, avec l'objet, jusqu'à Altdorf. Il y a quelques problèmes potentiels qui attendent les PJ, quoi qu'ils décident. Si l'un des skaven a échappé à l'effondrement, ils pourraient revenir pour se venger des PJ, ou les réduire au silence. Des sectateurs en fuite pourraient aussi décrier les PJ à leurs maîtres skaven avant d'être tués, ou ils pourraient souhaiter tuer les PJ avant que leurs maîtres skaven ne viennent pour eux. Ils pourraient y avoir d'autres gens, comme des bandes de hors-la-loi, qui pourraient trouver qu'une mage en voyage et son escorte sont des cibles trop attirantes pour être ignorées.

Ensuite, il y a la possibilité que la société sigmarite des Ahnenerbe veuille découvrir ce qui est arrivée à leur collègue disparue, si Maria est morte dans l'effondrement. Les registres dans sa maison indiquent qu'elle a engagé un groupe de personnes avant de disparaître...

## Personnages

### Reinald Jäger :

Chasseur.

Taille : 1,77m  
Cheveux : Châtains  
Age : 20 ans  
Points de Destin : 1

Poids : 75 Kg  
Yeux : Marrons  
Alignement : Neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	52	4	4	8	41	1	31	30	32	34	42	31

**Compétences :** Ambidextrie ; Camouflage Rural ; Chasse ; Conduite d'Attelage ; Déplacement Silencieux Rural ; Langage Secret ; Forestier ; Pictographie ; Bûcheron ; Pistage ; Sixième Sens.

**Possession :** Hache, arc (24/48/250, FE3) et munitions, dague (I+10, D-2, Prd-20), et bourse (8 pistoles, 9 sous).

### Histoire personnelle :

La vie à Wendorf était dure, car vous venez d'une grande famille relativement pauvre. Vous et votre jumeau étiez au milieu d'un groupe de 6 enfants, et vous avez du apprendre à vous débrouiller et à vivre dans la forêt. La vie de chasseur est assez solitaire, avec pas mal de temps passé dans la nature. De ce fait, vous avez appris à apprécier votre famille et vos amis. Vous espériez qu'un jour, vous seriez en mesure de fonder votre propre famille.

Tout a changé le jour où le Grand Prince a déclaré qu'une partie de la forêt où vous et vos collègues travailliez faisait partie de sa réserve de chasse privée. Du moins, c'est ce qu'ont proclamé les hommes en livrée d'Ostland dans la salle commune de la ville, à toute l'assemblée. Il y aurait alors trop de chasseurs pour que la partie de forêt restante puisse le supporter.

Une réunion de chasseurs eu lieu pour déterminer lesquels d'entre vous auraient le premier le droit de chasser. Vous saviez comment cela allait se terminer. Tous les vieillards ayant des familles à nourrir auraient la priorité, suivis par ceux qui avaient le plus de contact en ville. Vous n'avez pas été surpris quand votre jeunesse a joué contre vous. Il en irait de même pour votre sœur et vos amis dans leurs activités respectives. Un autre coup dur fut que votre maison de famille allait revenir à votre frère aîné, Frederich, à terme, car il devait s'occuper de sa propre famille.

Vous n'avez rien à faire d'une habitation que vous ne pouvez pas contrôler. A défaut d'autre chose, vous êtes content de l'occasion qui se présente de quitter cette petite ville et de découvrir ce que le monde a à vous offrir. Vous et vos amis êtes partis, pensant que vous pourriez facilement trouver du travail à Wolfenburg, la capitale et la plus grande cité de la Grande Principauté d'Ostland. Après tout, ça ne doit pas être bien difficile de trouver un boulot qui paye entre 6 et 9 pistoles par jour ? Ce que vous n'avez pas en expérience, vous le compensez facilement avec votre enthousiasme et votre envie d'apprendre.

### Vos compagnons sont :

**Renata Jäger** – Votre sœur jumelle, sans laquelle vous n'auriez pas pu aussi facilement quitter Wendorf. Vous avez tous les deux une complicité bien supérieure à celle que vous avez avec vos autres frères et sœurs. Malgré tout, vous vous inquiétez un peu sur la recherche de travail dans la grande ville. Vous êtes un chasseur d'animaux, comment votre compétence pourrait être utilisée correctement dans ce type d'environnement ?

**Isolde Lang** – Une amie de longue date de votre sœur et vous, Isolde était quelqu'un avec qui vous pensiez pouvoir un jour être fiancé. Les choses ont changées quand vous avez appris que ses parents essayaient d'obtenir un accord avec le fils vaniteux de l'échevin, Leif Schröder. Malgré tout, vous avez été content – à défaut d'être surpris – que l'accord ne se fasse pas. Vous êtes aussi content qu'elle voyage avec vous, car Isolde a prouvé qu'elle était assez débrouillarde dans et autour d'une ville. Vous pouvez faire confiance à son instinct.

**Diehl Bauer** – Vous connaissez Diehl depuis l'enfance, quand vous, lui, et votre sœur, alliez marcher dans la forêt. Diehl s'est toujours intéressé à l'effet thérapeutique des plantes, il était donc naturel qu'il choisisse cette voie pour faire carrière. C'est une bonne chose qu'il l'ait fait, car vous avez fréquemment eu besoin d'utiliser les divers cataplasmes qu'il est capable de concocter. Vous espérez que vous n'en aurez pas besoin au cours de ce voyage, mais si c'est le cas...

**Kurt Stark** – Pour autant que vous vous souveniez, Kurt a toujours eu le béguin pour votre sœur. Vous ne savez pas trop quoi en penser. Il semble être un gars sympa depuis toutes ces années où vous le connaissez, bien qu'il ait tendance à être solitaire parfois. A nouveau, on pourrait dire la même chose de vous et de votre sœur. C'est un trait que beaucoup de ceux qui vouent leur existence à l'exploitation de la forêt partagent s'ils veulent s'en sortir.

**Ketrik Ragnisson** – Ketrik est comme un grand frère (par rapport à l'âge, pas la taille) pour beaucoup d'entre vous. Vous avez entendu des histoires sur le fait que les nains étaient assez bourrus dans leur comportement, mais Ketrik n'a jamais été fâché contre vous. C'est aussi la seule personne que vous connaissiez qui soit partie de Wendorf pendant un temps conséquent, donc vous êtes assez content qu'il vous accompagne à Wolfenburg.

**Renata Jäger :**

*Trappeur.*

Taille : 1,67m  
 Cheveux : Châtains  
 Age : 20 ans  
 Points de Destin : 1

Poids : 60 Kg  
 Yeux : Marrons  
 Alignement : Neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	42	5*	3	8	41	1	41	30	34	34	32	31

**Compétences :** Alphabétisation (Reikspiel) ; Astronomie ; Camouflage Rural ; Canotage ; Déplacement Silencieux Rural ; Force Accrue\* ; Langage Secret : Jargon des Forestiers ; Orientation ; Pictographie : bûcheron ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges.

**Possession :** Gilet de cuir (0/1PA corps), hache, arc (24/48/250, FE3) et munitions, dague (I+10, D-2, Prd-20), 3 pièges à animaux, 10m de corde, et bourse (7 pistoles, 12 sous).

Histoire personnelle :

La vie à Wendorf était dure, car vous venez d'une grande famille relativement pauvre. Vous et votre jumeau étiez au milieu d'un groupe de 6 enfants, et vous avez dû apprendre à vous débrouiller et à vivre dans la forêt. La vie de trappeur implique de passer pas mal de temps tout seul, ce qui était agréable parfois, car vous trouviez la nature très paisible. Cela vous a aussi donné le sens de l'indépendance par rapport aux autres. Malgré tout, vous avez appris à apprécier votre famille et vos amis. D'une certaine façon, vous espériez que les choses pourraient rester comme elles étaient.

Puis vint le jour où le Grand Prince a déclaré qu'une partie de la forêt où vous et vos collègues travailliez faisait partie de sa réserve de chasse privée et était interdite. Du moins, c'est ce qu'ont proclamé les hommes en livrée d'Ostland dans la salle commune de la ville, à toute l'assemblée. Il était évident qu'il y aurait alors trop de trappeurs pour que la partie de forêt restante puisse le supporter.

Les trappeurs de la ville se rassemblèrent pour déterminer lesquels d'entre vous auraient le premier le droit de travailler. Vous saviez que tous les plus vieux trappeurs ayant des familles à nourrir auraient le droit de rester, suivis par ceux qui avaient le plus de contact en ville. Tout ce qui resterait irait aux jeunes hommes célibataires. Ça c'est toujours passé comme ça.

Votre ligne de conduite était arrêtée. Vous avez quitté votre ville et votre famille (en dehors de votre jumeau, qui va vous accompagner), et vous rendre à Wolfenburg, la capitale et la plus grande cité de la Grande Principauté d'Ostland, avec quelques amis. Là vous prendrez un nouveau départ en faisant ce que vous trouverez qui vous payera un salaire raisonnable de 6 à 9 pistoles par jour.

Vos compagnons sont :

**Reinald Jäger** – Votre frère jumeau qui a toujours (sauf quand vous travailliez tous les deux) été à vos côtés. Vous avez tous les deux une complicité qui dépasse celle que vous pouvez avoir avec d'autres frères ou sœur, et vous partagez la même opinion sur beaucoup de choses. Vous êtes inquiète sur le fait d'aller dans la grande ville. Vous savez déterminer la qualité des peaux, mais est-ce que ce sera suffisant pour vous lancer ? Même si vous êtes compétente pour attraper des animaux, vous vous demandez comment vous pourrez utiliser vos compétences en ville.

**Isolde Lang** – Une amie de longue date de votre frère et vous, Isolde était quelqu'un avec qui vous avez toujours trainée. Vous vous êtes inquiétée pour elle quand vous avez appris que ses parents essayaient d'obtenir un accord avec le fils arrogant de l'échevin, Leif Schröder. Vous avez été contente – à défaut d'être surprise – que l'accord ne se fasse pas. L'indépendance et la confiance d'Isolde seront utiles pour tout le monde à Wolfenburg.

**Diehl Bauer** – Vous connaissez Diehl depuis l'enfance, quand vous, lui, et votre frère, alliez marcher dans la forêt. Diehl s'est toujours intéressé à l'effet thérapeutique des plantes, il était donc naturel qu'il choisisse cette voie pour faire carrière. C'est une bonne chose qu'il l'ait fait, car beaucoup d'entre vous ont fréquemment eu besoin d'utiliser les divers cataplasmes qu'il est capable de concocter. Vous espérez que vous n'en aurez pas besoin au cours de ce voyage, mais il y a ces histoires sur les citadins qui profitent des étrangers imprudents.

**Kurt Stark** – Pour autant que vous vous souveniez, Kurt a toujours été poli avec vous et les autres femmes. Il est assez réservé, ce qui est un trait que vous admirez chez lui. Sa patience lui permet de réfléchir à une situation plutôt que d'agir à la hâte. Ce sera utile quand vous serez à Wolfenburg.

**Ketrik Ragnisson** – Ketrik est comme un grand frère (par rapport à l'âge, pas la taille) pour beaucoup d'entre vous. Il est certainement plus sage que le reste d'entre vous, ce qui n'est pas surprenant car non seulement il est plus vieux, mais c'est aussi la seule personne que vous connaissiez qui soit partie de Wendorf pendant un temps conséquent. Ketrik fait généralement preuve de patience avec vous tous, mais vous l'avez vu être très ferme quand il est décidé. Il est aussi très habile dans la fabrication de pièges pour vous.

**Isolde Lang :**

*Manouvrier.*

Taille : 1,75m  
 Cheveux : Blonds  
 Age : 21 ans  
 Points de Destin : 1

Poids : 66 Kg  
 Yeux : Bleus  
 Alignement : Neutre (Sigmar)  
 Traits distinctifs : Yeux charismatiques (**Soc +10\***)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	33	30	5*	4	8	41*	1	33	33	32	34	32	43*

**Compétences :** Chance ; Chant ; Conduite d'Attelage ; Endurance à l'Alcool ; Equitation ; Escalade ; Force Accrue\* ; Réflexes Eclairs\* ; Travail du Bois.

**Possession :** Veste de cuir (0/1PA corps et bras), épée, dague (I+10, D-2, Prd-20), besace avec du thé, et bourse (10 pistoles, 5 sous).

Histoire personnelle :

La vie à Wendorf avait ses bons côtés. Vous avez été élevée en ville, et avez rapidement appris qu'il ne fallait compter que sur soi-même pour traverser les obstacles. En fait, vous vous enorgueillissez de votre indépendance et de votre capacité à parler en votre propre nom. Le peu que vous avez a été gagné par vos propres efforts, ce qui était certainement mieux que d'être dépendant de la bonne volonté et de la générosité de quelqu'un d'autre.

Votre vie a pris un virage quand le Grand Prince a déclaré qu'une partie de la forêt d'à côté serait enlevé à la ville pour agrandir sa réserve de chasse privée. Du moins, c'est ce qu'ont proclamé les hommes en livrée d'Ostland dans la salle commune de la ville, à toute l'assemblée. Cela n'allait que diminuer le travail pour les gens comme vous.

Les anciens de votre guilde rencontrèrent les membres pour établir qui serait engagé en premier pour les travaux. Non pas qu'il y ait quelque chose de nouveau. Vous saviez que vous n'alliez pas rester à Wendorf assez longtemps pour ressentir l'étranglement de l'imminence pénurie de travail. Au moins la situation vous donnait une excuse pour quitter la ville avant que votre famille ne (re)commence à vous harceler pour que vous épousiez ce nul et ce paresseux de Leif Schröder. Vous n'avez tout simplement pas considéré qu'engendrer des enfants était votre destin. Il y a forcément des perspectives plus intéressantes dans le monde.

Vous avez rapidement appris que vos amis avaient la même idée de départ en tête. Vous êtes tous partis en pensant que vous pourriez facilement trouver du travail à Wolfenburg, la capitale et la plus grande cité de la Grand Principauté d'Ostland. Après tout, quelle difficulté y a-t-il à trouver un travail qui vous paierait un salaire normal entre 6 et 9 pistoles par jour ? Vous étiez confiantes sur le fait qu'une cité en pleine croissance aurait besoin d'ouvrier comme vous.

Vos compagnons sont :

**Reinald Jäger** – Reinald est l'un des jumeau Jäger avec lesquels vous avez grandi et êtes amie. Les choses semblent être devenues un peu tendues entre vous pendant la période où vos parents essayaient de parvenir à un accord avec ce loser de Leif. Vous ne savez pas trop pourquoi, mais les choses se sont arrangées quand vous avez bousillé toutes les chances d'accord. Vous êtes inquiète sur le fait que les jumeaux s'en sortent à Wolfenburg. Ils ne sont absolument pas préparés à ça, à votre avis, vous allez donc devoir faire attention à leur bien-être.

**Isolde Lang** – Renata est l'autre jumelle avec laquelle vous êtes très amie. Vous pensez qu'elle est mieux équipée que son frère pour s'adapter à la vie citadine – comme les femmes sont généralement plus adaptables par nature que les hommes – mais c'est toujours une innocente qui aura besoin d'être guidée et aidée. Vous ferez ce que vous pourrez pour empêcher Renata de faire quelque chose qu'elle pourrait regretter.

**Diehl Bauer** – Vous respectez Diehl pour son dévouement à son art. Il connaît parfaitement les règles de la société, que vous savez être importantes dans la cité, si ce que vous avez entendu sur les citadins – le fait qu'ils soient très conscients de leurs statuts respectifs – est vrai. De toute évidence, les compétences de Diehl avec les plantes médicinales seront utiles en cas d'ennuis.

**Kurt Stark** – Le tranquille Kurt est très poli avec les dames, presque trop poli. Vous vous inquiétez à l'idée que le mauvais type de femme ne puisse piéger ce bûcheron réservé. Et vous êtes certaine qu'il y aura profusion de ces femmes à Wolfenburg. A nouveau, il pourrait y avoir une force subtile en Kurt. Qui pourrait bien être trop naïve pour certaines situations, mais plus que compétent dans d'autres. Vous aurez simplement à garder un œil sur Kurt pour lui éviter d'être utilisé.

**Ketrik Ragnisson** – Vous trouvez assez étrange que ce nain, que vous avez connu pratiquement toute votre vie, préfère la compagnie de vous autres. Non pas que vous vous en plaignez. Il est du genre très agréable, bien qu'il ait quasiment deux fois votre âge. Vous espérez simplement que les raisons qu'a Ketrik de vous accompagner dans ce voyage n'aient rien à voir avec le sentiment qu'il est nécessaire de garder un œil sur nous.

**Diehl Bauer :**

*Herboriste.*

Taille : 1,85m  
 Cheveux : Châtains  
 Age : 20 ans  
 Points de Destin : 1

Poids : 81 Kg  
 Yeux : Verts  
 Alignement : Neutre (Rhya)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	34	3	3	8	33	1	44	35	46	34	35	33

**Compétences :** Acuité Visuelle ; Alphabétisation (Reikspiel) ; Calcul Mental ; Connaissance des Plantes ; Déplacement Silencieux Urbain ; Etiquette ; Identification des Plantes ; Langagne Secret : Classique, Guilde (soigneurs) ; Langue Hermétique : druidique ; Pathologie ; Traumatologie.

**Possession :** Bâton de marche costaud (peut être utilisé comme gourdin), dague (I+10, D-2, Prd-20), besace (pilon et mortier, plantes séchées – 6 doses), et bourse (12 pistoles, 10 sous).

Histoire personnelle :

La vie à Wendorf était constante. Vous avez travaillé dur pour obtenir votre place. Dans votre rôle d'apprenti, vous en avez appris pas mal sur les plantes et les gens. Il y avait des moments, parfait, où vous sentiez que vos talents seraient mieux utilisés dans un lieu plus grand, comme une grande ville ou une cité. Pourtant, quelque chose vous empêchait de partir.

Puis est arrivé le jour où le Grand Prince a déclaré qu'une partie de la forêt d'à côté serait réquisitionnée pour agrandir sa réserve de chasse. Du moins, c'est ce qu'ont proclamé les hérauts en livrée d'Ostland dans la salle commune de la ville, à toute l'assemblée. Vous saviez que cela allait peser sur certains des habitants qui vivaient de la forêt.

Dans un moment d'égoïsme, vous vous êtes dit que le moment de l'annonce n'aurait pas pu mieux tomber pour vous. Vous aviez atteint la fin de votre apprentissage avec Frau Hahn, et saviez qu'il était temps pour vous de voyager dans le monde. Vous craigniez de quitter Wendorf seul, mais maintenant vos amis peuvent vous accompagner, car ils doivent trouver un nouvel emploi, tout comme vous. Vous saviez que la jeunesse de vos amis jouait contre eux, car le travail disponible en ville ne serait plus suffisant pour tout le monde.

Vous et vos amis êtes partis, pensant que vous trouveriez facilement du travail à Wolfenburg, la capitale et la plus grande cité de la Grande Principauté de l'Ostland. Ceux qui savaient ce que valait leur travail disaient qu'il devrait être assez facile de trouver des emplois dont le salaire pourrait monter jusqu'à 10 pistoles par jour. Vous espérez que ce sera suffisant pendant que vous cherchez un endroit pour exercer votre métier. Heureusement, Frau Hahn vous a fourni une lettre de recommandation.

Vos compagnons sont :

**Reinald et Renata Jäger** – Vous êtes très ami avec les jumeaux Jäger depuis l'enfance. Vous et eux batifoliez dans la forêt en jouant à cache-cache tout en explorant. C'est comme si la forêt appelait chacun de vous sur sa propre voie. Tandis que les jumeaux chassaient généralement les animaux sauvages, vous préférez étudier la vie végétale. Au cours des dernières années, vous avez passé moins de temps avec les jumeaux, alors que votre apprentissage avec Frau Hahn occupait la majeure partie de votre temps. Malgré tout, vous êtes resté en contact, et saviez qu'ils se débrouillaient bien tous les deux dans leurs métiers respectifs (Reinard était chasseur, et Renata trappeur). Vous espérez simplement que le temps que vous allez tous passer à Wolfenburg ne tournera pas mal pour les jumeaux. Vous êtes inquiet à l'idée qu'ils puissent se sentir hors de leur élément.

**Isolde Lang** – Vous connaissez Isolde depuis un bon moment, même si pas aussi bien que vous l'auriez aimé. Sa famille semblait souhaiter trouver une bonne union pour leur fille, et ils ont fait ce qu'ils ont pu pour l'obtenir. Vous étiez amusé quand l'indépendance d'Isolde s'est manifestée d'elle-même. Le jeune Herr Schröder devrait remercier le ciel, car vous n'avez aucun doute qu'Isolde aurait rapidement dominé ce lourdaud gâté. Dans tous les cas, vous êtes content qu'elle se soit jointe à cette petite expédition vers la grande ville.

**Kurt Stark** – Vous ne connaissez pas vraiment Kurt aussi bien que les autres, mais il semble être quelqu'un de calme, et réservé. Vous n'avez jamais entendu dire qu'il ait pu avoir une crise émotionnelle de quelque sorte que ce soit. Malgré tout, le bûcheron semble bien s'entendre avec les jumeaux, et il a cette grosse hache. Tout compte fait, vous êtes content qu'il soit avec cette joyeuse bande.

**Ketrik Ragnisson** – Vous trouvez Ketrik assez énigmatique. Il a toujours été aimable et généreux ; des traits qui ne sont pas habituellement associés aux nains. Bien entendu, vous ne savez cela que d'après la rumeur, car vous ne connaissez pas vraiment d'autres nains, à part les rares qui sont passés par Wendorf. Peut-être que le fait que Ketrik semble apprécier la compagnie de ceux qui sont tellement plus jeune que lui est inhabituelle. Etrange, peut-être. Pour le moment, vous allez laisser au nain le bénéfique du doute.

### Plantes médicinales les plus courantes de l'Ostland :

Note : Ces descriptions sont disponibles dans la version d'Hogshead de "Ombres sur Bögenhafen", p. 36-37.

#### Gesundheit :

Disponibilité :	Inhabituel, Hiver & Printemps	Forêt mélangée	
Méthode d'application :	Onguent	Prix unitaire / dose :	15/- / 3 Co (hors saison)
Temps entre les doses :	1 jour	Préparation :	2 semaines
Tests :	Int.	Compétence :	Pathologie
Effet : La préparation stoppe les effets d'une infection quand elle est appliquée sur une blessure infectée (WJRF 1, p. 82). Elle restore tous les points de <b>Dex</b> perdus en 1d6 x 10 tours de jeu (minutes), mais ne permet pas de récupérer de <b>points de blessures</b> .			

#### Salicée :

Disponibilité :	Banal, Automne & Hiver	Forêt mélangée	
Méthode d'application :	Inhalation	Prix unitaire / dose :	5/- / 1 Co (hors saison)
Temps entre les doses :	12 heures	Préparation :	2 semaines
Tests :	E du patient	Compétence :	Aucune
Effet : Quand on en place sous les narines d'un personnage sonné/commotionné, le patient doit réussir un test d' <b>E</b> pour reprendre ses esprits en 1d4 rounds.			

#### Sigmafoil :

Disponibilité :	Courant, Eté	Marais, tourbières, marécages	
Méthode d'application :	Inhalation	Prix unitaire / dose :	5/- / 1 Co (hors saison)
Temps entre les doses :	1 jour	Préparation :	2 semaines
Tests :	Aucun	Compétence :	Traumatologie
Effet : Quand ils sont traités, les personnages légèrement blessés récupèrent 1 <b>B</b> ce jour, en supposant qu'ils n'encaissent pas de nouvelles blessures. C'est en plus de la récupération naturelle.			

#### Tarrabeth :

Disponibilité :	Fréquent, Eté	Forêt mélangée	
Méthode d'application :	Onguent	Prix unitaire / dose :	10/- / 3 Co (hors saison)
Temps entre les doses :	1 semaine	Préparation :	3 semaines
Tests :	Int.	Compétence :	Traumatologie
Effet : Quand il est soigné, un personnage <i>gravement</i> ou <i>sévèrement blessé</i> s'endort pendant 24 heures, récupérant 1 <b>B</b> ( <i>sévèrement blessé</i> ), ou 1d3 <b>B</b> ( <i>gravement blessé</i> ) à son réveil. Le personnage est ensuite traité comme s'il était <i>légèrement blessé</i> (en supposant que le personnage précédemment <i>sévèrement blessé</i> ne souffre pas de fracture, etc. – la plante n'a pas d'effet sur ce type de blessure).			

#### Valériane :

Disponibilité :	Courant, Printemps	Forêt mélangée	
Méthode d'application :	Infusion	Prix unitaire / dose :	5/- / 1 Co (hors saison)
Temps entre les doses :	1 jour	Préparation :	1 semaine
Tests :	Int.	Compétence :	Traumatologie
Effet : Rend 1 <b>B</b> aux personnages <i>légèrement blessés</i> .			

**Kurt Stark :**

*Bûcheron.*

Taille : 1,75m  
 Cheveux : Bruns  
 Age : 21 ans  
 Points de Destin : 1

Poids : 72 Kg  
 Yeux : Bleus  
 Alignement : Neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4*	45	41	5	4*	9	42	1	30	32	33	42	35	31

*Compétences :* Acuité Auditive ; Arme de Spécialisation : deux mains ; Camouflage Rural ; Course à Pied ; Déplacement Silencieux Rural ; Endurance Accrue\* ; Identification des Plantes ; Langage Secret : Jargon des Forestiers ; Pictographie : Bûcheron ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges.

*Possession :* Veste en cuir (0/1PA corps et bras), hache de bûcheron à deux mains (I-10, D+2), dague (I+10, D-2, Prd-20), et bourse (8 pistoles, 10 sous).

Histoire personnelle :

La vie à Wendorf était assez dure pour un bûcheron. Malgré tout, travailler dans les bois vous a appris la patience, et vous a donné le temps d'observer tranquillement ceux avec lesquels vous partagiez ce métier. Beaucoup avait des familles à entretenir, et ne semblaient heureux que dans des passe-temps oisifs, comme les jeux d'argent et la boisson. Bien vous n'avez rien contre ces activités, vous n'appréciez que modérément que certains trouvent amusant d'embêter les serveuses avec leurs avances. Votre mère vous a appris à être poli et respectueux des dames.

Vous étiez étonnamment content quand vous avez entendu que le Grand Prince avait déclaré qu'une partie de la forêt où vous et les autres travailliez serait réquisitionnée pour agrandir sa réserve de chasse privée. Du moins, c'est ce que les hommes en livrée d'Ostland ont proclamé dans la salle commune de la ville, à toute l'assemblée.

Vous et tous les bûcherons vous êtes rassemblés pour discuter des conséquences de l'ordre du Grand Prince. La capacité de vivre de son métier pour tout le monde était réduite, et certains d'entre vous auraient à partir. Vous avez regardé autour de vous et vu le nombre de vieillards avec des familles à nourrir. Vous n'étiez pas très excité à l'idée de partir, mais vous saviez que vous étiez jeune et robuste. Vous pourriez vous en sortir ailleurs, et n'avez pas grand-chose pour vous retenir. C'était particulièrement vrai quand vous avez appris que certains de vos amis étaient dans la même situation.

Ainsi vous avez rassemblé vos maigres possessions et êtes parti à la recherche de vos amis. Vous avez tous quitté vos maisons en pensant que vous pourriez facilement trouver du travail à Wolfenburg, la capitale et la plus grande cité de la Grande Principauté d'Ostland. Ceux qui connaissaient la valeur de leur travail ont dit qu'il devrait être assez facile de trouver des boulot qui paieraient entre 6 et 9 pistoles par jour. Vous espérez gagner suffisamment pour vous permettre de voyager plus tard, vers une autre ville ou village, afin d'exercer votre métier.

Vos compagnons sont :

**Reinald Jäger** – Vous connaissez Reinald depuis des années, et considérez que c'est un ami très proche. Bon, autant qu'un ami puisse être proche de vous, étant donné qu'il n'est pas facile pour vous de vous faire des amis. Malgré tout, Reinald est suffisamment courtois pour que vous ne vous soyez pas trop posé la question de savoir si vous vous joigniez à lui et sa sœur jumelle dans leur voyage vers Wolfenburg. Vous espérez simplement que ça va bien se passer pour vous tous.

**Renata Jäger** – Vous trouvez que la sœur jumelle de Reinald est d'une compagnie très agréable, comme la plupart des femmes. Certaines personnes interprète mal cette préférence de votre part et y voit quelque chose qui n'existe pas. C'est leur problème. Dans tous les cas, vous vous sentez quelque peu protecteur vis-à-vis de Renata, et l'aidez si quoi que ce soit arrivait à son frère. C'est une amie après tout. Une partie de vous espère que l'exposition à la grande ville n'altère pas le caractère agréable des jumeaux Jäger.

**Isolde Lang** – Isolde est une autre personne dont vous trouvez la compagnie adorable. Elle est plus ferme dans ses actions et son comportement que Renata, mais ça la rend encore plus intéressante. Comme vous avez tendance à être plus réservé que les autres dans cette compagnie, vous pensez qu'Isolde pourrait vous considérer comme trop sympathique vis-à-vis des autres. C'est bon. Vous préférez simplement voir comment les choses se passent avant de décider quoi faire. Par défaut, vous êtes certain qu'Isolde n'hésitera pas à agir de façon décisive.

**Diehl Bauer** – Vous ne savez pas trop pourquoi Diehl s'est joint à ce joyeux groupe. Vous ne pensiez pas qu'une moindre quantité de gens travaillant dans la forêt aurait donné à l'herboriste une raison d'abandonner son métier à Wendorf. Peut-être qu'il y a autre chose. Vous avez remarqué que Diehl lance des coups d'œil fugaces à Isolde. Peut-être qu'elle est la raison pour laquelle il est venu, bien que Diehl nierait certainement cela. Vous réalisez que l'herboriste est ami avec les jumeaux, mais suffisamment pour quitter une vie confortable ?

**Ketrik Ragnisson** – Pour une raison étrange, Ketrik semble assez content de quitter Wendorf. Etant donné qu'il est plus vieux que vous, vous vous demandez pourquoi il n'a pas quitté la ville avant. Oh, bien sur, vous avez entendu qu'il est parti quelques temps il y a des années, pour faire un peu d'exploitation minière comme les nains le font quand ils sont jeunes. A nouveau, vous imaginez que les débouchés pour un forgeron sont plus nombreux dans une citée que dans une ville de campagne. De vous tous, Ketrik est probablement celui qui a le plus de chance de réussir.



***Ketrik Ragnisson :***

*Apprenti Artisan (Forgeron).*

Taille : 1,50m  
 Cheveux : Bruns-Roux  
 Age : 40 ans  
 Points de Destin : 1

Poids : 72 Kg  
 Yeux : Marrons  
 Alignement : Neutre (Grungni)  
 Traits distinctifs : Torse puissant (F+1\*)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	24	5*	5	8	34	1	36	51	33	64	55	23

*Compétences :* Alphabétisation (Reikspiel) ; Conduite d'Attelage ; Exploitation Minière ; Langage Secret : guilde (forgeron) ; Sixième Sens ; Travail du Fer.

*Possession :* Marteau, dague (I+10, D-2, Prd-20), pinces, et sacoches (8 jours de conserves, 4 Co, 12 pistoles, 8 sous).

Histoire personnelle :

La vie à Wendorf était assez stable, car il y avait toujours besoin d'un forgeron. Malgré tout, votre apprentissage était terminé (même avec les années que vous avez passées dans les mines près de Dunkelpfad), et vous allez avoir à chercher du travail ailleurs. La décision était dure à prendre, car vous aimiez les gens de cette ville. Un certain nombre de jeunes discutaient avec vous comme si vous étiez leur (petit) oncle, ou cousin. Comme vous n'avez pas la moindre famille en ville (vos parents ont été tués dans un raid gobelin sur leur ferme 20 ans auparavant), vous avez accepté cette "relation".

Il est devenu évident que le moment de partir était venu quand le Grand Prince a déclaré – par le biais d'un de ses messagers – qu'une partie conséquente de la forêt où beaucoup des habitants travaillait, ferait maintenant partie de sa réserve de chasse privée. Vous saviez que beaucoup des plus jeunes – dont certains étaient des nourrissons quand vous êtes parti remplir vos obligations et apprendre l'exploitation minière – auraient à quitter la ville et à chercher du travail ailleurs. C'est ainsi que se passe les choses, donc il est inutile de s'énerver contre elles. Ces braves gens auront besoin de quelqu'un d'expérimenté pour veiller sur eux, et les protéger. Donc vous étiez content d'avoir un rôle à jouer.

Vous et vos compagnons êtes partis en pensant que vous pourriez facilement trouver du travail à Wolfenburg, capitale et plus grande ville de la Grande Principauté d'Ostland. Vous êtes confiant dans le fait que la plupart n'aura pas de mal à trouver un emploi lui permettant de gagner autours de 9 pistoles par jour. Vous savez que vous pourriez, mais vous devez trouver un autre forgeron pour vous soutenir afin d'être admis en tant que membre de la guilde à Wolfenburg. Vous avez une lettre d'introduction de votre maître actuel, Karl Dornier, qui devrait aider.

Vos compagnons sont :

**Reinald Jäger** – Vous appréciez Reinald parce que c'est un brave garçon avec un cœur vaillant. Il est très proche de sa sœur jumelle, et est assez protecteur avec elle, d'une façon naturelle. Vous ne savez pas trop comment il va s'en sortir en ville, donc vous prenez soin de l'aider à traverser les moments difficiles. Reinald est avisé, dans le sens où il écoute ses aînés et apprend d'eux.

**Renata Jäger** – Vous appréciez aussi la sœur jumelle de Reinald, Renata, et la considérez comme si elle était votre petite sœur. Elle ressemble beaucoup à son frère sur bien des aspects : réservée, attentive, et pas arriviste. Vous vous inquiétez à l'idée que certains puissent profiter d'elle, en particulier ces mécréants sournois et calculateurs qui s'en prennent aux étrangers parmi eux. Vous savez que Renata peu s'occuper d'elle-même, comme la plupart de ceux qui travaillent comme trappeurs. Malgré tout, une utilisation sélective de votre marteau pourrait s'avérer utile.

**Isolde Lang** – Isolde est une jeune fille têtue qui ira loin dans la vie. Elle a clairement mis un terme au plan de ses parents de la marier à quelqu'un qui ne lui arrivait pas à la cheville. Il lui a aussi fallu beaucoup de force intérieure pour décider fermement d'aller de l'avant quand le héraut a annoncé qu'une bonne partie de la forêt voisine était interdite. A la différence des jumeaux Jäger, vous vous attendez à ce qu'Isolde s'en sorte en ville.

**Diehl Bauer** – Diehl est du genre amical, dont les compétences de soigneurs pourraient s'avérer utiles, en particulier s'il se fait prendre dans quelque chose qui dépasse sa capacité de contrôle. Vous êtes conscient qu'il serait vexé par toute suggestion sur le fait qu'il puisse se retrouver dans ce genre de circonstances, mais vous avez déjà vu ce genre. Garçon de la campagne et des bois qui se retrouve dans son premier voyage vers la grande ville. Vous parieriez deux pintes de bière que quelqu'un essaiera de profiter de Diehl.

**Kurt Stark** – Kurt est un homme réservé, tout à fait à l'opposé d'Isolde. Vous vous demandez parfois ce qu'il a à l'esprit pour si peu aimer le bavardage inutile. Malgré tout il a une présence. Bien entendu, sa hache à deux mains est assez imposante. Néanmoins, vous espérez qu'il sera capable de se débrouiller tout seul à Wolfenburg. Vous pourriez juste avoir à transmettre une partie de votre sagesse à Kurt.