

Le Répurgateur Arrive

Scénario pour Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique

Par Alfred Nuñez Jr. & Timothy Eccles

Traduit par 'Captain Bug'

SOMMAIRE

NOTE AU MJ.....	2
<i>CADRE.....</i>	2
<i>A PROPOS DE L'AVEVENTURE.....</i>	2
<i>UNE HISTOIRE DE PRETRE.....</i>	2
<i>La dernière journée du père Strauss.....</i>	3
AVENTURE.....	5
<i>INTRODUCTION.....</i>	5
<i>NOUS AVONS UN PROBLEME.....</i>	5
<i>UN SPECTACLE DEPLAISANT.....</i>	6
<i>LA SCENE DE CRIME.....</i>	7
<i>IL Y A DES ETRANGERS AU TRAVAIL ICI.....</i>	8
<i>LES TEMOINS HABITUELS.....</i>	9
<i>A LA CLAIRIERE.....</i>	10
<i>HELMUT LE TRAPPEUR.....</i>	11
<i>GUERRES RELIGIEUSES.....</i>	13
<i>UNE FOIS DE PLUS.....</i>	14
<i>EN PRENDRE DEUX LE MATIN.....</i>	15
<i>L'AFFAIRE DU COLPORTEUR DISPARU.....</i>	16
<i>CERCLE COMPLET.....</i>	17
<i>LE PROCES.....</i>	19
<i>EPILOGUE.....</i>	21
PERSONNAGES.....	22
<i>FICHES DE PJ.....</i>	22
<i>Erich Brauer :.....</i>	22
<i>Wilhelm Fleischer :.....</i>	24
<i>Etelka Lang :.....</i>	26
<i>Marianne Schuhmacher :.....</i>	28
<i>Hergar Poingdepierre :.....</i>	30
<i>Vorster Zimmermann :.....</i>	32
<i>HABITANTS DE SONNIGWIESE (66).....</i>	34

Note au MJ

Cadre.

Même si la magie est officiellement encadrée depuis plus de deux siècles, l'Empire bâti par Sigmar reste un territoire dangereux et inquiétant pour toute personne soupçonnée de sorcellerie. Les répurgateurs arpentent les terres à la recherche des rares personnes dont les capacités magiques pourraient en faire de potentiels agents du Chaos, et les livrent aux flammes purificatrices.

Les sorciers des taillis à la campagne doivent être particulièrement méfiants, car ce sont les plus vulnérables. Beaucoup dissimulent leur attirail, de crainte que d'impitoyables répurgateurs ne les trouvent. Suivant les techniques de survie mise au point pendant la Période Sombre ayant duré près de 325 années, un certain nombre de sorciers des taillis mettent simplement l'accent sur l'aspect médical de leur profession, substituant des remèdes magiques aux remèdes à base de plantes.

Bien que la laïcité devienne progressivement plus important depuis que Magnus a réuni l'Empire à nouveau, les cultes officiels représentent toujours des forces omniprésentes dans la vie quotidienne, en particulier l'Eglise de Sigmar. La menace de la sorcellerie étant contenue dans les "collèges" approuvés par l'état (ou du moins le croient-ils), la hiérarchie sigmarite garde son attention tournée vers les diverses hérésies et luttes religieuses qui continuent à frapper l'Empire. Cela fait parfois des membres les plus fanatiques de son clergé des cibles de vengeance.

L'*Officium Arbitrorum* est le bras du culte responsable des enquêtes sur les crimes contre l'Eglise et ses membres. S'il y a un soupçon de diablerie ou d'hérésie, l'*Officium* transmet alors l'enquête à l'*Inquisition*. En théorie, ces organisations mènent leur travail sans entrave dans les régions où le culte de Sigmar domine. En pratique, il y a de nombreuses difficultés à surmonter, y compris les autres religions, les potentats locaux bornés, et même d'autres branches de leur propre culte. Les deux organisations sont surmenées dans les cités et les villes, et disposent de beaucoup moins de ressources pour les communautés rurales étendues sur de grands territoires. Peu disposé à laisser les villages et autres communautés isolées vagabonder sans guide, le culte de Sigmar emploie des répurgateurs comme agents ecclésiastiques.

Les répurgateurs se sont avérés très efficaces dans ce genre d'activité depuis le nettoyage de Mordheim. Ils ont reçu les pleins pouvoirs pour s'occuper de tout problème qu'ils rencontreraient par hasard, de la façon qu'ils jugeront appropriée. Cette liberté d'action fonctionne bien avec la méthode d'action préférée des répurgateurs. Du fait de leurs succès et excès, les communautés rurales se font très rapidement passer le mot quand un répurgateur est dans la région, par le biais d'un réseau de colporteurs et marchands locaux.

A propos de l'aventure.

La plupart des aventures de WJRF s'impliquent dans des situations où les méchants sont vraiment diaboliques, et les gentils sont, disons... généralement capable de surmonter leur propre avidité et égoïsme pour accomplir des actes altruistes. Malgré tout, il y a beaucoup plus d'ambiguïté et de 'zone de gris' dans WJRF pouvant conduire à des dilemmes où il n'y a pas de solutions bien tranchées.

Il y a deux conséquences importantes dans ce scénario. D'abord, en tant que pure expérience de rôleplay dans WJRF, il est impératif que le MJ se familiarise avec les relations entre les villageois, afin d'encourager les PJ à jouer sur leurs partis pris familiaux. C'est un scénario difficile à maîtriser, mais nous espérons qu'il permette de se plonger au cœur de l'unité sociale de base de l'Empire – le village de paysan.

Ensuite, il n'est pas nécessaire pour les PJ d'adopter une solution "correcte" au meurtre. Souvenez-vous, l'objectif est de fournir un dossier solide contre un individu en particulier, afin de sauver le village des ravages d'un répurgateur. Cet individu peut être n'importe qui. De cette façon, nous pouvons aussi illustrer pour les joueurs la nature frelatée du Vieux Monde de WJRF – l'innocence n'est pas nécessairement une vertu, et la stabilité sociale est le plus important.

Cela méritera peut-être un rapide débriefing à la fin, si le temps le permet.

Une histoire de prêtre.

Pour mieux comprendre la victime de ce scénario, et les points de vue variés que les villageois (y compris les PJ) auront sur lui, voici expliquée l'histoire du Père Strauss :

Frederick Strauss était le troisième fils d'une famille marchande aisée de Wurtbad. Sa jeunesse ne fut pas très différente de celle des autres jeunes gens de sa classe sociale : typiquement ivres, bruyant et odieux. Avec le temps, Frederick se lassa de ce mode de vie. Il voulait faire une différence, il voulait être important. N'ayant absolument aucun intérêt ou patience pour les intrigues du commerce, Frederick chercha un autre endroit où son intelligence (supposée) et sa volonté pourraient lui être le plus utiles. Le fait qu'il ait récemment payé un homme de la garde locale pour charger un roturier (qui, comme cela était apparu, était un visiteur de Nuln, et le jeune frère d'un prêtre de Verena) d'un crime qu'il avait commis, joua un rôle non négligeable dans la décision de Frederick. Il déclara à son père et à sa famille qu'il chercherait sa place dans le monde par le biais de l'Église de Sigmar. Plus sa famille essayait de l'en dissuader, plus il était convaincu de la justesse de sa décision. Il postula auprès du culte à Wurtbad, afin d'être accepté comme initié.

Frederick n'était pas assez naïf pour croire qu'il pourrait s'élever suffisamment dans le culte par lui-même pour devenir le Grand Théogone (un simple Lecteur ferait l'affaire). Il étudia les saintes écritures du culte, et s'impliqua dans ses devoirs. Il fut rapidement envoyé à Altdorf pour être endoctriné encore un peu plus, et arriva rapidement sous la tutelle de l'un des instructeurs du culte les plus exigeants. Il impressionna tellement son professeur que Frederick reçut un poste où il pouvait s'occuper d'un groupe de fidèles. C'était l'étape importante pour laquelle Frederick avait travaillé si dur.

Quand il arriva à Schloss Waldsicht pour annoncer sa nomination au baron von Stämmingeiche, Frederick fut consterné par la zone rurale de l'arrière-pays vers laquelle il avait été envoyé. Il avait espéré un poste dans une petite ville d'une certaine importance (de toute évidence, Wurtbad aurait été une grande avancée, mais ça ??). À la place, il reçut comme territoire la chapelle de Sonnigwiese. Son Maître, Manfred Lang, conduisit Frederick au village, afin qu'il puisse rencontrer les anciens. Le père Frederick compris au cours de sa rencontre avec le conseil municipal la raison pour laquelle il avait été envoyé dans ce village stirlandais : les bouseux du coin n'étaient pas vraiment des modèles de fidèles sigmarites.

Frederick réalisa qu'il devait gagner la confiance de ces abrutis... pardon, villageois, s'il voulait les ramener dans le giron de Sigmar. S'il réussissait, ses supérieurs le placeraient alors certainement dans un endroit où il pourrait réellement donner sa pleine mesure. Le rejet par les villageois de leurs anciennes croyances au profit de la bienveillance de Sigmar serait son but ultime, même si cela devait lui prendre la totalité des trois années, il s'attendait à parvenir à son but.

Huit années passèrent, et le père Frederick Strauss ne se rapprochait pas de son objectif. Les croyances religieuses arriérées des villageois contariaient ses tentatives de leur faire découvrir la Véritable Lumière de Sigmar. Il y avait des progrès, bien entendu, mais bien trop lent pour lui convenir. Les habitants de Sonnigwiese assistaient régulièrement à ses sermons, mais leur respect des anciens rituels demeurait intact.

Malgré tout, le père Strauss fut en mesure de faire venir l'une d'entre eux, Monika Sauerapfel, vers Sigmar. Elle est récemment devenue initiée et, espère-t-il, son successeur. Malheureusement, la solitude de sa tâche s'avéra trop lourde pour le père Strauss, et il eut un regrettable incident avec l'impressionnable Monika, au cours d'une soirée de la semaine précédant sonstill. Elle l'assura qu'il n'y avait pas eu de mal commis, mais le père Strauss était maintenant déchiré entre le désir d'atteindre son objectif, et celui de l'abandonner.

La dernière journée du père Strauss :

Pour mieux aider le MJ à déterminer le cours de l'aventure, voici les événements ayant occupé la dernière journée du père Strauss.

- Le père Strauss ne se sentait pas particulièrement bien le jour du festival, se plaignant d'avoir eu une nuit difficile. En fait, il avait rêvé d'un sombre mal le poursuivant dans un grand temple. Le prêtre essayait de nier les événements en prétextant un peu de fièvre, bien qu'une pointe de doute et de culpabilité ne s'infiltraient dans son esprit.
- Il a rendu une brève visite à Hugo et Marie Fermier, dans leur ferme au nord du village, dans la matinée. Le père Strauss pensait que la marche matinale lui ferait du bien. Il voulait aussi rester en contact avec les villageois, comme si sa présence plaçait Sigmar au sommet de leurs préoccupations. Le prêtre n'est resté avec les récents émigrés bretonniens que pour le petit déjeuner.
- Le prêtre sigmarite a rendu visite à l'herboriste, Magda Krautee, autour de midi, à la recherche d'un remède pouvant apaiser sa migraine. L'herboriste a regardé bizarrement le prêtre avant de lui tendre un élixir pour "soigner son cœur et tout ce qui pourrait aller mal". Le père Strauss a pâli avant de se reprendre. Est-ce que la vieille femme soupçonne son badinage avec sa jeune étudiante ?
- Le remontant n'a pas fait grand-chose pour apaiser son mal, par conséquent, le père Strauss est parti faire une petite promenade dans les bois à l'ouest du village, dans l'espoir que l'air frais lui nettoierait la tête. Le long du chemin, il est tombé sur une petite clairière, avec un autel grossier bâti en son centre. Le prêtre était déjà passé dans cette partie des bois quelques mois auparavant, et su immédiatement que cette construction était nouvelle. En fait, le père Strauss était certain que quelqu'un dans le village le construisait pour la cérémonie hérétique de la soirée. Le prêtre sigmarite démantela rapidement l'autel et éparpilla les grosses pierres. Il détruisit aussi quelques petits symboles et objets qu'il trouva.
- Le père Strauss se rendit directement auprès de l'ancien Tobias Brauer, du village, pour faire une réclamation sur le fait que les villageois allaient trop loin dans les réjouissances prévues. L'ancien sembla perplexe, et dit au prêtre que ses accusations étaient pour le moins absurdes. Peut-être qu'il avait mal interprété ce qu'il avait vu dans la clairière. Certainement que quelqu'un avait empilé les rochers pendant qu'il nettoyait un terrain pour le mettre en culture. Insatisfait, le prêtre est parti à grand pas furieux.

- Il retourna à la chapelle en fin d'après-midi, secoué par les événements de la journée. Monika lui demanda ce qui s'était passé pour l'avoir autant contrarié, et le père Strauss lui répondit par un bref récit, omettant soigneusement certains événements gênant. Il n'a pas plus développé quand Monika lui a demandé.
- En début de soirée, le père Strauss eut une rapide rencontre avec un autre ancien, Josef Fleischer. Josef avait entendu parler de la discussion avec le prêtre de l'après-midi par Tobias, et voulait avoir une occasion de discuter avec Strauss. Strauss était d'humeur à discuter de la nature de la cérémonie à venir, et du fait qu'elle implique des croyances non-sigmarites. Fleischer alla droit au but, et suggéra que ce n'était pas le moment de discuter de tels sujets. Il conseilla vivement au prêtre d'attendre quelques jours avant de venir voir le conseil avec ses soucis. Strauss parti à grands pas furieux.
- L'ancienne Hunni Zimmermann accula le père Strauss peu après, et voulu à tout prix connaître la signification du rêve qu'il avait fait la nuit précédente. Elle commença à lui expliquer en détail, mais Strauss la coupa. Le prêtre essaya de dire à la vieille femme qu'il n'était pas un prêtre de Mórr, mais lui promit d'aborder la question lors de la prochaine visite au village de la prêtresse Chrobok. Malheureusement, Frau Zimmermann continua à interroger le père Strauss jusqu'à ce qu'il soit sauvé par son fils, Kaspar.
- Exaspéré, le père Strauss chercha et trouva son initiée en train de discuter avec Gottlieb Schumacher. Il dit à Monika qu'il allait se retirer tôt, et lui demanda d'assister aux festivités pour s'assurer que les villageois ne s'égarèrent pas hors de la voie de Sigmar dans leur célébration de Taal et Rhya.
- Se sentant fiévreux, le père Strauss retourna à la chapelle de Sigmar pour prier afin de solliciter des conseils. Les bruits de la fête s'infiltraient dans la maison de Sigmar. Le chahut et la fatigue de Strauss permirent à son meurtrier de s'approcher silencieusement par derrière tandis que le prêtre était agenouillé devant l'autel. Le temps que Strauss sente la présence de l'assassin et se tourne, il était violemment frappé dans le temple par un gros objet, et tué.

Aventure

Introduction.

“**Le Répurgateur Arrive**” est une aventure indépendante de WJRF prévue pour six personnages-joueurs dans leur première carrière. Les événements de ce scénario se déroulent dans ou aux alentours de Sonnigwiese, un petit village stirlandais à 5 jours de marche de Wurtbad, et à deux jours à l’ouest de la Vieille Route des Nains. Les raids des talabeclandais du nord sont très rares aussi loin dans le Stirland. Cependant, les bandits et les gobelins sont une affaire différente, et les routes ne sont pas sûres.

L’aventure commence le 1^{er} vorgeheim, le matin après sonnstill, le solstice d’été. Comme cela est courant dans l’Empire, une fête a eue lieu lors de la soirée précédente, en l’honneur de Taal et Rhya, avec l’espoir que les deux divinités montreraient leur satisfaction en octroyant un temps clément, et une moisson généreuse. La bière à coulé à flot toute la nuit, pendant que le village festoyait, dansait, et rendait hommage aux pouvoirs de la nature. Cependant, certains des membres de la milice (les PJ) étaient supposés s’abstenir de faire la fête pour monter la garde sur la palissade de bois entourant le village. Choisis par tirage au sort, les malchanceux ont patrouillé sur les murs toute la nuit, par paire, toujours vigilants, de crainte qu’une bande en maraude ne tombe par hasard sur la communauté sans méfiance. Leur camarades ont pris la relève des malchanceux de garde au cours des heures précédant l’aube.

Nous avons un problème...

Vous vous rassemblez devant les portes de la salle commune, attendant d’être invités à la réunion du conseil du village. Etant donné que vous, et les autres à côté, représentez la moitié de la milice, vous êtes inquiet qu’il y ait pu y avoir des rapports concernant des bandits ou des gobelins.

Otto Schumacher, l’un des membres du conseil, ouvre les portes et vous fait signe. « Je vous en prie, entrez et prenez place sur le banc, » dit-il. « Souvenez-vous de faire attention à vos manières. »

En entrant dans la salle, vous voyez un banc situé devant une grande table. Herr Schumacher prend place devant la table. A ses côtés se trouvent les autres membres du conseil : Manfred Lang, Adolf Zimmermann, Josef Fleischer, et Tobias Brauer. Vous remarquez que le prêtre de Sigmar, Frederick Strauss, n’est pas présent.

Herr Lang, le Meister du village, se lève. « Je vous remercie d’avoir répondu à ma convocation. Nous sommes confrontés à une situation difficile dans le village. Le père Strauss a été découvert atrocement assassiné dans la chapelle de Sigmar ce matin par sa jeune assistante, Monika Sauerapfel. Avant de nous en faire part, la jeune fille est allée directement à Schloss Waldsicht pour en avertir le baron von Stämmingeiche. Nous avons appris par Monika que le baron a transmis la nouvelle de la mort du père Strauss au temple de Sigmar de Wurtbad. Cela signifie qu’un répurgateur va certainement être envoyé. »

« Nous sommes très inquiet à la perspective de la visite d’un répurgateur dans notre village. Il y a 20 ans, un répurgateur s’est abattu sur le village de Kirschkern, et a brûlé plusieurs sorcières qu’il a découvertes. Il a ensuite prononcé une condamnation à l’encontre de l’ensemble du village pour avoir abrité les sorcières. Ceux qu’il n’a pas exécutés, le répurgateur les a éparpillés. Il a ensuite brûlé totalement le village afin de nettoyer la corruption. »

Herr Lang fait une pause pour vider sa chope de bière. Nettoyant sa bouche, le Meister poursuit, « Nous ne pouvons pas nous permettre de prendre le risque que le répurgateur ne trouve et n’exécute que les meurtriers tout en épargnant le reste du village. Nous devons trouver les coupables et nous assurer que la justice de Sigmar leur tombe dessus avant que le répurgateur n’arrive ici. Par conséquent, nous n’avons que peu de temps, peut-être trois ou quatre jours. Vos maîtres, y compris ceux du conseil, ont accepté de vous confier la tâche de découvrir les monstres qui ont assassiné l’un des notre. Comme vous étiez tous les six de garde cette nuit, vous êtes de toute évidence les choix logiques. Que Sigmar et Mórr vous bénissent dans cette tâche. »

Les PJ peuvent demander comme le prêtre a été tué. La requête met de toute évidence le conseil mal à l’aise. Herr Josef Fleischer propose ensuite d’amener les PJ au corps, qui est conservé dans sa cave à viande jusqu’à ce qu’un prêtre itinérant de Mórr ne rende visite au village pour administrer les rites funéraires.

Avant que cela n'arrive, Mestre Lang prend les PJ à part et leur dit :

« La chose important, vous le comprenez, est que nous n'avons pas le luxe du temps pour mener cette enquête. J'étais à Kirschkern comme membre de la milice quand le répurateur y est arrivé pour mener son enquête. A ce moment, Reiner et moi avons découvert une sorcière grâce aux preuves que nous avions découvertes. Ce n'était pas suffisant pour le répurateur, car la sorcière était toujours vivante, bien qu'enfermée. »

« Le répurateur fut convaincu que la sorcière avait un complice qui la protégeait. Pour quelle autre raison n'aurions-nous pas brûlé la sorcière avant son arrivée ? Ainsi, il mena sa propre enquête, et découvrit que des vénérateurs du démon sévissaient dans le village. La corruption était si profondément enracinée, a-t-il proclamé, que l'ensemble du village devait être brûlé, et que la confédération de sorcières devaient affronter leur destin bien mérité. Ceux qui demandèrent de mettre fin au châtement du répurateur furent déclarés ennemis de Sigmar, et furent parmi les premiers à être passé par le fil de l'épée. »

« Reiner et moi, nous reçûmes l'ordre de partir, au risque de nous retrouvés piégés par les ruses des sorcières qui devaient encore être exécutées. Alors que nous partions, nous entendîmes les cris de ceux dont les moyens de subsistances étaient brûlés. Les hurlements nous apprirent que le répurateur exécuta de nombreux villageois. Les autres, comme nous l'apprirent plus tard, furent éparpillés tandis que le village était entièrement brûlé. Pour notre plus grand chagrin, nous avons découvert que le répurateur avait déjà prononcé et exécuté sa sentence sur notre famille. »

« Dans notre chagrin et notre colère, nous avons cherché à nous venger du répurateur, mais il était parti depuis longtemps, le temps que nous en trouvions le courage. Le tuer n'aurait pas mis un terme à tout cela. Il y avait d'autres répurateurs sigmarites pour prendre sa place. En tuer un en aurait fait venir toute une troupe à la recherche des sorcières responsables. »

« Je vous raconte tout cela pour que vous compreniez bien le besoin de résoudre rapidement ce crime. Trouver un bouc-émissaire facile n'est pas une option. Si nous faisons cela avec des preuves trop faibles, nous pourrions trouver que la sentence de Mórr à la fin de nos vies est effectivement un peu dure. Tenez-moi au courant de vos progrès au cours de la journée. Il est impératif que nous trouvions le meurtrier, et lui appliquions la punitions adaptée selon nos lois. »

Su ce, le Mestre Lang quitte les PJ pour se joindre à Herr Fleischer.

Un spectacle déplaisant.

La partie droite du bâtiment est l'abattoir où Herr Fleischer pratique son métier. Un escalier descend sur 5 mètres depuis l'arrière de la maison, dans une petite colline du village. Deux grandes portes en chêne marquent l'entrée de la cave à viande (sur la droite), et la "salle d'attente de Mórr", où les morts récents sont conservés jusqu'à ce qu'un prêtre de Mórr itinérant ne passe pour accomplir les rites funéraires, et inhumés les cadavres pour leur dernier repos. La salle a été consacrée par le culte de Mórr, comme cela est indiqué sur le linteau construit au-dessus de la porte. Une grande barre bloque l'entrée, au cas où quelque chose d'inhabituel ne se passe.

Vous pouvez voir votre souffle faire de petits nuages dans la lueur des lampes, tandis que vous entrez dans la pièce froide. Trois tables se tiennent alignées au milieu de la salle. Le cadavre du père Strauss gît sur la table centrale, recouvert d'un drap de lin blanc tâché de sang.

Retirer le drap permet de découvrir un horrible spectacle. Toute personne voyant le prêtre décédé doit réussir un test de **CI** pour résister à la nausée qui monte à la vue de l'état du cadavre. Ceux qui échouent sont incapables de se retenir et gagnent 1D2 points de folie. Le crane a été brisé au niveau de la tempe droite. Les yeux et le sommet de la tête du père Strauss ont été retirés, ainsi que sa langue. En y regardant de plus près, les aventuriers découvrent que la main droite du prêtre a disparue, et que sa poitrine a été ouverte.

Les vêtements du prêtre défunt ont été déchirés au-delà de toute réparation possible. Les PJ cherchant le médaillon en forme de marteau du père Strauss ne le trouveront pas. S'ils demandent, Herr Fleischer ne sait rien de son absence. Les PJ vérifiant le corps devront réussir un test d'**Int** pour réaliser que le cœur du prêtre est absent, et que la majeure partie de la cervelle a été évidée. Ces mêmes PJ devront à nouveau tester leur **CI**, pour garder leur équilibre mental. Un échec signifie que le PJ ramasse un nouveau point de folie.

Si les PJ demandent à voir les effets personnels du père Strauss, Herr Fleischer annonce que tout ce qu'il pourrait en rester est à la chapelle de Sigmar.

Si les PJ posent des questions sur les activités du père Strauss pendant les festivités, Herr Fleischer leur dit qu'il présidait l'abattage rituel du taureau en l'honneur de Taal, et que par conséquent il n'a pas beaucoup vu le prêtre sigmarite. Il dira que plus tôt dans la soirée, il a parlé brièvement avec le père Strauss, qui semblait être préoccupé, et quelque peu agité. Le bon prêtre ne voulait pas parler de ses soucis pendant les festivités, mais il avait promis d'en parler plus tard à l'ancien. Quelques temps avant minuit, Herr Fleischer est allé voir le père Strauss, mais Magda Krautee lui a dit que le prêtre s'était retiré tôt.

La scène de crime.

Devant vous se dresse un grand bâtiment octogonal, fabriqué en grosses poutres de bois. Des doubles portes sur les murs nord et ouest sont celles par lesquels vous entrez habituellement dans la chapelle quand vous cherchiez la bénédiction de Sigmar. Vous êtes surpris par les cinq gros corbeaux qui se sont rassemblés dans le grand orme à côté, comme si Mórr les avait envoyés en signe de salut... ou d'avertissement.

La chapelle est typique des lieux de prière sigmarite (d'après ce qu'on vous a dit). Des scènes de sa vie ont été gravées dans les murs et sur l'autel, qui se dresse dans le coin sud-est. On raconte que si quelqu'un voyage en ligne droite dans la direction de l'autel, il finira par arriver à Karaz-a-Karak, la plus grande forteresse naine, et la destination finale de Sigmar, il y a presque 25 siècles. Le reste de la chapelle est rempli de banc en bois où les villageois s'assoient pendant les sermons.

Monika Sauerapfel, la récente initiée du père Strauss, frotte le sol à côté de l'autel. L'ensemble de la zone est souillée, car le sang a éclaboussé partout. Toute personne réussissant un test d'I (*Acuité Auditive +10, Acuité Visuelle +10*) réalisera que Monika sanglote doucement tout en accomplissant son horrible tâche. Monika est tellement absorbée par son travail qu'elle ne remarque pas que les PJ sont entrés jusqu'à ce qu'ils toussent, parlent, ou la touchent. Monika sera d'abord surprise, mais retrouvera rapidement son calme, se nettoyant les yeux en se levant.

« *Bien le bonjour,* » dit Monika, « *en quoi puis-je vous être utile ?* »

Tout PJ répondant quelque chose de mauvais goût à Monika subira un modificateur de -10 en **Soc** à chaque fois qu'il interagira avec l'initié sigmarite pendant toute la durée du scénario. Ils devraient comprendre leur erreur au regard froid et sévère que Monika leur jette. Le MJ pourrait envisager de faire en sorte que Monika informe le PJ offensé que sa remarque est insensible, étant donné la tragédie ayant eu lieu, le marque clairement comme ne méritant pas la bienveillance de Sigmar. Si le PJ offensé continue dans cette veine, le MJ pourrait imposer des pénalités supplémentaires (modificateur de -10 sur certains tests, perte de *points de destin*, etc.).

Si les PJ se proposent d'aider, Monika décline poliment leur offre, car elle sent que c'est son devoir de nettoyer la maison de Sigmar du mal qui y a été perpétré. La gentillesse des PJ la touchera, et ils gagneront un modificateur de +10 en **Soc** quand ils traiteront avec l'initié pour le reste du scénario.

Si les PJ demandent, Monika confirme sa présence à la fête. Si les PJ continuent à poser des questions, Monika les regarde et leur demande, « *pourquoi posez-vous des questions sur la mort du père Strauss ? J'ai informé le baron von Stämmingeiche de ce meurtre odieux, et il m'a dit qu'il transmettait l'information au temple de Sigmar de Wurtbad. J'ai confiance dans le fait que le lecteur enverra un prêtre de haut rang pour enquêter* ». Les PJ devront réussir un test de **Soc** (*Charisme +10*, ainsi que tout autre modificateur approprié) pour convaincre Monika de la sincérité de leurs inquiétudes. Annoncer simplement qu'ils agissent au nom (aux ordres) du conseil du village, ne fera pas coopérer Monika avec les PJ. Si les PJ échouent au test, Monika les renvoie en disant, « *J'ai dit tout ce que j'avais à dire sur le sujet. Bonne journée.* » Un échec de plus de 30 poussera Monika à froidement ordonner aux PJ de sortir de la chapelle.

Un succès pourrait rapporter les réponses suivantes, si les PJ sont intelligents et minutieux dans leurs questions :

- Le père Strauss ne se sentait particulièrement bien le jour de la fête, se plaignant d'avoir eu une nuit agitée.
- Il a rendu une rapide visite à Hugo et Marie Fermier, à leur ferme, dans la matinée.
- Le prêtre sigmarite a rendu visite à l'herboriste, Magda Krautee, vers midi, pour obtenir un remède destiné à apaiser ses maux de tête.
- Le remontrant n'a pas fait grand-chose pour mettre fin à son mal, du coup le père Strauss est allé faire une rapide promenade dans les bois, espérant que l'air frais lui nettoierait la tête.
- Il est revenu à la chapelle tard dans l'après-midi, après avoir discuté de ses soucis sur la nature des festivités avec l'ancien du village Tobias Brauer. Le prêtre semblait insatisfait de la discussion. Il n'a pas détaillé quand Monika lui a posé des questions.
- Le père Strauss a brièvement rencontré Herr Josef Fleischer en début de soirée, mais les deux n'ont pas semblé discuter plus longtemps que l'échange de quelques commentaires rapides.
- L'ancienne Hunni Zimmermann a acculé le père Strauss peu après, et voulu à tout prix connaître la signification du rêve qu'il avait fait la nuit précédente. Elle commença à lui expliquer en détail, mais Strauss la coupa. Le prêtre essaya de dire à la vieille femme qu'il n'était pas un prêtre de Mórr, mais lui promit d'aborder la question lors de la prochaine visite au village de la prêtresse Chrobok. Malheureusement, Frau Zimmermann continua à interroger le père Strauss jusqu'à ce qu'il soit sauvé par son fils, Kaspar.
- Le père Strauss a dit à Monika qu'il allait se retirer tôt, et lui a demandé d'assister aux festivités pour s'assurer que les villageois ne s'égarèrent pas hors de la voie de Sigmar dans leur célébration de Taal et Rhya.

Les PJ ayant choisi d'examiner la chapelle trouveront deux indices supplémentaires. D'un côté, une preuve claire que quelqu'un a eu des haut-le-cœur. C'est un peu à distance de la scène, et sur un test d'**Int**, un PJ en conclura que cela a probablement – bien qu'il ne puisse en être certain – eu lieu après le meurtre, ou au moins par un second groupe ayant été témoins, plutôt qu'engagé dans le crime. Un test d'**Observation** permettra aussi de découvrir une petite figurine faite d'une brindille pliée en triangle, ayant été lâchée, ou placée, sur le sol. Un test d'**Int** permettra de comprendre qu'elle a été placée après le crime, car elle n'est pas couverte de sang sur sa partie supérieure. Notez que si les PJ posent des questions techniques concernant les tâches de sang, etc. oubliez le test et fournissez leur les réponses. Puis rappelez aux joueurs qu'ils/elles sont supposé jouer des ploucs de la campagne !

Il y a des étrangers au travail ici..

Comme dans n'importe quel autre village, l'arrivée d'étrangers est une grande nouvelle. Si les joueurs en viennent à essayer de se souvenir s'il y a des visiteurs au village (et sinon, faite leur faire un test d'**Int**), ils devraient s'en souvenir facilement. Il ne leur faut pas d'effort pour trouver où sont les étrangers.

Vous décidez de vous rendre à l'auberge du village. En fait, "auberge" pourrait être un terme un peu trompeur, car il ne s'agit guère plus que d'une salle dans la maison de l'ancien Brauer, où la bière est servie. Il y a une petite cabane près du bâtiment, utilisée comme dortoir pour les visiteurs du village. Ces individus sont peu nombreux et peu fréquents. Il y a aussi une petite grange sur place pour ceux qui arrivent à cheval.

A votre entrée dans la salle, Herr Brauer lève les yeux de son ménage, et vous jette un regard attentif. Il n'est clairement pas content de votre présence. En détournant le regard du lugubre ancien, vous voyez deux hommes prenant soin de leurs pintes.

Il y a deux visiteurs à l'auberge, qui sont arrivés ensemble à pied le 31 sommerzeit. Hoffman et Klaus seront tous deux courtois avec les PJ, et expliqueront qu'ils étaient à la fête/cérémonie toute la nuit. La plupart des villageois les y ont vu, bien que tard dans la soirée, peu étaient en état de se souvenir grand-chose des actions de quiconque. Bien sur, Klaus semble avoir la gueule de bois et avoir mauvaise mine – bien que cela soit due au fait qu'il a été malade dans la chapelle. Ils n'ont pas grand-chose de plus à ajouter.

Hoffman Jamnitzer, (Chasseur de Prime).

Description : Le culte de Verena ne peut pas se permettre d'entretenir une grande force permanente de templiers et autre milice, par conséquent il engage des individus indépendants pour qu'ils les représentent en certaines affaires. Hoffman Jamnitzer a été engagé par le culte pour découvrir où se trouve un certain 'Frederick Strauss', et il a appris qu'il y avait quelqu'un de ce nom ici. C'est un fidèle de Verena, et il essaye de suivre ses préceptes dans son travail. Il est tombé sur Klaus sur la route. Il a aussi envie de le protéger de sa propre naïveté.

Taille : 1,70m
Cheveux : Châtains
Age : 27 ans

Poids : 73 Kg
Yeux : Verts
Alignement : Neutre (Verena)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	43	4	3	7	41	2	31	46	29	36	29	39

Compétences : Arme de Spécialisation : lasso, filet ; Coup Puissant ; Déplacement Silencieux Rural & Urbain ; Filature ; Pistage.

Possession : Epée, chemise de maille à manches (1PA corps/bras) avec jambières de cuir matelassé (0/1PA jambes), arbalète (32/64/300, FE4) avec munitions, lasso, filet, symbole religieux (Verena), bouclier, menottes, mandat du culte de Verena et bourse (20 Co).

Klaus Greber, (Agitateur, ex-Initié).

Description : Un Unberogen typique. Klaus est terriblement sérieux, et a peu de temps à perdre sur les sujets annexes, en dehors du sauvetage de l'Empire. Il est extrêmement sincère, et peut être très ennuyeux. Il est cependant, le fils d'une famille marchande, et a un penchant romantique pour les droits des roturiers. Il a quitté l'Eglise de Shallya car c'était bien trop inintéressant – bien sûr qu'il veut *aider* les gens, mais cela n'implique pas de nettoyer les vieux et les malades. Il veut qu'ils le rejoignent dans sa croisade de réforme. C'est un poète au talent correct. Il aura aussi le béguin pour Etelka Lang, la première fois qu'il la verra, et la suivra ensuite partout, offrant son aide, et proposant d'en faire la championne '*eagref*' de sa croisade.

Taille : 1,78m
Cheveux : Blonds
Age : 21 ans

Poids : 80 Kg
Yeux : Bleus
Alignement : Neutre (Shallya)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	34	3	3	7	35	1	30	28	35	30	32	37

Compétences : Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Etiquette ; Langage Secret : Classique ; Théologie.

Possession : Epée, gilet de cuir (0/1PA corps/bras), symbole religieux représentant une colombe, 6 pamphlets, 50 Co.

Un 'eagrel' est une femme déclaré légalement comme un 'homme', afin de s'assurer des droits d'héritage, et d'autres bénéfiques du même genre. Le procédé date de périodes antérieures à Sigmar, et comprend des connotations romantiques de femmes guerrières héroïques dirigeant les hommes à la bataille. Un certain nombre d'artistes en ont rajouté sur cette vision, en utilisant de belles vierges dans un certain nombre de peintures célèbres, dont toutes sont entrée dans la tête de Klaus, et se sont ajoutées à sa vision, déjà idéalisée, du changement (révolutionnaire).

Les témoins habituels.

Tandis que vous déambulez dans le village, en train de réfléchir à votre prochaine étape, Ulrich Lang s'approche de vous en toute hâte. « Père souhaiterait que vous veniez tous dans la salle du village immédiatement, » explique-t-il. Sans attendre une réponse, le frère d'Etelka repart en courant vers la salle. Vous le suivez comme demandé.

Quand vous atteignez la salle, Herr Lang vous salue. « J'ai pris la liberté de demander à ceux qui ont vu en dernier le père Strauss, que Môrr guide son âme, de se rassembler à l'intérieur afin que vous puissiez les interroger plus efficacement. Je vous quitte parce que j'ai d'autres tâches à accomplir. Gardez à l'esprit que c'est un moment éprouvant pour eux aussi. » Sur ce, Herr Lang part.

Quand vous entrez dans la salle, vous remarquez que ceux qui se trouvent à l'intérieur semblent assez épuisés et débraillés. Vous réalisez que vous pourriez bien être incapable de faire une hypothèse sur le fait que ceux que vous interrogez mentent ou dissimulent des choses, à cause du fait qu'ils sont tous un peu irritables et effrayés.

Hugo et Marie Fermier se tiennent à part sur un côté, ne faisant clairement pas partie du groupe principal. Ils sont terrifiés de devenir des boucs-émissaires dans cette affaire, en tant qu'étrangers. Pour insister sur leurs différences, le MJ devrait faire remarquer qu'il ne parle qu'Occidental, et pas le dialecte Reikspiel. Ils annoncent que le père Strauss prend souvent le petit-déjeuner avec eux, car ce sont de bons sigmarites. Il semblait très joyeux, et faisait l'éloge de leur piété. Ils parlent peu. Les deux seuls soucis qu'il a mentionné étaient qu'il était déçu de la dîme de l'an dernier à l'église, et espérait qu'elle serait meilleure cette année, et qu'il était mécontent d'une acquisition qu'il avait faite auprès de Fritz Furstahg, un colporteur étant passé par le village le jour d'avant le festival. Le père Strauss a juste mentionné ce dernier en passant, car il s'est plus concentré sur le problème de la dîme.

[*Note au MJ* : Vorster Zimmermann connaît Furstahg de réputation, comme un individu assez fier, bien qu'enjôleur, qui est connu pour refiler des marchandises quelque peu inférieures.]

Magda Krautee a appris la visite imminente du repurgateur, et est terrifiée du fait qu'il est probable qu'elle soit prise pour la sorcière en titre, du fait de ses compétences de soin, et autres arts. Elle implorera les PJ de trouver le coupable. Elle a vendu au père un petit remontant générique, en tant que fortifiant, car il prétendait se sentir faible. Ils ont un peu bavardé du temps et de la fête, et les deux ont déploré le stock du colporteur Fritz Furstahg. Elle avait acheté de la verrerie qui était souillée (bien qu'à un très bon prix, concède-t-elle) et diverses plantes, dont certaines, pense-t-elle maintenant, sont des fausses. Aucun de ces objets n'était utilisé dans le fortifiant du père.

Des joueurs astucieux pourraient se demander ce que le père a acheté au colporteur, et si cela a un rapport avec l'affaire. Si les PJ posent la question à Magda, elle sera assez surprise par cette question inattendue. Le père Strauss a passé un accord pour obtenir du bon vin reiklandais de Furstahg, mais le colporteur continue à essayer de lui refiler de mauvais crus d'Averland à la place. Le prêtre se plaignait amèrement que le vin avait le même goût que si quelqu'un y avait ajouté du poison.

Tobias Brauer exige d'être interrogé le premier, et avec le respect adéquat, car c'est un ancien, et qu'il a d'autres affaires à gérer. Il sera très impérieux avec les PJ, et suggère que le père se comportait de façon très étrange. Il a rendu visite à Tobias, en prétendant que les villageois avaient installé un autel dans une clairière à l'ouest du village, et préparaient une sorte de cérémonie. Tout le monde sait qu'il n'y a rien de ce genre, et que la fête ne quitte jamais le village.

[*Note au MJ* : Marianne Schuhmacher connaît l'emplacement de la clairière, et qu'elle servait à l'origine à faire du charbon. Cependant, le baron a arrêté cette pratique quand elle s'est approchée trop près de l'une de ses zones de chasse.]

Josef Fleischer a subi une leçon du père Strauss par rapport à la fête, et lui a suggéré que ce n'était pas le lieu pour discuter de tels sujets. Il a entendu parler de l'autel par Tobias Brauer, et était naturellement inquiet.

Hunni Zimmermann pense qu'elle a reçu une vision du meurtre dans un rêve, et qu'elle a essayé d'avertir le bon père. Cependant, il était trop fier pour écouter. Le MJ devrait noter que le père de Vorster Zimmermann, Kaspar, est aussi présent. Il cherchera à avoir une conversation discrète avec son fils, car il a peur pour sa mère (la grand-mère de Vorster) si un répurgateur entendait qu'elle prétend être témoin de présages et de rêves. Kaspar a aussi besoin d'informer son fils d'un secret de famille. La famille n'a pas payé la bonne somme de taxes, que ce soit au baron ou à l'église, sur leurs activités marchandes. Il est essentiel, par conséquent, que Vorster reste attentif à toute enquête sur ce sujet ; en fait, si le registre des dîmes disparaissait dans la pagaille, cela rendrait un grand service à sa famille.

A la clairière.

La piste la plus évidente est le mystérieux autel apparemment découvert par le père dans la clairière. Marianne Schuhmacher connaît bien les lieux, car sa famille l'utilisait comme emplacement pour construire leurs piles de charbon de bois, jusqu'à ce que cela soit interdit par le baron il y a environ 5 ans.

Ayant accepté d'inspecter la clairière, en tant que source potentielle d'information, car elle semble avoir inquiété le père Strauss, vous vous retrouvez dans ce qui semble être un espace ouvert quelconque dans les bois.

Il n'y a aucun autel d'aucune sorte, pas de signe évident d'activité récente quand on jette un rapide coup d'œil sur le sol. En fait, le seul élément non-naturel des lieux est un vieux tas de charbon de bois, laissé tel quel après que le baron ait interdit l'utilisation de la clairière. Il pourrait y avoir un peu de bon charbon là-dedans vous dites-vous en envisageant de revenir seul plus tard, avec des membres de votre famille, pour dérober le carburant utilisable.

Une faible odeur âcre flotte vers vous.

De toute évidence, tout ne correspond pas aux apparences. En fait, le tas dissimule l'autel, sachant que les personnages qui creusent dedans vont énormément se salir. En dehors de la nature évidemment suspecte de l'odeur, ce qui suit peut être constaté si le tas est nettoyé.

L'autel est principalement une dalle de pierre, noircie par le feu, et couverte de charbon de bois. Pour la nettoyer, il sera nécessaire de la déplacer vers une source d'eau, ou de déplacer l'eau vers elle. Elle est assez lourde, et il faudra jusqu'à 4 personnes pour la transporter, cumulant un score de **Force** de 14. Nettoyer l'autel ne révélera pas grand-chose. Il y a, cependant, des restes calcinés de crâne de cerf, avec des morceaux de chaire brûlée au milieu du tas de charbon.

Les PJ devraient facilement voir l'importance du tas de charbon de bois. Si le joueur jouant Marianne Schuhmacher le demande, informez-le que le tas a clairement été récemment allumé, que personne n'aurait dû utiliser la clairière ou faire du charbon, et que qui que soit celui qui l'a fait, c'était loin d'être un expert en la matière, car il n'a pas brûlé correctement. Cela devrait être une sollicitation plus que suffisante, même pour les joueurs les plus lents.

Elle peut aussi dire que la clairière a été maladroitement 'frottée' pour dissimuler des traces, comme tous ceux qui possèdent les compétences rurales appropriées en réussissant un test d'**Observation**. Ceux qui réussissent un second test ne trouveront aucune trace utile, mais découvriront l'écusson d'une tunique. Vorster Zimmermann le reconnaîtra comme appartenant à la Guilde des Colporteurs, comme les autres en réussissant un test d'**Int**.

Bien qu'il n'y ait qu'un seul chemin évident depuis le village, Marianne sait qu'il y a plusieurs pistes de cerfs qui partent de cette clairière. Elle et son père les ont utilisées de temps à autre pour atteindre certains arbres plus loin dans cette partie de la forêt. Le seul souci qu'elle a à s'aventurer sur ces pistes est que le baron du coin pourrait considérer qu'elle et ses compagnons sont des braconniers à arrêter. Si les PJ décident de trouver d'autres pistes partant de cette clairière, autorisez-les à le faire en réussissant un test d'**Observation**. Marianne réussit sans test.

Seule l'une des pistes, ramenant vers la route de Sonnigwiese à Schloss Waldsicht, a des indices pouvant aider les PJ. Les autres se promènent simplement plus profondément dans les bois. Les PJ devraient être attentifs au moindre signe en cours de route. Des tests de **Recherche** réguliers devraient être faits pour faire valoir les activités des personnages. Après environ dix minutes de marche, tout personnage réussissant un test de **Recherche** découvre des séries de traces de pas sur une partie boueuse de la piste. Plusieurs individus sont passés par ici, en se dirigeant dans la même direction que les PJ. Cela pourrait très bien être une patrouille de gardes-chasse du baron, mais ça pourrait aussi être les personnes du tas de charbon. Des traces de boue continuent sur quelques mètres le long de la partie plus dure du sentier.

Un second test de Recherche réussi entraîne la découverte d'un petit symbole fait de brindilles. La figurine semble être constituée d'une forme triangulaire, avec des prolongements ramifiée sur deux des coins. L'examen de l'objet en brindille n'apporte aucune information utile, mais il n'y a aucune raison de laisser les personnages le savoir. En fait, si un des joueurs insiste pour faire un test d'**Int**, autorisez-le. Peu importe le résultat, laissez-les croire qu'il y a quelque chose de vrai dans leur théorie, quelle qu'elle soit (c'est encore mieux si elle est légèrement paranoïaque).

Alors qu'ils approchent de la route, autorisez les PJ à faire un test d'**Ecoute**, pour entendre les bruits de cavaliers s'approchant d'eux depuis la direction du château du baron. Si les PJ agissent rapidement, ils ont une chance de se dissimuler en réussissant un test de **Dissimulation**. Une patrouille à cheval de quatre des hommes d'armes du baron passera à cheval à côté d'eux, en direction du village et de la route principale menant à Wurtbad.

Si les PJ hésitent, la patrouille les a alors repérés, et s'arrête. « *Qu'est-ce qu'on a là ?* » demande le premier cavalier. « *Qu'est-ce que vous faites par ici ? Vous n'avez rien à faire aussi loin de votre village.* » Le chef, Dirk Oswald, attend quelques instants une réponse. Si aucune ne vient, il annonce simplement, « *Bien. Barrez-vous maintenant. Je ne veux plus vous revoir ici.* »

Si les PJ expliquent qu'ils enquêtent sur la mort du père Strauss à la demande du Meistre du village, Dirk les passe en revue avant de répondre, « *Je ne sais pas pourquoi Manfred vous a choisi pour ça. Je ne pense pas non plus que le baron apprécierait trop que l'un de vous interfère dans un travail qui serait mieux géré par des professionnels. Rentrez chez vous, et dites à Manfred de laisser faire le boulot à de vrais hommes.* » Si la conversation ne va pas plus loin (ou d'autres types d'interactions), Dirk repars avec ses hommes, sur un dernier avertissement pour les PJ, « *Ne me laissez plus attraper l'un d'entre vous en train de se promener sur les terrains de chasse du baron.* »

Dirk Oswald, (Sergent Mercenaire, ex-Mercenaire).

Description : Ancien chef de la troupe de mercenaire maintenant disparue du Pantalon Rouge, Dirk est au service du baron depuis les cinq dernières années. Il dirige les hommes d'armes, mais passe généralement son temps à patrouiller avec ses anciens camarades. Dirk a utilisé son poste pour tyranniser les villageois, quand il peut s'en sortir impunément. Il y a cependant une ligne qu'il ne franchira pas, car il a été un témoin direct de ce que des villageois désespérés peuvent faire en foule. Il y a une raison au fait qu'il reste si peu de membres de son ancienne troupe...

Taille : 1,75m
Cheveux : Noirs

Age : 37 ans
Traits distinctif : nez cassé.

Poids : 86 Kg
Yeux : Bleus
Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	51	4	4	10	52	2	39	44	43	40	40	41

Compétences : Bagarre ; Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Endurance à l'Alcool ; Equitation ; Esquive ; Jeu ; Langage Secret : Jargon des Batailles.

Possession : Epée, chemise de maille (1PA corps), bouclier (1PA partout), arbalète (32/64/300, FE4) avec munitions, tunique bleue avec le blason du baron von Stämmingeiche (masse noire sur fond rouge), cheval, et bourse (2D10+4 pistoles, 3D6 sous).

Bertholdt, Stefan, et Werner, (Mercenaire).

Description : Les trois hommes travaillent avec Dirk depuis 10 ans, et représentent tout ce qu'il reste de sa troupe de mercenaires. Ayant maintenant la trentaine, ils n'aiment rien plus qu'être ivres, se battre, courir la gueuse, et tyranniser les villageois.

Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	40	4	3	8	41	2	29	39	29	39	29	29

Compétences : Conduite d'Attelage ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Langage Secret : Jargon des Batailles.

Possession : Epée, chemise de maille (1PA corps), bouclier (1PA partout), arbalète (32/64/300, FE4) avec munitions, tunique bleue avec le blason du baron von Stämmingeiche (masse noire sur fond rouge), cheval, et bourse (1D10 pistoles, 2D6 sous).

Helmut le trappeur.

Que les PJ trouvent ou pas les pistes secondaires partant de la clairière, ils peuvent décider d'aller chercher de l'aide auprès de, ou d'interroger Helmut Jäger, le chasseur du village. Sa demeure se trouve dans une clairière de l'autre côté du village par rapport à l'emplacement du tas de charbon de bois.

Vous approchez de la petite clairière dans la forêt où Helmut a fait sa demeure. Alors que vous approchez, vous remarquez de grandes formes faites d'arbrisseaux et de minces branches suspendues aux arbres, d'un genre que vous n'avez jamais vu auparavant. La majeure partie semble être de forme humanoïde, avec une sorte d'ornement pointu au sommet de leurs "têtes".

L'apparition de ces figurines suspendues est troublante. Les personnages devraient faire un test de **Cl+20** pour déterminer s'ils peuvent résister à cette sensation de trouble. Un échec modifie temporairement les scores des **Cd**, **Cl**, **FM**, et **Soc** du PJ de -10, tant qu'ils restent dans cette partie de la forêt, y compris la clairière où Helmut réside.

Si les PJ ont la figurine en brindille de la piste près du tas de charbon, ils doivent réussir un test d'**Int** pour remarquer la ressemblance de conception avec celles qui sont suspendues. A nouveau autorisez les joueurs à rêver à toutes les hypothèses délirantes qu'ils veulent sur le rôle de ces figurines.

Finally, vous tombez sur une petite cabane au centre de la clairière. Sur la droite se trouve un portant avec un certain nombre de peaux suspendues à l'air libre, et une pile de bois pour le feu le long de la maison. Une hache est enfoncée dans une souche à proximité. Une cabane plus petite avec un tuyau de cheminée est fermée, est c'est de toute évidence l'endroit où Helmut fume la viande de ses prises. Des cranes de cerfs, ours, et autres gibiers, ornent les deux bâtiments autour de leurs entrées. Tout semble serein.

Les PJ pourraient être exagérément inquiets qu'il soit arrivé quelque chose d'affreux à Helmut. Laissez-les s'inquiéter. Peu importe l'habileté des personnages, Helmut les a entendu arriver, et a silencieusement battu en retraite dans la forêt environnante. En restant inaperçu, Helmut s'est lentement déplacé derrière le groupe, tout en les écoutant tranquillement, dans l'espoir de découvrir le but de leur visite. Par anticipation de tout cela, les créatures de la forêt des alentours se tiennent presque toutes immobiles.

Se préparant au pire, Helmut décide d'agir pour tester les intentions des personnages. Helmut est un expert dans l'imitation des bruits d'animaux, et sait comment les combiner pour obtenir quelque chose de plus effrayant. Qui plus est, il sait comment projeter sa voix à la manière d'un ventriloque. Il commence avec un bruit de mugissement bas, dont le ton monte, puis s'arrête brutalement. La soudaineté du son prend les PJ par surprise, et les force à faire un test de **Ci**. Ceux qui réussissent sont capable d'accomplir les actions appropriées, comme tirer leurs armes ou chercher (sans succès) l'origine du bruit. Ceux qui échouent auront révélé leur nervosité en faisant quelque chose comme lâcher leur arme, mouiller leur pantalon, ou toute autre réaction embarrassante dont le MJ peut rêver.

Si les PJ réagissent de manière très agressive, Helmut ne fera rien d'autre que les observer silencieusement jusqu'à ce qu'ils partent. Si les PJ agissent de façon destructrice vis-à-vis de ses possessions ou de sa maison, il enverra un nuage de fumée tourbillonnant dans leur direction, dans l'espoir de les chasser. Si les PJ l'appellent de façon amicale, ou semble suffisamment effrayés, Helmut les interpellera avant de sortir des bois. Avec cette approche, Helmut espère que les PJ n'attaqueront pas de façon irréflichtie.

Si les PJ se comportent de façon grossière ou brutale, Helmut les informera simplement qu'il ne sait rien sur la mort du sigmarite. Les PJ pourraient bien mal interpréter cela et croire que ça laisse entendre qu'il y a une forme de culpabilité chez lui, mais ce n'est pas le cas. Helmut possède des informations, mais ne communiquera rien du tout à des PJ hostiles. Il préférera simplement annoncer qu'il sait pourquoi ils sont ici, et ne possède tout simplement aucune information pouvant les aider. Puis il part sans autres commentaires.

Les PJ respectueux iront loin avec Helmut. Malgré son aversion (frôlant la haine) pour le père Strauss, Helmut sait ce qui s'est passé entre le prêtre et Magda Krautee. Il s'était arrêté pour aller rendre visite à l'herboriste quand il a entendu le père Strauss l'aborder. Helmut est resté caché tout en écoutant le sujet de leur conversation. Le trappeur fut surpris par la remarque de Magda sur la potion qu'elle donnait au père Strauss. Après le départ du prêtre, Helmut a interrogé Magda sur le remontant qu'elle lui avait fourni. A partir des ingrédients, Helmut en a conclu que l'élixir était destiné à enivrer le malheureux prêtre. Si on lui demande, Helmut n'a aucune de l'identité de la personne dont le prêtre s'est entiché. Plus tard, Helmut s'est rendu sur le site où le père Strauss a découvert et essayé de renverser l'autel. Se sentant mal à l'aise sur place, Helmut n'y est pas resté longtemps pour l'examiner, et n'a touché à rien. Il a pris un chemin parallèle et posé une amulette protectrice sur place. Si les PJ possèdent et montre la figurine en brindilles qu'ils ont trouvés près de la clairière à Helmut, celui-ci reconnaîtra son ouvrage. Quand Helmut a quitté le site, l'autel n'était pas recouvert par le charbon. Il ne sait rien des restes de cerf.

Si on l'interroge sur les figurines suspendues, Helmut réfléchira quelques instants. Il dira ensuite aux PJ que ce sont aussi des talismans de protection destinés à repousser le mal. Si les PJ implorant Helmut de leur donner de plus amples explications, il les informe que les figurines sont basées sur une vieille croyance qui prétend que les effigies assemblées de façon rituelle sous la forme des divers aspects de Taal ont le pouvoir de détourner tous mal invoqué. Helmut a construit celles-ci quand il a appris la mort du père Strauss.

Si les PJ demandent à Helmut s'il connaît un villageois capable de tuer le prêtre, le trappeur répond en demandant aux PJ s'ils ont exclus tous les étrangers de la liste des suspects. S'ils ne sont pas sûrs, Helmut suggère qu'ils pourraient chercher à savoir si des visiteurs étaient dans le village pendant la fête et pour la nuit. Peut-être que vérifier l'auberge serait une bonne idée.

Si les PJ ont découvert l'amulette dans la chapelle, ils seront alors clairement méfiants vis-à-vis d'Helmut. Un rôleplay grossier aura les mêmes résultats que ceux décrits ci-dessus relatif à des actions mal élevées. Les PJ devraient en fin de compte avoir le droit de faire un test de **Soc** ou de **Cd** pour découvrir quel est le rôle d'Helmut dans tout ça. Il est possible de le persuader de dire la vérité, mais il est plus probable que les PJ réussissent en indiquant que l'amulette le place clairement sur les lieux du crime. Qui plus est, la plupart des gens du village serait content de faire de lui le bouc-émissaire, si cela leur permet de continuer leurs affaires normalement, tout en fournissant un meurtrier mort ou en fuite aux autorités.

Autorisez un bonus à cette approche pour un bon rôleplay. Helmut s'est bien rendu à la chapelle, mais a trouvé le père déjà mort. La raison de sa visite était de faire une prière à Sigmar. Bien qu'il soit un fidèle des anciennes traditions, cela ne fait pas de mal de faire une prière occasionnelle. Il a laissé l'amulette en tant que protection contre le mal, mais il sait qui a commis le crime. Il a vu deux étrangers quitter la chapelle pendant qu'il approchait, mais il s'est caché et ils ne l'ont pas vu. Si les PJ se sont déjà rendus au *Tonneau de Bière*, sa description correspond bien à celle des deux visiteurs.

Bien entendu, des PJ particulièrement 'mauvais' pourrait tout simplement décider que Helmut est effectivement un bon bouc-émissaire, et essayer de l'arrêter. Helmut ne viendra pas volontairement, et combattra jusqu'à la mort. Bien que la preuve soit circonstancielle, dans ce climat de peur, peu de monde s'inquiètera vraiment de la vérité, et ne cherchera à creuser plus loin l'affaire. Les PJ auront fait du bien au village, mais tué un homme innocent.

Helmut Jäger, (*Trappeur, ex-Chasseur, ex-Initié, ex-Prêtre niv.1*).

Description : Helmut a toujours été du genre à ne pas trop avoir besoin de la vie de village. Il préférerait une vie qui évoquait les temps anciens. Helmut se satisfaisait de vivre dans la nature, et de chasser, jusqu'à ce que le destin intervienne. Tandis qu'il pistait un grand cerf il y a 25 ans, il fut pris en embuscade par un gros ours. La bête lacéra le visage d'Helmut de sorte à ce qu'il ne reste attaché à son crane que par une fine bande de peau. Sans l'apparition inopinée d'un autre chasseur, Helmut aurait certainement rejoint l'étreinte de Mórr aujourd'hui. L'étranger se révéla être un prêtre de Taal, et il recousu le visage d'Helmut. La seule chose que le prêtre ne pu faire, ce fut de retrouver l'oreille manquante d'Helmut pour lui rattacher. Quand il se fut remis, Helmut s'engagea au service de Taal. Il est revenu à Sonnigwiese il y a 20 ans, et vit de façon solitaire. Helmut ne participe pas aux festivités en l'honneur de Taal dans le village. Selon lui, ces cérémonies sont à peine l'ombre de ce qu'étaient les anciennes pratiques sensibilisées aux mystères de Taal. Helmut se méfie du culte de Sigmar, car il pense que le culte impérial officiel cherche à supplanter tous les anciens dieux. Bien entendu, il a raison.

Taille : 1,83m

Cheveux : Bruns

Age : 43 ans

Traits distinctif : Barbe épaisse, oreille gauche déchiquetée (**Soc** -10*).

Poids : 90 Kg

Yeux : Noisettes

Alignement : Neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	42	55	4	3	9	42	1	46	34	38	45	44	32*

Compétences : Alphabétisation ; Camouflage Rural ; Canotage ; Chasse ; Connaissance : Parchemin, Plante ; Déplacement Silencieux Rural ; Emprise sur les Animaux ; Incantation : Cléricale 1 ; Langage Secret : Classique, Jargon des Forestiers ; Langue Hermétique : Élémentaire ; Méditation ; Orientation ; Pictographie : Forestier ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Théologie.

Sorts : Assaut de Pierre, Lumière Magique, Nuage de Fumée, Zone de Dissimulation.

Points de Magie : 10

Possession : Epée, arc (24/48/250, FE3) avec munitions, dague (D-2, I+10), vêtement en peaux de bêtes, chapeau de fourrure, 3 pièges, et sacoches (plantes séchées, composants de sorts, 1D6 pistoles, 1D6 sous).

Guerres religieuses.

A ce stade, les joueurs pourraient en savoir suffisamment pour supposer qu'il y a un mobile religieux, même s'ils manquent de véritables preuves matérielles. Cette théorie pourrait les pousser à se renseigner sur les personnalités religieuses du village. Celles-ci sont décrites dans les diverses parties du texte, mais on peut les résumer comme suit :

- Monika est la seule autre sigmarite du village, bien que tous les villageois révèrent (théoriquement) le protecteur de l'Empire.
- Helmut Jäger est connu pour être un solitaire dans sa pratique religieuse, tout comme dans ses autres comportements. Il y a des rumeurs évoquant le fait que lui et le Père éprouvaient une sérieuse aversion l'un pour l'autre.
- Magda Krautee pourrait être considérée comme une "sainte" femme par certains, qui estiment que ses compétences avec les élixirs et potions sont des dons des dieux. Cela pourrait la catégoriser comme une fidèle de Rhya. Quelques rares personnes pourraient même considérer Magda comme une "sage-femme" (une façon pas totalement indirecte de la considérer comme une "bonne" sorcière).
- Enfin, il faut aussi prendre en compte les deux visiteurs qui sont arrivés dans l'après-midi précédant la fête. Au moins l'un d'entre eux a fait des déclarations sur de sérieuses croyances au sujet d'une autre divinité – Shallya d'après les souvenirs des villageois.

Une fois de plus.

Une fois que les PJ ont appris l'histoire d'Helmut, il est probable qu'ils deviennent très suspicieux vis-à-vis des deux visiteurs, car tous deux ont été vus sur les lieux. S'ils sont confrontés à ces informations, il est probable que Klaus raconte toute l'histoire s'il est intimidé avec succès. Au contraire, Hoffman refusera d'abord de reconnaître le droit des PJ à l'interroger. Il travaille pour le Culte de Verena, et ce sont de simples paysans.

Les deux se sont effectivement rendus à la chapelle, mais le Père était déjà mort, Klaus a été malade à ce spectacle, mais Hoffman a été plus pragmatique. Il a vérifié le cadavre pour voir si le prêtre était effectivement mort – le chasseur de prime a vu des hommes survivre à d'affreuses blessures, au moins pendant un moment – puis a vérifié la présence d'un anneau qu'on lui a certifié que l'homme qu'il recherchait portait. Le prêtre avait cet anneau, mais il n'a pas pu l'enlever. Sortant son couteau, il a tranché la main avec l'anneau dessus. Pourquoi pas simplement le doigt ? La main était déjà quasiment déchiquetée, et couper le doigt aurait pris du temps. La main et l'anneau sont dans un sac étanche, au fond de ses affaires.

Si les PJ essaient d'arrêter Hoffman, ils feront face à une certaine résistance. Hoffman ne laissera pas de tels paysans interférer avec l'accomplissement de son devoir. Si nécessaire, le chasseur de prime exigera une audience avec le Meistre. S'il est convoqué, Meistre Lang placera Hoffman en état d'arrestation jusqu'à ce qu'il puisse faire le point sur la situation. Il donne ensuite l'ordre aux PJ de suivre d'autres pistes au cas où l'histoire d'Hoffman soit réglée. Le fait qu'Hoffman ait un mandat du temple de Verena l'autorisant à mener à bien les affaires du culte donne du poids à ses assertions.

Bien qu'il ait été secoué par l'expérience, Klaus se portera garant de l'histoire d'Hoffman. Peu après le procès, les deux hommes partiront ensemble.

Il y a une chance que Tobias Brauer soit dans les alentours quand les PJ abordent Hoffman. Au début, l'ancien insistera pour que les visiteurs ne soient pas traqués par des gens comme eux. Herr Brauer insistera ensuite pour que les PJ transmettent l'enquête au Meistre Lang, car de toute évidence ils perdent pied. Si les PJ insistent en disant qu'ils ont des preuves pour appuyer leurs soupçons, Herr Brauer exigera de connaître ce qu'ils ont découvert. Si les PJ refusent, Herr Brauer fera en sorte d'apprendre ce qu'ils savent en exigeant que les PJ lui amènent immédiatement le Meistre Lang. Du fait de son arrogance, Herr Brauer pourrait bien aller trop loin là-dessus.

Il est plus que probable que les PJ lui divulgueront ce qu'ils ont appris. Si c'est le cas, Herr Brauer réalisera qu'il a là une occasion en or de sauver sa propre peau. Il y a dix ans, Tobias a obtenu un certain livre interdit d'un colporteur qu'il a ensuite assassiné pour que son secret ne puisse être dévoilé. Le livre, '*De Frangente Catenas Religionis Falsae*', a été écrit en Classique par un sorcier nommé Johann von Ludenhafen en 2122 C.I. Von Ludenhafen fut peu après brûlé sur un bucher en tant que démoniste. On raconte que le livre contenait un moyen de libérer des forces magiques pouvant aider un individu habile à accomplir ses rêves de puissance. Jusque là, les secrets qu'il contient ont résisté aux tentatives de Tobias de les dévoiler. Sachant que s'il était attrapé en possession du livre par un répurgateur, Tobias pourra être certain de finir sur un bucher.

Par conséquent, Tobias insiste pour que les PJ emmènent immédiatement les suspects. Il propose aussi, dans un esprit de coopération avec leur enquête, de rassembler les affaires des deux véreniens et de les amener au Meistre immédiatement. Herr Brauer compte glisser son livre subversif dans les affaires d'Hoffman avant de les livrer à Lang.

Tobias Brauer, (Aubergiste – Artisan Brasseur, ex-Apprenti Artisan, ex-Commerçant).

Description : Tobias se considère comme un homme accablé par le poids de ses obligations familiales. Non seulement il doit garder un œil sur les siens, mais il est aussi entravé par la famille de son dernier bon à rien de frère, Gunnar. Quand il s'occupe de ce côté de la famille, Tobias peu à peine retenir son mépris. De plus, Tobias est plein de ressentiment vis-à-vis de Manfred Lang depuis que l'intrus est devenu le Meistre du village il y a 15 ans. Une place qui lui revenait de plein droit. Après tout, Tobias est un homme éduqué, à la différence de ces rustres de villageois qui lui servent de voisins. A la lumière de la situation actuelle, Tobias est déchiré entre son désir de voir Lang échouer, et son inquiétude pour son propre bien-être. Il est aussi connu de certains que Tobias et le prêtre de Sigmar n'avaient qu'aversion l'un pour l'autre. Il semble que les deux se soient naturellement affrontés sur un certain nombre de sujets, un exemple étant l'autel que le Père Strauss pensait construit par les villageois.

Taille : 1,85m

Cheveux : Chauve, Bruns

Age : 46 ans

Traits distinctif : Bien en chair, louche habituellement sur son nez.

Poids : 120 Kg

Yeux : Bleus

Alignement : Neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	31	4	6*	8	51	1	54	46	42	43	45	42

Compétences : Acuité Visuelle ; Alphabétisation ; Commerce ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Parchemins ; Endurance Accrue* ; Evaluation ; Fermentation ; Langage Secret : Classique, Jargon de Guilde ; Législation ; Numismatique ; Pictographie : Artisan (Brasseur) ; Sens de la Magie.

Possession : Épée, canne richement décorée (utilisée comme symbole de son statut), "auberge", brasserie, et bourse (2D6 Co, 5D6 pistoles).

En prendre deux le matin...

Toujours à la recherche de réponses, vous errez en direction de la chaumière de Frau Krautee, dans la bordure sud du village. Un petit jardin bien entretenu où la guérisseuse du village fait pousser ses propres plantes s'étend sur un côté du bâtiment blanchi à la chaux. Une collection de petits bâtonnets métallique est suspendue près de la porte d'entrée. Quand la brise souffle dedans, les bâtonnets émettent un petit carillonement.

A ce stade, les PJ retourneront probablement discuter avec Magda Krautee. Ils la trouveront chez elle, dans un état assez agité. S'ils l'interrogent sur le sujet, Magda annonce que le meurtre du Père Strauss l'affole. C'est vrai, mais elle est partagée entre la perspective de rester parce qu'elle est innocente, et fuir de crainte que ses secrets ne soient révélés. Si les PJ insistent un peu vis-à-vis d'elle, Magda les amènera à croire qu'elle est une ancienne prêtresse de Rhya inquiète à l'idée que les autorités sigmarites puissent confondre son histoire avec quelque chose de totalement différent. A aucun moment Magda ne révélera sa formation de sorcière. Faire cela équivaldrait à une condamnation à mort dans cet environnement de peur.

Il est plus vraisemblable que les PJ se renseignent sur la potion qu'elle a donnée au Père Strauss à sonnstill. Au début, Magda admet malicieusement que ce n'était rien de plus qu'un pointe de vin dilué avec quelques épices. Si elle est mise en face des commentaires d'Helmut sur le fait que la potion était supposée aider le prêtre de Sigmar à calmer son désir, Magda laisse échapper un soupir avant de répondre. Avec quelques hésitations, la vieille femme divulgue ses soupçons sur le fait que le prêtre pourrait avoir séduit sa jeune apprentie, Monika. Magda a senti ses regrets et son conflit intérieur. S'il devenait public, le scandale pouvait détruire les ambitions du père Strauss au sein de son culte. Plus encore que dans les cultes des autres dieux, la politique joue un rôle aussi important pour la promotion individuelle que le travail personnel dans l'église sigmarite. D'un autre côté, le prêtre était de toute évidence épris de son élève.

Si on lui demande si Monika aurait pu être derrière le meurtre, Magda nie énergiquement. Elle ne croit pas que Monika puisse faire quelque chose de ce genre. Si on lui demande pourquoi elle pense cela, Magda réfléchit un instant avant de répondre qu'elle pense que l'initiée pourrait être plus sûre d'elle-même étant donné sa position, et pourrait avoir des rêves d'ambition. Magda ne pense pas que ce soit suffisant pour faire de la jeune femme une meurtrière.

A moins que les PJ assurent Magda qu'elle est au-dessus de tout soupçon dans le meurtre du père Strauss, l'herboriste paraîtra abattue. Elle est bien consciente du destin qu'elle devra affronter si elle se retrouve soumise à la fragile clémence d'un répurgateur. A un moment au cours de la nuit, Magda prendra une décision funeste. Si un des PJ est à l'écoute non loin, faite lui faire un test d'**Ecoute** (*Acuité Auditive* +10) pour entendre Magda dire une prière à Rhya et Mórr, dans son dialecte ostaverspiel natal. Un test d'**Intelligence** réussi est nécessaire de la part du PJ entendant la prière pour saisir les similitudes avec le vocabulaire reikspiel, afin de réaliser que Magda confie son âme aux deux dieux. Ceci étant fait (à moins d'une intervention des PJ) Magda boira une potion à base de Belladone. La dose est suffisante pour lui permettre de glisser vers le royaume de Mórr.

Magda Krautee, (*Herboriste, ex-Apprentie, ex-Sorcière des Taillis niv.1*).

Description : Magda a grandi dans le village d'Alteiche, dans l'est de l'Averland, près de l'Aver Bleu. Elle a fait son apprentissage de sorcière des taillis auprès de Béatrice Eichelhülse, et a bien réussi sous sa tutelle. Malheureusement, la famine de 2165-2166 C.I. fut assez sévère, et les paysans méfiants cherchèrent quelqu'un à rendre responsable. Magda était à la périphérie du village quand les deux répurgateurs s'abattirent sur la demeure de Béatrice. Elle vit les deux hommes tabasser sa mentor dans les rues avant de jeter la sorcière des taillis inconsciente dans sa maison et y mettre le feu. Magda observa avec horreur les flammes ravager la chaumière, tandis que la femme hurlait à l'intérieur. Elle fuit dans les bois et ne retourna jamais chez elle. Un an plus tard, elle arriva à Sonnigwiese, affamée et épuisée. Elle fut prise en charge par la guérisseuse et prêtresse de Rhya du village, Helena Grünwald, qui enseigna à l'ancienne sorcière des taillis le métier d'herboriste. Quelques années plus tard, Helena mourut de la fièvre éruptive, et Magda devint l'herboriste et la sage-femme du village. Elle a gardé le secret sur sa vie passée depuis toutes ces années, de crainte d'être découverte et brûlée comme sorcière.

Taille : 1,62m

Poids : 54 Kg

Cheveux : Blancs

Yeux : Bleus

Age : 64 ans

Alignement : Neutre (Rhya)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	31	3	3	8	42	1	43	31	46	32	34	35

Compétences : Alphabétisation ; Connaissance : parchemins, plantes ; Identification des Plantes ; Incantation : mineure, niveau 1 ; Langage Secret : Classique, Guilde ; Langue Hermétique : druidique, magikane ; Pathologie ; Préparation de Poisons ; Sens de la Magie ; Traumatologie.

Sorts : [Mineure] Alarme Magique, Exorcisme, Flamme, Luminescence, Malédiction, Ouverture, Pare-Pluie, Renforcement de Porte, Sommeil.

[Niveau 1] Débilité, Immunité au Poison, Soins des Blessures Légères.

Points de Magie : 12

Possession : Pilon et mortier, besace avec plantes séchées, et bourse (1D3 Co, 2D6 pistoles, 2D6 sous).

L'affaire du colporteur disparu.

A un moment, les PJ s'interrogeront sur visiteur occasionnel de Sonnigwiese, Fritz Furstahg. La dernière fois qu'il a été vu au village, c'était le jour précédant les festivités de sonnstill, et on suppose qu'il est parti. Mais est-ce bien le cas ?

L'écusson près du tas de charbon de bois semble indiquer qu'un colporteur était dans le coin quelques temps après que le père Strauss soit allé dans la clairière. Le joueur incarnant Vorster Zimmermann pourrait bien soupçonner son père Kaspar, étant donné la situation un peu plus tôt dans l'aventure. Que ce soit avec ses compagnons ou de lui-même, Vorster pourrait tenter d'interroger son père. Inutile de dire que Kaspar réagira mal s'il pense que son fils suggère qu'il est impliqué, même de loin, dans le meurtre du prêtre sigmarite. S'il est confronté à son commentaire précédent à propos du livre de compte de la dîme, ou le problème des taxes, Kaspar répond de façon énervée. L'Eglise de Sigmar et le baron von Stämmingeiche sont sacrément riches du travail des roturiers. Priver ces deux là de quelques pistoles ça et là n'est pas vraiment le premier pas vers l'assassinat, soutient l'ancien Zimmermann.

Si les PJ mentionnent qu'ils ont trouvé un écusson de la guilde des colporteurs dans la clairière avec le tas de charbon et le présumé autel, la colère et les fanfaronnades de Kaspar retombent rapidement. La situation a pris un très mauvais tour du point de vue de Kaspar, car les preuves circonstancielles pourraient bien remonter vers lui. L'ancien Zimmermann suggère que l'écusson puisse appartenir à un autre colporteur puisqu'il a toujours le sien. Il annonce que l'écusson pourrait bien appartenir à son rival, Fritz Furstahg. « *Peut-être que Fritz n'est pas vraiment parti avant sonnstill,* » répond Kaspar à tout commentaire qu'un PJ pourrait faire en se basant sur les remarques des Fermiers.

Si les PJ prennent la route menant du village vers la Vieille Route des Nains, lisez ce qui suit :

Vous marchez environ trois heures depuis Sonnigwiese. La journée tire à sa fin, et vous êtes prêt à faire demi-tour quand vous apercevez du coin de l'œil un chariot de colporteur sur le côté de la route. Alors que vous vous rapprochez, vous pouvez entendre quelqu'un jurer. Quand vous avez fait le tour d'épais buissons, vous voyez quelqu'un labourer autours de la roue du chariot.

Les PJ trouvent Fritz Furstahg en train d'essayer de réparer (de façon assez pathétique) un essieu cassé. Toute personne possédant la compétence Travail du Bois peut clairement voir que Fritz n'est pas un expert pour réparer son chariot. Si on lui propose, Fritz accepte toute aide. Il commentera sèchement que les PJ sont bien plus amicaux que les hommes d'armes du baron qui sont passé à cheval plus tôt.

[*Note au MJ* : gardez à l'esprit qu'en cette saison, les jours sont assez longs dans l'Empire. Ils durent typiquement jusqu'à 16h ou plus. Si les PJ n'y sont pas encore arrivés, ils pourraient se retrouver au crépuscule à ce moment du scénario.]

Les PJ possédant un certain sens du temps pourraient bien se demander pourquoi Fritz a passé deux jours à cet endroit, plutôt que de retourner au village, à peine à 16 Km sur la route. Fritz répond qu'il n'envisageait pas de laisser ses marchandises sans surveillance sur la route. Il a imaginé qu'il arriverait finalement à réparer l'essieu avec du temps. Qui plus est, il n'était pas pressé par le temps, car il a passé moins de temps à Sonnigwiese qu'il ne l'avait prévu initialement. Si on lui demande pourquoi, Fritz répond qu'il a simplement mené toutes ses affaires à bien en moins de temps qu'il ne le pensait.

Les joueurs qui expriment des soupçons vis-à-vis de l'histoire de Fritz devraient faire un test d'**Intelligence-10**. S'ils réussissent, les PJ penseront qu'il y a quelque chose de faux dans la version du colporteur. Si un joueur vigilant décide de chercher des traces de chariot sur la route, il devra réussir un test d'**Observation (Acuité Visuelle +10, Pistage +10)** pour voir que le chariot de Fritz a été conduit à distance de la route. S'ils suivent la piste, les PJ découvriront un lieu, à environ 15 minutes de la route, où il y a un certain nombre de branches avec des feuilles sur le sol. Si les joueurs ont besoin d'aide, un jet d'**Intelligence** réussi permet de comprendre que le chariot s'est retrouvé sur les lieux et a été recouvert de branches pour le dissimuler à la vue.

S'il est confronté à cette observation, Fritz nie l'interprétation des PJ. Essayant surmonter sa nervosité, Fritz essaye d'expliquer que l'essieu a initialement craqué le 33 sommerzeit (le jour où il est parti), par conséquent il a conduit à l'écart de la route pour camper jusqu'au jour suivant, afin de pouvoir effectuer les réparations. Il explique que les bandits utilisent fréquemment cette route, et qu'il a donc pensé qu'il était plus sûr d'en être éloigné. Fritz est parti ce matin, mais l'essieu s'est brisé quand il a essayé de revenir sur la route.

Si on lui demande son écusson de la guilde des colporteurs, Fritz jette un coup d'œil à son épaule, et annonce qu'il l'a perdu quelque temps auparavant. Si les PJ montrent celui qu'ils ont trouvé dans la clairière, Fritz se tait quelques instants, avant de reconnaître que c'est le sien. Si on lui parle du sacrifice et de l'autel, Il s'arrête un court instant avant d'admettre que s'il le peut, il sacrifie un chevreuil ou un cerf à Taal, dans l'espoir que la divinité de la nature le protège des dangers de la forêt, pendant qu'il voyage d'un lieu à l'autre. Fritz se souvient avoir sacrifié un cerf à cet endroit avant de quitter Sonnigwiese. Les PJ devraient mentionner l'étrangeté de cette histoire, étant donné que, d'après les preuves qu'ils ont trouvées, le sacrifice n'a pu se produire qu'après que le père Strauss soit tombé sur le site. Réalisant qu'il a fourni un témoignage qui l'incrimine lui-même, Fritz décampe dans la forêt.

Le colporteur n'a pas l'intention d'être capturé. Se retrouver coupable d'avoir tué un prêtre n'est pas une perspective réjouissante pour son avenir, mais Fritz est certain qu'être reconnu coupable d'avoir assassiné un prêtre sigmarite est quelque chose qui conduit à une mort rapide. Il est certain que les rumeurs épouvantables sur ce que les sigmarites font à ceux qui sont déclarés coupable d'un tel crime contre le culte sont réelles. Si les PJ sont capables de le rejoindre, Fritz luttera jusqu'à la mort pour éviter la capture.

Même les plans des PNJ peuvent mal tourner. Les PJ devraient essayer de capturer Fritz plutôt que le tuer, afin de pouvoir l'interroger. En supposant qu'ils maîtrisent le colporteur effrayé, ils seront capables d'en tirer ce qui suit :

- Cette Monika Sauerapfel l'a séduit, puis menacé de l'accuser de viol s'il ne se faisait pas ce qu'elle voulait.
- L'initiiée voulait que le prêtre soit tué, parce qu'il l'utilisait afin de la laisser comme prêtre du village, pendant qu'il partait à Wurtbad.
- Elle a menacé de les dénoncer lui et Kaspar Zimmermann pour le déficit dans la dîme du culte de Sigmar et les taxes au baron von Stämmegeiche, tard le 33 sommerzeit. Monika l'a abrité dans la cave de la chapelle, où il serait resté jusqu'à ce que les portes du village s'ouvrent le 1 vorgeheim.
- Lors de la nuit du sonnstill, Fritz s'est faufilé dans la chapelle avec l'intention d'assassiner le prêtre.
- Le temps qu'il arrive à la chapelle, le prêtre avait déjà été tué.
- Un homme dans un manteau capuchonné sombre se tenait au-dessus du prêtre. Paniqué, Fritz est rapidement retourné dans sa cachette avant d'être vu par le meurtrier.
- Le meurtrier est descendu vers la cave pendant un moment, comme s'il cherchait quelque chose. Un bruit sourd a retenti près du meurtrier, puis il est parti.
- Comme il en avait reçu l'ordre, Fritz est parti dans la matinée en profitant de l'émoi provoqué par la mort du prêtre pour partir sans être remarqué.
- L'essieu trois fois maudit s'est brisé alors qu'il essayait de partir.

Les PJ pourraient bien trouver qu'il y a des trous dans l'histoire de Fritz, mais le colporteur de toute évidence effrayé insiste sur le fait que sa version des événements est la vraie. Le problème est la crédibilité du prisonnier, et sa capacité à convaincre le Meistre.

Fritz Furstahg, (Colporteur).

Description : Fritz est un colporteur qui voyage de village en village dans l'ouest du Stirland et les parties attenantes du nord de l'Averland. Il est connu pour être un individu quelque peu autoritaire, bien que convaincant, et dur à la négociation. Fritz peut aussi donner l'impression d'être mordant, et il n'est généralement pas très apprécié. Voyager à travers la Grande Forêt et affronter ses dangers à tendance à conduire certains hommes à l'excès, et Fritz n'est pas un modèle. Certains, qui ont voyagé avec lui, savent qu'il transporte parfois des restes de viande provenant d'animaux qu'il tue, pour les balancer à d'éventuels poursuivant gobelins (ou d'autres créatures proscrites) quand l'occasion se présente. On l'a même vu ramasser des carcasses sur lesquelles il serait tombé pour le même usage, en prévoyance de poursuite. Il y en a quelques-uns qui croient que Fritz aurait hésité à utiliser des morceaux d'humains morts pour le même usage.

Taille : 1,80m

Poids : 80 Kg

Cheveux : Bruns foncés

Yeux : Bleus

Age : 33 ans

Alignement : Neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	38	5	4	8	44	1	32	28	29	31	28	45

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

Possession : Epée, arc (24/48/250, FE3), chariot et cheval, matelas et couvertures (dans le chariot), casseroles, poêles, couteaux, aiguilles, bobine de rubans colorés, lanterne, verrerie, vin, marchandises diverses, et coffre-fort verrouillé (Diff 10, contenant 2D10 Co, 3D10 pistoles et 6D10 sous).

Cercle complet.

Le temps que vous rentriez au village, la nuit est tombée. Vous avez eu une très longue journée, et êtes assez fatigués. Vous espérez passer une bonne nuit de sommeil, mais les portes du village sont closes. Des torches sont allumées et placées sur la palissade, illuminant la zone devant la porte, ce qui aide le garde qui y est affecté. Quand vous frappez, un vasistas s'ouvre dans la porte, et Ulrich Lang jette un œil. Il est de toute évidence soulagé de votre présence (vraisemblablement il craignait plutôt d'être envoyé à votre recherche). Ulrich vous informe que le Meistre est très désireux de vous voir dans la Salle Commune, tout de suite.

Si les PJ ont Fritz avec eux, ils doivent l'escorter jusqu'au Meistre. Les quelques miliciens de garde ne peuvent pas quitter leur poste pour enfermer le colporteur. S'ils sont revenus sans Fritz, les PJ devraient donner l'impression de s'être battu contre des ours. Malgré tout, ils n'ont pas le temps de se nettoyer, car ils sont attendus.

Bien que soucieux de leur bien-être, le Meistre Lang a besoin d'être tenu au courant de l'activité des PJ, et de ce qu'ils ont appris. Il a un repas étalé devant lui avec un petit tonnelet de bière pour faire passer la nourriture. Le Meistre salut les PJ, les invite à s'asseoir (en particulier s'ils semblent s'être battu), et à se servir. Il veut aussi qu'ils lui racontent ce qu'ils ont découvert.

[*Note au MJ* : Ne laissez pas les PJ résumer les événements en supposant que le Meister sait ce que le MJ sait. Ce n'est pas le cas, et cela pourrait être mis en évidence par les questions du MJ aux PJ, comme s'il était Manfred Lang. Les PJ et le MJ devraient tous jouer en rôleplay cette partie du scénario.]

Après avoir écouté ce qu'ils ont à dire, le Meister Lang demande aux PJ s'ils ont déterminé qui est le groupe coupable, leur motivation, et les preuves dont ils disposent pour soutenir cette thèse. S'ils fournissent un dossier convaincant, le Meister Lang ne perd pas de temps et ordonne aux PJ d'arrêter l'accusé. Si les PJ sont certains d'avoir pointé du doigt la bonne personne, un procès commencera le lendemain matin, et ils y témoigneront.

Si les PJ ne sont pas encore sûrs, le Meister Lang leur demande s'ils sont loin d'avoir terminé leur enquête. Cela pourrait inclure le fait de donner des détails sur qui ils ont besoin d'interroger, et dans quel but. Lang souligne le besoin de conclure l'enquête, afin qu'il puisse signaler que l'affaire est terminée au baron von Stämmingeiche, afin qu'il puisse empêcher l'arrivée d'un répurateur, et afin d'éviter d'impliquer plus profondément le baron.

On suppose que les PJ vont vouloir réinterroger Monika Sauerapfel. Fritz Furstahg l'a accusé de meurtre (ou d'en être complice), bien que ses propos puissent être considérés avec méfiance. Dans tous les cas, les PJ pourraient vouloir s'assurer eux-mêmes qu'ils ont suivi toutes les pistes avant de placer qui que ce soit comme principal suspect.

Les PJ trouvent assez facilement Monika. Elle est dans la chapelle principale en train de prier Sigmar pour qu'il lui donne force et conseil. Epuisés par une journée longue et éprouvante, Monika semble échevelée et (de façon peu surprenante) un peu cassante. Les PJ devront être délicats ici, s'ils veulent obtenir quelque chose d'autre qu'une Monika énervée.

Si les PJ mettent en avant les paroles de Fritz comme si elles avaient la moindre crédibilité, Monika explose : « *Quoi ?!* » répond-elle, « *Vous osez m'accuser de meurtre ? Sur quelle base ? Le témoignage d'un étranger faisant des déclarations délirantes et non corroborées ? Quelles preuves avez-vous ? Où sont-elles ?* » Calmer Monika demandera beaucoup d'efforts. Une fois que sa colère est éveillée, tout test de **Sociabilité** que vous imposerez aux PJ subira un modificateur de -20. Les PJ pourraient bien avoir envie de battre en retraite à ce niveau.

Si les PJ parviennent à la calmer, Monika prend une profonde inspiration avant de répondre, « *Herr Furstahg est un menteur. Tout ce que vous avez à faire est d'interroger les habitants de ce village sur leurs interactions avec lui. La plupart vous parleront de ces marchandises de mauvaise qualité qu'il essaye de refiler. Qui plus est, lui – et certains autres individus – n'ont pas payé leur part de la dîme à l'église. Je sais. J'ai relu les registres de l'église il y a quelques jours.* » « *Je sais pour quelle genre de personne vous me prenez,* » continue Monika, tout en observant chacun des PJ tour à tour, « *mais suggérer que j'ai le moindre rapport avec un individu aussi grossier est au-delà de la compréhension. Si on fait abstraction de tout le reste, je suis maintenant la représentante de Sigmar dans ce village, et uniquement responsable devant le baron lui-même, pas la milice du village. Si vous avez la moindre preuve concrète de mon implication, alors arrêtez-moi maintenant. Sinon, quittez ce lieu de culte. Sigmar n'a qu'une tolérance limitée vis-à-vis des imbéciles.* »

A un moment, les PJ pourraient demander à avoir accès au sous-sol de la chapelle, pour poursuivre leur enquête. Si les PJ n'ont réussi qu'à énerver Monika, elle leur en refusera l'entrée, jusqu'à ce qu'ils puissent obtenir un mandat du baron von Stämmingeiche. Les PJ peuvent laisser Monika les intimider, ou ignorer ses menaces et continuer sans elle. Si les PJ ont été un modèle de modération et ont trouvé un moyen de ne pas énerver l'initiaée sigmarite (« *Nous savons que les accusations de Fritz Furstahg sont infondées, mais nous devons les vérifier pour prouver qu'il est bien le menteur que nous connaissons* »), elle leur montrera alors de plein gré les sous-sols. Elle indique qu'elle ne s'y est pas rendue depuis des semaines, car le père Strauss lui enseignait les divers mystères du culte. Monika indique aussi qu'elle a passé toute la journée à nettoyer la demeure de Sigmar.

Les portes des sous-sols se trouvent sur le côté des portes que les villageois utilisent pour entrer lorsqu'ils assistent aux services. Les escaliers de l'autre côté conduisent après environ 3m à une réserve. Il y a là des caisses pour les effets personnels du père Strauss, des provisions, et des fournitures pour la chapelle. De plus, il y a un cellier avec des bouteilles de différents vigneron. Il y a aussi quelques bouteilles de vin de l'Averland.

Les PJ fouillant la cave devront réussir un test de **Recherche** (*Acuité Visuelle* +10). Le premier test de **Recherche** réussi permet de trouver l'arme du crime, une grande bouteille pleine de vin d'Averland. La bouteille est couverte de sang et de fragment de cuir chevelu, de cheveux, et d'os. Les PJ examinant la bouteille devront faire un test de **CI** pour éviter d'avoir l'estomac retourné. Si le test de **CI** est raté de plus de 30, le PJ gagne un point de folie. Un nouveau test de **Recherche** réussi entraîne la découverte d'un grand couteau de chasse ensanglanté (presque une épée courte), et une dague à fine lame recouverte de sang.

Les PJ peuvent décider à ce stade d'arrêter Monika.

Monika Sauerapfel, (Initié).

Description : Cousine des Zimmermann, Monika est la fille d'Edgar et Renata. L'avenir de Monika semblait être condamné à devenir la femme de l'un des ploucs du village, une perspective qui l'inquiétait au plus haut point. Quand le prêtre sigmarite est arrivé pour diriger les villageois vers la lumière de Sigmar, Monika y a vu une occasion d'avoir une vie meilleure, et de quitter ce morne village. Elle est devenue Initiée de Sigmar, et a travaillé dur pour s'en montrer digne. C'est seulement récemment que Monika a appris à sa plus grande consternation, que le père Strauss comptait la préparait pour qu'elle soit sa remplaçante dans ce village. Cela n'arrivera pas.

Taille : 1,60m

Poids : 57 Kg

Cheveux : Bruns foncés

Yeux : Verts

Age : 17 ans

Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	29	3	3	7	44	1	32	35	33	45	42	46

Compétences : Alphabétisation ; Connaissance des Parchemins ; Langage Secret : Classique ; Théologie.

Possession : Robes, Médaille du Marteau de Sigmar.

Le procès.

Vous sentez que vous êtes sur le point de terminer votre enquête. Vous avez besoin de déterminer qui est le meurtrier du père Strauss sur la base de ce que vous avez découvert. Le Meistre Lang prévoit de faire un procès dans la matinée, et il s'attend à ce que ce soit vous qui présentiez l'affaire. Et probablement la personne que vous désignerez comme ayant commis ce crime odieux sera pendu. Vous ne pouvez qu'espérer que vous n'avez rien négligé.

Les PJ pourraient vouloir discuter de leurs preuves à ce stade, avant de se retirer pour la soirée. Le sommeil ne les soulage pas forcément du poids de leur responsabilité.

Le matin arrive bien trop tôt pour vous. Wolmar Lang vous informe que le Meistre vous a convoqué à la Salle Commune pour le procès.

Quand vous arrivez, les lieux sont bondés de villageois. Vêtus de leurs plus beaux atours, ils s'attendent à une bonne pendaison. Vous espérez vous acquitter de votre rôle du mieux possible. Non seulement vous avez besoin que la justice soit rendue, mais vous espérez aussi que le verdict soit suffisant pour satisfaire le répurateur qui devrait arriver dans quelques jours. Vous réalisez que si le répurateur n'est pas convaincu, il pourrait y avoir plus de morts et un massacre. L'assemblée se tait, tandis que Reiner Lang et Rudi Schuhmacher conduisent le présumé meurtrier, attaché avec des cordes, vers un box artisanal.

Si les PJ n'ont pas vu Magda Krautee depuis leur dernière entrevue, ils réalisent qu'elle n'est pas là. La nouvelle de sa mort ne les atteindra pas jusqu'à juste avant la pendaison. Les PJ remarqueront que même les hommes d'armes du baron se sont pointés pour voir ce dont il s'agit. Aucun doute qu'ils sont ici pour tout rapporter à von Stämmeingeiche.

Le Meistre Lang préside le procès. C'est une affaire simple et directe, où on demandera aux PJ de choisir un ou deux d'entre eux pour témoigner de la culpabilité de l'accusé et présenter des preuves. Le Meistre est le seul pouvant poser des questions pour obtenir des éclaircissements. Une fois que les PJ ont présenté leurs découvertes, on demandera à l'accusé de répondre des faits qui lui sont reprochés. A moins que le MJ ne souhaite introduire ici un rebondissement diabolique, l'accusé clamera son innocence, et présentera ses propres accusations comme précédemment.

Selon qui ils essayent de faire condamner, les PJ devront présenter un dossier convaincant. Voici quelques idées sur quelques-uns des suspects les plus prometteurs :

Hoffman Jamnitzer :

Si les PJ essayent de faire porter le chapeau au chasseur de prime, il expliquera qu'il possède un mandat pour agir au nom du culte de Verena. Il a été engagé pour trouver un Frederick Strauss, un homme qui, il y a quelques années, est censé avoir corrompu un garde pour qu'il arrête un autre homme pour le crime que lui, Herr Strauss, avait commis à Wurtbad. L'homme qui fut arrêté s'est avéré être le jeune frère d'un prêtre de Verena. Il a fallu des années au prêtre de Verena pour apprendre qu'à la suite d'une erreur son frère avait été envoyé à la Colonie Minière de Middenheim, où les autres détenus l'ont plus tard tué. Exigeant que justice soit faite, le prêtre a engagé Hoffman soit pour que Herr Strauss réponde de ses crimes, soit pour qu'il lui ramène une preuve de sa mort.

Si les PJ ont montré la main tranchée du prêtre comme preuve du crime de Hoffman, le chasseur de prime révèle la raison pour laquelle il a prit la main. Si les PJ montrent le livre que Tobias Brauer a si habilement dissimulé parmi leurs effets personnels, le chasseur de prime semble abasourdi. « *Je jure sur la balance de Verena,* » déclare-t-il, « *que je n'ai jamais vu ce livre de ma vie. Je ne sais même pas lire.* »

Klaus Greber se lèvera et se portera garant de l'histoire d'Hoffman. Si le MJ souhaite être retors, il peut aussi y avoir Tobias Brauer qui se lève et remet en question l'honnêteté de Klaus. « *Il y sont tous deux mêlés,* » s'exclame l'ancien, « *ils sont venus au village, et j'ose dire qu'il peut probablement lire le livre.* »

« *En effet je peux,* » annonce Klaus. « *Mais en tant qu'ancien initié de Shallya, je suis lié par un vœu de non-violence. Le livre, intitulé "Briser les Chaines de la Fausse Religion" en langue classique, semble être un livre qui recommande la violence. Je jurerais sur la sérénité de Shallya, et l'honnêteté de sa mère, Verena, que ce livre a été placé dans les affaires de Herr Jamnitzer par quelqu'un d'autre dans cette salle.* »

Sur ces mots, la salle commune du village éclate de confusion. Les PJ pourraient vouloir prendre quelques instants pour discuter du fait qu'ils ont, ou pas, le bon suspect...

Fritz Furstahg :

De toute évidence, c'est le 'meilleur' suspect que les PJ peuvent essayer de faire condamner. Fritz est d'une façon générale un individu peu recommandable (et quelque peu rebutant), dont l'histoire est très bancal. Il ne peut fournir absolument aucune preuve pour soutenir sa version des événements. Il ne peut même pas trouver des justifications à ses incohérences, bien qu'on puisse supposer qu'il n'est pas assez astucieux pour sortir une meilleure histoire.

Fritz s'en tiendra à son histoire jusqu'au bout. Si l'histoire du livre mal famé découvert par les affaires d'Hoffman apparaît, Fritz bondira dessus en accusant Tobias Brauer du crime. « *Je me souviens maintenant* », pleurera-t-il, « *cette saleté à assassiné mon camarade, Georg Stoppel, il y a 10 ans. Il m'a dit qu'il possédait un livre rare qu'il avait obtenu pour une personne importante dans ce village. Il valait beaucoup d'or. Je n'ai jamais revu Georg. La rumeur disait qu'il avait été tué sur la route, mais je le connaissais. Georg était un homme prudent sur la route. Si Brauer a pu tuer l'inoffensif Georg, il a certainement pu assassiner un prêtre qu'il haïssait. Du moins d'après ce qu'on raconte.* »

Tobias dénoncera Fritz comme étant « *un menteur qui raconterait n'importe quoi, calomnierait n'importe qui, pour sauver sa peau inutile. Son histoire et ses accusations sont grotesques. Vous feriez mieux de le pendre maintenant.* »

Monika Sauerapfel :

Pour celle-ci, il sera difficile d'apporter des preuves. Seuls des ragots la relie sexuellement avec le défunt prêtre sigmarite, et ni elle ni Strauss ne l'ont jamais reconnu. Les accusations de séduction de Fritz sont tout aussi difficiles à prouver. Monika pourra (et devra) apparaître comme quelque peu arrogante, mais elle s'avère être très rusée. Il n'y a que des spéculations pour la relier au crime, et personne, même pas Fritz, ne l'a vu où que ce soit à proximité de la scène de crime. Pour ce que tout le monde en sait, Monika était en communion avec Sigmar.

Si les PJ décident de s'en prendre à elle de toutes leurs forces, Monika devrait être capable de faire d'eux de la viande hachée. Ce n'est pas comme si elle ne connaissait pas les sentiments de certains des PJ envers elle. Elle utilisera cela pour déprécier, et donner l'impression qu'ils agissaient par colère car elle avait éconduit leurs avances. Elle prétendra aussi que les autres PJ sont contre elle pour parvenir à élever leur statut au-dessus des leurs. Le procès devrait péricliter à partir de là...

Helmut Jäger :

Le chasseur/trappeur a tout contre lui : mobile, occasion, et la capacité à accomplir le crime. Ajoutez à cela le fait que personne n'a vu Helmut à ce moment (ce qui est courant). Il se place lui-même sur la scène de crime, et il n'y a personne pour se porter garant des déclarations du chasseur sur le fait qu'il est arrivé après que Strauss ait été tué. Si le couteau de chasse a été trouvé dans le sous-sol, les preuves indiquent clairement quelqu'un de doué pour la chasse et le l'abattage.

Le problème pour les PJ sera que s'il a le moindre indice sur leurs soupçons, Helmut aura déjà quitté les environs. Sa fuite pourrait bien laisser entendre sa culpabilité, et les PJ auront toute facilité pour présenter leur affaire. Après tout, l'accusé n'est pas là pour prendre sa propre défense. A nouveau, il n'y aura pas de cadavre à présenter au répurgateur quand il arrivera. Cela pourrait conduire au même problème que celui ayant entraîné le funeste destin de Kirschkern. Au final, quelqu'un a du permettre au suspect de s'échapper. Peut-être un complice ?

Tobias Brauer :

Selon la direction que prend le procès, il pourrait y en avoir qui devienne assez méfiant vis-à-vis de l'arrogant ancien. Les PJ pourraient être capables de concocter rapidement un dossier contre lui. Cela fournirait aussi au Meistre Lang l'occasion de se débarrasser d'un turbulent rival. Naturellement, Herr Brauer dénoncera les injustes tentatives des "inférieurs" pour lui faire porter le poids de la responsabilité de la mort de ce "fier homme de Sigmar". « *Je ne tolérerai pas une telle insulte à ma personne. J'exige d'être jugé par le baron en personne. Nous verrons bien qui sera alors déclaré coupable.* »

Cela devrait déclencher un échange énervé avec Lang. Si les PJ présente un dossier solide contre Tobias, Lang le déclarera coupable. Sinon, les PJ pourraient bien regretter leurs efforts dans cette direction.

Le Meistre étudie ensuite les faits, et prononce sa sentence. Si les conclusions des PJ ne sont pas renforcées par des preuves, le Meistre les admoneste pour n'avoir pas réussi à accomplir correctement leur devoir, et les réprimande en ordonnant qu'ils passent trois jours chacun au pilori (*souvenez-vous, c'est Warhammer, où aucune bonne action ne reste jamais impunie*). Si les PJ réussissent, le Meistre Lang prononce la sentence de pendaison après une rapide réflexion.

La pendaison dans le Vieux Monde n'est en aucune façon une mort rapide. Le condamné meure d'une lente asphyxie qui peut prendre des heures. Toute personne passant à proximité entendra des bruits d'étouffement et des halètements, jusqu'à ce que le criminel perde conscience. Le corps est alors laissé pendant des jours, comme nourriture pour les corbeaux, et comme avertissement du prix que paye les meurtriers pour leurs crimes.

Toujours entravé, le meurtrier condamné et ensuite conduit dans un chariot tiré par les PJ vers un gros arbre à l'extérieur de l'enceinte du village. Une corde épaisse est passée par-dessus une grosse branche, et l'une des extrémités est attachée autour du cou de l'assassin. Le tueur hurle des malédictions à tout le monde, en particulier les PJ pour leur rôle. « *Je suis innocent ! Que tous les dieux vous maudissent tous pour votre rôle là-dedans. J'espère que vous subirez le même destin que celui que vous m'avez condamné à affronter. Que toute votre descendance soit des pourritures mutantes.* »

Les PJ font partie du groupe qui tirera à l'autre bout de la corde, soulevant le criminel par le cou. Quand ils commencent à tirer, les vindictes du coupable sont coupées par les huées des spectateurs. Quand le meurtrier est à environ 1,80m au-dessus du sol, la corde est attachée à une solide branche basse, jusqu'à ce que le Meistre ordonne qu'elle soit tranchée (dans environ une semaine). Si le MJ le décide, autorisez les PJ à faire un test de **CI** pour voir qui garde son déjeuner pendant qu'il prend part à ce travail.

Epilogue.

Quelques jours plus tard, un homme solennel, vêtu de noir, arrive au village, escorté par l'homme d'arme du baron von Stämmingeiche, Dirk Oswald. Il rencontre en privé le Meistre Lang dans la Salle Commune pendant des heures. Nombre des villages altèrent légèrement leur routine quotidienne dans l'espoir de nonchalamment écouter aux portes la conversation (tout en ayant l'air occupé).

En fin d'après-midi, les portes s'ouvrent et le répurateur dit au Meistre, « *Je rapporterai l'affaire au représentant du Lecteur à Wurtbad. Mon avis initial sur les faits que vous avez présenté est que vous avez accompli la volonté de Sigmar en accord avec la loi impériale. S'il y a quelque chose d'autre, vous aurez des nouvelles de l'Église en tant voulu.* » Sur ce, le répurateur monte à cheval, et part vers Schloss Waldsicht pour saluer une dernière fois (espérons-le) le baron.

Personnages

Fiches de PJ.

Erich Brauer :

Fermier.

Taille : 1,67m
Cheveux : Noirs
Age : 17 ans
Traits distinctif : Sourire méprisant (**Soc** -5*).
Points de Destin : 1

Poids : 63 Kg
Yeux : Marrons
Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	28	36	3	4	6	33	1	32	30	36	27	37	26*

Compétences : Agriculture ; Conduite d'Attelage ; Connaissance des Plantes ; Course à Pied* ; Equitation ; Identification des Plantes ; Soins des Animaux ; Travail du Bois.

Possession : Gilet de cuir (0/1 PA corps), bouclier, lance.

Histoire personnelle :

Vous êtes un membre de la famille Brauer de Sonngwiese. Les vôtres sont une famille de fermier, tandis que vos cousins Brauer dirigent l'auberge du village, le *Tonneau de Bière*. Votre oncle, Tobias, est l'un des anciens du village, et joue son rôle. Ses morveux profitent d'une vie confortable de loisir en comparaison du travail éreintant que vous accomplissez dans la ferme familiale. Bien entendu, ces marmots sont presque aussi insupportables que votre oncle, qui s'enorgueillit de quelques années qu'il a passé à étudier à Wurmbad. Vous avez de la famille dans certains des villages stirlindais voisins, mais vous leur avez rarement rendu visite depuis que votre père, Gunnar, est mort il y a 8 ans dans une attaque de gobelins.

Votre frère aîné, Kurt, a été obligé de devenir l'homme de la maison. Tandis qu'il essayait de son mieux de s'occuper de la ferme (vous n'échangeriez votre place avec lui pour rien au monde), ses ordres vous ont tapé sur les nerfs. Votre tirage au sort dans la milice du village vous a permis de faire une pause à l'écart du travail exigeant et monotone de la ferme. Malheureusement, vous avez été obligé de monter la garde aux portes du village lors de la dernière soirée des fêtes de sonnstill. La nuit semblait s'éterniser, en particulier parce que vous étiez coincé avec Wilhelm Fleischer. Vous avez été relevé au cours des heures ayant précédé l'aube, et deviez aller quémander une pinte de bière avant d'aller au lit. Malheureusement vous n'avez bu que ce qui restait dans le fût.

Ulrich Lang vous a tiré du sommeil en milieu de matinée (vers 9h) le 1^{er} vorgeheim. Il avait été envoyé par le Meistre pour vous dire que votre présence en tant que membre de la milice était requise à la réunion du Conseil du Village. Avec un grognement et une malédiction, vous vous êtes habillé, avez saisi votre lance, et êtes parti d'un air furieux. Il ne vous est venu à l'esprit qu'au moment où vous atteigniez votre destination que les anciens du village ne se réunissent jamais le matin suivant les festivités de sonnstill.

Les familles du village :

Fermier – Un couple de bretonniens qui s'est installé dans la région il y a juste quelques années. Vous ne savez pas trop quoi faire d'eux, mais ils travaillent bien leurs terres, et restent entre eux. En fait, les seules fois où vous les avez vu s'éloigner de leur ferme, c'est quand ils assistent aux services à la chapelle de Sigmar, et à quelques-unes des fêtes du village.

Fleischer – Une famille d'éleveurs dont l'une des branches est dirigée par l'un des anciens du village. Pour autant que vous le sachiez, ce n'est pas une famille de gens très brillants. L'un des fils de l'ancien Josef, Wilhelm, est un garçon assez sympathique la plupart du temps. A d'autres moments, il peut être un peu obtus dans sa tête. Wilhelm semble bien adapté pour s'occuper des porcs.

Lang – Une ramification de la famille Schuhmacher par mariage. Manfred est le Meistre du village, et un homme qui prend son travail au sérieux. Il s'assure même que ses enfants participent à certains des lourds devoirs de la milice du village qu'il dirige. L'un d'entre eux, Etelka, a aussi été assigné à la garde pendant les fêtes de sonnstill. C'est l'un des rares filles sympathiques du village, dont la plupart sont prêtes à s'en remettre à leurs ruses féminines pour essayer d'éviter le travail pénible. Son oncle, Reiner, est le forgeron du village.

Sauerapfel – Liés aux Zimmermann par mariage. Edgar est le chef de cette famille de bosseurs sans intérêt. Seule sa fille, Monika, semble essayer de faire quelque chose de sa vie en devenant Initiée de Sigmar.

Schuhmacher – Une autre famille qui partage le fardeau de fournir l'un des anciens du village (Otto). Les schuhmacher sont les hommes à tous faire du village. Parmi eux se trouve le meunier du village, des cordonniers, et des bûcherons. Ils semblent tous être assez équilibrés, et l'un d'entre eux, Karl, a tenu compagnie à votre mère, Luise. Sa fille, Marianne, s'est aussi retrouvée de garde pendant les festivités. Vous avez remarqué qu'elle a amenée avec elle sa grosse hache pendant la garde. Vous vous demandez si elle s'attend à des problèmes.

Poingdepierre – Une famille naine de deux membres qui, comme on peut s'y attendre, ne sont pas très ouverts sur leurs affaires privées, comme le reste des villageois. Ragni s'occupe du bétail, et fourni du fromage au village, tandis que son fils, Hergar, est en apprentissage chez Reiner Lang. Hergar possède aussi la distinction douteuse d'être le plus dévoué des membres de la milice, et s'est en fait porté volontaire pour être de garde pendant les festivités. Vous espérez un jour l'affronter dans un concours de boisson.

Zimmermann – Les charpentiers et colporteurs du village, dont l'un d'entre eux (Adolf) est un des anciens. La famille a fait preuve d'une véritable compétence dans la menuiserie, même si vous ne savez pas trop pour ce qui est du commerce. Vous n'en savez véritablement pas assez pour vous prononcer d'un côté ou de l'autre. L'un des Zimmermann, Vorster, semble être un garçon assez intelligent et aimable. Bien entendu, cela ne l'a pas empêché d'être de garde pendant les festivités de sonnstill.

Et les individus :

Helmut Jäger – Helmut est le chasseur du village, qui est son propre maître et va et vient comme il lui plait. Vous aimeriez avoir une vie aussi insouciant que la sienne. D'un autre côté, Helmut sent comme les animaux qu'il chasse, et il est obligé de le faire, quel que soit le temps, même au cœur de l'hiver. Peut-être que votre vie n'est pas si mal après tout.

Magda Krautee – La "Vieille Maggie" est la guérisseuse du village, qui possède plus de remèdes contre ce qui fait du mal à un corps qu'il est imaginable. Elle a même un remontant qui calme une terrible gueule de bois provoquée par trop de bière maison et autres liqueurs. Vous avez du utiliser ses services à de nombreuses reprises.

Frederick Strauss – Le prêtre arrivé il y a 8 ans avec le grand dessein de faire de ce village le centre de la foi sigmarite dans la région. Bien que vous soyez fidèle du Fondateur de l'Empire, vous croyez que les autres dieux ont aussi leur place. Ils ont certainement de meilleures fêtes. Dans tous les cas, vous n'avez que du respect pour lui d'avoir essayé. Du fait de sa position, c'est aussi un des membres du Conseil du Village.

Wilhelm Fleischer :**Pâtre.**

Taille : 1,70m
 Cheveux : Bruns bouclés
 Age : 19 ans
 Traits distinctif : Bégaiement (-10 aux tests de **Communication**), dents brisées, (**Soc** -10*).
 Points de Destin : 1

Poids : 67 Kg
 Yeux : Marrons clairs
 Alignement : Neutre (Rhya)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	31	4	3	6	38*	1	34	27	26	32	35	22*

Compétences : Arme de Spécialisation : fronde ; Connaissance des Plantes ; Dressage ; Empathie avec les Animaux ; Musique (instruments à vent) ; Réflexes Eclairs* ; Soins des Animaux.

Possession : Lance, fronde et munition (24/36/150, FE3), flute de pan.

Histoire personnelle :

Vous êtes un membre de la famille Fleischer de Sonnigwiese. Votre père, Josef, est l'un des anciens, et le boucher du village. En tant que boucher, votre famille a l'habitude d'utiliser une salle souterraine sous la maison pour conserver les morts jusqu'à ce qu'un prêtre de Mórr itinérant ne passe au village pour accomplir les rites funéraires. Cependant, le père Strauss a insisté pour brûler les morts en accord avec les traditions sigmarites, et le prêtre se contente maintenant de consacrer l'inhumation et de bénir les âmes des défunts. Tout comme vos cousins Fleischer, vous venez d'une famille de pâtres. En tant que fils aîné, vous passez du temps avec votre père à apprendre comment abattre le bétail et le préparer pour le marché. Vous divisez le reste de votre temps entre la surveillance de vos porcs et l'accomplissement de votre devoir de membre de la milice du village.

Vous aimez assez le travail à la milice, qui implique généralement de passer quelques jours par mois à se balader dans le village et la forêt à côté. Plusieurs d'entre vous sont appelés en même temps pour être de garde quand il y a une fête au village, ou de fortes rumeurs d'activités de bandits. La nuit dernière, on vous a demandé d'être de garde aux portes du village pendant les festivités de sonnstill. La nuit a été assez tranquille, en dehors des plaintes constantes d'Erich Brauer sur le fait qu'il ratait des chopes de bière. Vous avez été relevé au cours des heures précédant l'aube, et êtes allé directement au lit.

Ulrich Lang vous a tiré du sommeil en milieu de matinée (vers 9h) le 1^{er} vorgeheim. Il avait été envoyé par le Meistre pour vous dire que votre présence en tant que membre de la milice était requise à la réunion du Conseil du Village. Avec un grognement et une malédiction, vous vous êtes habillé, avez saisi votre lance et votre fronde, et vous y êtes entraîné. Il ne vous est venu à l'esprit qu'au moment où vous atteigniez votre destination que les anciens du village ne se réunissent jamais le matin suivant les festivités de sonnstill.

Les familles du village :

Brauer – Il y a deux familles Brauer. L'une est dirigée par Tobias, qui possède la seule auberge du village, et est l'un des anciens. L'autre est composé de fermiers malchanceux qui sont devenus amers depuis que leur père a été tué dans un raid de gobelins il y a 8 ans. L'un de ses fils, Erich, peut être désagréable parfois, en particulier s'il boit trop de bières.

Fermier – Un couple de bretonniens qui s'est installé dans la région il y a juste quelques années. Jusqu'à récemment, vous gardiez vos distances, car vous avez entendu d'étranges histoires sur les bretonniens. Parfois sur des vagabondages au milieu de la nuit, nus, et à la recherche de bétail sans méfiance. Vous étiez inquiets quand vos porcs sont partis dans les champs des Fermiers, et vous ne pouvez qu'espérer qu'ils ne vous ont pas vus pendant que vous rassembliez rapidement vos cochons pour les éloigner.

Lang – Une ramification de la famille Schuhmacher par mariage. Manfred est le Meistre du village, et un homme qui excelle à donner des ordres dans le village. Sa propre famille participe à certaines des tâches importantes de la milice du village qu'il dirige. L'une de ses filles, Etelka, a aussi été assignée à la garde pendant les fêtes de sonnstill. Le frère de Manfred, Reiner, est le forgeron du village. En fait Etelka est indubitablement la fille disponible la plus jolie du village ; ça pourrait être le bon moment pour l'impressionner ?

Sauerapfel – Une famille de fermiers liés aux Zimmermann par mariage. Edgar est le père travailleur, et un homme que vous admirez. Vous avez des sentiments pour sa fille, Monika, et avez espéré un jour pouvoir demander à Edgar la permission de l'épouser. Tout ça pour rien, car il semble que Monika ait ses propres ambitions. Vous avez gardé pour vous votre désir pour Monika, car elle est devenue Initiée de Sigmar.

Schuhmacher – Une famille qui remplit un certain nombre de travaux différents dans le village. Les Schuhmacher sont les meuniers, cordonniers et bûcherons du village. L'un d'entre eux, Otto, est l'un des anciens du village. Ils semblent tous être amicaux, et l'une d'entre eux, Marianne, était aussi de garde pendant les festivités. Vous l'admirez pour sa volonté d'aider le village tout en prenant soin de son père et de son père depuis le décès de sa mère.

Poingdepierre – Bien que très réservés, cette famille naine de deux membres sont tout aussi agréables que les autres villageois. Le père, Ragni, s'occupe du bétail et approvisionne le village en fromage, tandis que son fils, Hergar, est l'apprenti du forgeron. Hergar est aussi volontaire pour beaucoup de travaux avec la milice, en particulier pendant les diverses festivités du village. Vous pensez qu'il pourrait bien être prêt à prendre la place de Manfred Lang comme Maître un jour, tant qu'Etelka Lang ne la souhaite pas.

Zimmermann – Une autre des plus grandes familles du village, dont Adolf est l'un des aînés. Les Zimmermann sont des charpentiers et colporteurs, et sont compétents dans les deux métiers. Bon, en fait vous n'êtes pas très sûr pour l'aspect commercial, parce que vous n'y connaissez pas grand-chose. De toute façon, c'est une bande qui présente bien, demandant toujours aux autres comment ils s'en sortent dans leurs affaires. L'un d'entre eux, Vorster, s'est retrouvé de garde avec Hergar pendant les festivités de sonnstill.

Et les individus :

Helmut Jäger – Helmut est un homme mystérieux pour vous. Quand vous vous êtes aventuré profondément dans la forêt avec vos cochons, vous l'avez parfois vu de loin, recouvert de sang et tirant un traîneau avec un animal qu'il avait chassé ou pris au piège. Vous êtes même sûr de l'avoir entendu parler au gibier mort. Être un tel solitaire ne doit pas être bon pour un homme.

Magda Krautée – Vous avez du demander à la "Vieille Maggie" des remèdes aux plantes pour vos cochons malades à plus d'une occasion. En fait, vous avez récemment demandé à Magda une amulette pour vous aider à prendre soin d'un cœur esseulé, qui semble avoir bien fonctionné.

Frederick Strauss – Le prêtre de Sigmar arrivé il y a 8 ans pour apporter plus d'attention au culte dans le village. Le père Strauss a rapidement été inclus dans le Conseil du Village. Vous devez admettre qu'il a fait du bon travail, mais vous n'étiez pas très satisfait quand il a convaincu Monika de devenir son Initié. Votre famille a aussi perdu un peu de son statut maintenant que vous n'êtes plus impliqué dans les inhumations avec le prêtre de Mórr. Vous avez aussi senti qu'il ne se souciait pas trop des cultes actifs de Taal et Rhya dans le village, mais vous ne savez pas trop pourquoi.

Etelka Lang :*Milicienne (et Barmaid).*

Taille : 1,75m
 Cheveux : Longs, blonds
 Age : 19 ans
 Points de Destin : 1

Poids : 63 Kg
 Yeux : Bleus
 Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	31	4	3	7	28	1	26	36	30	33	27	34

Compétences : Chant ; Conduite d'Attelage ; Coups Puissants ; Danse ; Equitation ; Esquive.

Possession : Veste en cuir (0/1 PA corps/bras), bouclier (1PA partout), lance, arc et munition (24/48/250, FE3).

Histoire personnelle :

Vous êtes un membre de la famille Lang de Sonnigwiese. Votre famille est autrefois arrivée du village voisin de Kirschkern, qui a été brûlé par un répurateur il y a 20 ans. Votre père était alors membre de la milice là-bas, tout comme votre oncle célibataire Reiner, et ils ont contribué à découvrir la sorcière. Les deux hommes reçurent l'ordre du répurateur de partir avant qu'il ne se mette à brûler le village et tuer les sympathisants de la sorcière.

Votre père s'est installé dans ce village et a épousé l'une des schuhmacher. Il est devenu le Meister du village et le capitaine de sa milice il y a environ 10 ans, et il a laissé Reiner être le seul forgeron du village. Votre père prend son rôle au sérieux, et il s'assure que vous et vos frères et sœurs passiez du temps dans la milice. Ça ne vous dérange pas vraiment, parce que vous sentez que vous apprenez des compétences qui pourraient vous permettre de protéger votre terre et votre maison. En effet, vous avez entendu des histoires de redoutables femmes guerrières combattant pour l'empereur et la gloire de l'Empire. Malheureusement, vous avez été obligée d'en revenir à des fonctions moins attrayantes. On vous a assigné la garde des palissades de l'enceinte nord et ouest au court des festivités de sonnstill de la veille. A moins, vous aviez une cousine, Marianne Schuhmacher, pour vous aider dans cette entreprise nocturne. Bien que parfois vous rêviez de servir l'Empereur dans des campagnes militaires extérieures, vous êtes généralement heureuse au village. Probablement. Vous avez été relevée dans les heures précédant l'aube, et vous êtes précipité au lit. Vous ne pouvez qu'espérer que l'un de vos frères ne récupère la garde monstill.

Votre frère, Ulrich Lang, vous a tiré du sommeil en milieu de matinée (vers 9h) le 1^{er} vorgeheim. Il avait été envoyé par votre père pour vous dire que votre présence en tant que membre de la milice était requise à la réunion du Conseil du Village. Avec un grognement et une malédiction, vous vous êtes habillé, avez saisi votre lance et votre bouclier, et êtes parti de chez vous. Il ne vous est venu à l'esprit qu'au moment où vous atteigniez votre destination que les anciens du village ne se réunissent jamais le matin suivant les festivités de sonnstill.

Les familles du village :

Brauer – Il y a deux familles Brauer. L'une est dirigée par Tobias, aubergiste et ancien du village. L'autre est composé de fermiers malchanceux qui sont devenus furieux depuis que leur père a été tué dans un raid de gobelins il y a 8 ans. C'est compréhensible dans une certaine mesure, mais pas quand cela affecte le village. L'un de ses fils, Erich, peut être pénible parfois, en particulier s'il boit trop de bières. Malgré tout Erich fait de son mieux quand il est appelé pour accomplir son devoir dans la milice, comme pendant les festivités de sonnstill à la porte de l'enceinte.

Fermier – Un couple de bretonniens qui s'est installé dans la région il y a juste quelques années. Ils semblent être de fervent fidèles de Sigmar, bien que vous ne soyez pas vraiment certaine qu'il ne s'agisse pas d'une comédie visant à être considérés et acceptés comme stirlandais.

Fleischer – Une famille d'éleveurs dont l'une des branches est dirigée par l'un des anciens du village, Josef. La famille est composée de gens simples, comme beaucoup de ceux qui vivent des cultures et du bétail. Ce n'est pas vraiment des lumières. L'un des fils de l'ancien Josef, Wilhelm, est un homme sympathique et loyal, qui suit les ordres. Il ne semble pas non plus se laisser atteindre par Erich la plupart du temps qu'ils sont associés à la garde, comme la nuit dernière.

Sauerapfel – Une famille de fermiers liés aux Zimmermann par mariage. Edgar est le chef de cette famille typique de travailleurs agricoles. Sa fille, Monika, est totalement imbue d'elle-même, en particulier depuis qu'elle est devenue Initiée de Sigmar. Elle suit le père Strauss comme s'il était son ticket vers quelque chose de mieux.

Schuhmacher – Une autre famille contenant un des anciens du village, et vos cousins. Les Schuhmacher remplissent divers rôles dans le village. Ce sont les meuniers/boulangers (oncle Diehl), cordonnier (oncle Otto, qui est aussi un ancien), et bûcherons (oncle Karl). Vous êtes en bon termes avec tous, en particulier votre cousine, Marianne. Vous et elle partagez beaucoup de choses, y compris votre fonction dans la milice. En cas de coup dur, vous savez qu'elle est en mesure de prendre soin d'elle.

Poingdepierre – La seule famille naine du village. Bien qu'ils ne soient que deux, ils s'entendent bien avec tout le monde. Ragni, le père, s'occupe du bétail et approvisionne le village en fromages et en beurre. Son fils, Hergar, est apprenti chez l'oncle Reiner, et est un membre très compétent de la milice. Il est volontaire pour toutes les tâches impopulaires, comme la garde qu'il a pris pendant les festivités de sonnstill avec Vorster Zimmermann.

Zimmermann – Les Zimmermann sont les charpentiers et colporteurs du village. Adolf est l'un des anciens du village, et un menuisier compétent, tout comme sa fille Carina. Kaspar est un colporteur très doué, qui vent les productions du village aux autres colporteurs. Son fils, Vorster, suit le métier familial, et sert aussi dans la milice. Il a passé les festivités de sonnstill à patrouiller les murs d'enceinte sud et est avec Hergar.

Et les individus :

Helmut Jäger – Le chasseur du village est un homme sale et négligé, qui semble garder ses distances vis-à-vis du reste du village. Vous le soupçonnez d'être un pieux taalite, car il n'assiste jamais aux services à la chapelle de Sigmar. Malgré tout, vous ne l'avez jamais vu à aucune des festivités en l'honneur de Taal et Rhya. Votre père pense que c'est un brave homme, mais vous ne lui avez jamais parlé.

Magda Krautee – La "Vieille Maggie" semble avoir des remèdes pour tout le monde, et tous leurs problèmes. Malgré tout, la vieille herboriste semble être plus que ce qu'elle ne laisse voir. Ses potions et ses amulettes sont efficaces, et ses compétences de guérisseuses et de sage-femme incontestées. Pourtant, votre intuition vous dit de rester sur vos gardes.

Frederick Strauss – Vous vous souvenez comme votre père était fier quand le prêtre de Sigmar est arrivé il y a 8 ans, au point même de convaincre les anciens du village de l'admettre comme membre du Conseil de Village. Il espérait que le père Strauss mènerait les villageois vers la lumière de Sigmar, et les éloignerait des anciens dieux. Le prêtre fut décevant, car il semblait plus se soucier de sa propre réputation.

Marianne Schuhmacher :**Bûcheronne.**

Taille : 1,65m
Cheveux : Bruns

Age : 21 ans

Traits distinctif : Cicatrices (**Soc** -10*).

Points de Destin : 1

Poids : 60 Kg

Yeux : Verts

Alignement : Neutre (Taal)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	36	30	4	3	6	28	1	34	31	33	36	28	24*

Compétences : Acuité Visuelle ; Arme de Spécialisation : deux mains ; Camouflage Rural ; Chant ; Déplacement Silencieux Rural ; Identification des Plantes ; Langage Secret : jargon des forestiers ; Pictographie : bûcheron ; Piégeage ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges.

Possession : Veste en cuir (0/1 PA corps/bras), hache de bûcheron à deux mains (D+2, I-10).

Histoire personnelle :

Vous êtes un membre de la famille Schuhmacher de Sonngiwiese. Votre famille proche vit de l'abattage et de la découpe des arbres pour les menuisiers du village. Votre famille a été durement touchée quand le baron s'est offusqué du fait que vous préleviez du bois pour faire du charbon, qui est un carburant très efficace. En fait, le baron a imposé beaucoup d'exigences déraisonnables quant à votre utilisation de la forêt, et vous gardez toujours un œil méfiant sur ses forestiers. L'un de vos oncles, Otto, est le cordonnier et tanneur du village, et l'un de ses anciens. Un autre oncle, Diehl, s'occupe du moulin du village, et fait aussi office de boulanger. Votre tante Helena est mariée au Meistre du village, Manfred Lang.

Votre mère, Elfrida, est morte d'une maladie débilitante il y a 6 ans, vous laissant seule pour vous occuper de votre père, Karl, et de votre jeune frère, Erwin. Les choses ont été difficile pendant un moment, jusqu'à il y a quelques mois, quand votre père et la veuve Luise Brauer se sont rapprochés. Vous ne vous souciez pas vraiment beaucoup d'elle, mais elle semble être bonne avec votre père. Vous avez rejoint la milice du village afin de faire autre chose qu'apprendre le travail familial. Vous avez eu "l'honneur" d'être affecté à la garde le long de la palissade d'enceinte nord et est au cours des festivités de sonnstill de la veille. La nuit fut agréable, tandis que vous étiez associée avec votre cousine, Etelka Lang. Vous avez été relevés au cours des heures précédant l'aube, et êtes retourné chez vous pour un repos bienvenu.

Un autre de vos cousins, Wolmar Lang, vous à tiré du sommeil en milieu de matinée (vers 9h) le 1^{er} vorgeheim. Il avait été envoyé par le Meistre pour vous dire que votre présence en tant que membre de la milice était requise à la réunion du Conseil du Village. Avec un grognement et une malédiction, vous vous êtes habillé, avez saisi votre hache, et vous êtes dirigée vers la salle commune. Il ne vous est venu à l'esprit qu'au moment où vous atteigniez votre destination que les anciens du village ne se réunissent jamais le matin suivant les festivités de sonnstill.

Les familles du village :

Brauer – Il y a deux familles Brauer. Celle des pêteux est dirigée par Tobias, qui dirige la seule auberge du village, et est l'un des anciens du village. L'autre est celle de Luise, qui parvient à se dépatouiller depuis que leur père a été tué dans un raid de gobelins il y a 8 ans. L'un de ses fils, Erich, semble être le plus établi, et devient revêche quand il a trop bu. C'est véritablement une honte comme il peut dégoûter les gens. Malgré tout, il effectue son travail dans la milice, comme hier soir pendant les festivités de sonnstill.

Fermier – Un couple de bretonniens sympathiques, bien que timides, qui se sont installés dans la région il y a quelques années. A la différence de beaucoup dans le village, votre famille a été la première à souhaiter la bienvenue à Sonngiwiese aux Fermiers. Ils semblaient fermés sur leur passé, ce qui a piqué votre curiosité. Vous vous demandez ce qu'ils ont à cacher. Vous y prêtez un peu attention de temps à autre, mais cela n'affecte pas votre amitié croissante avec Marie.

Fleischer – Une famille d'éleveurs dont l'une des branches est dirigée par Josef, l'un des anciens et le boucher du village. Les membres de la famille sont des gens simples et francs. L'un des fils de l'ancien Josef, Wilhelm, est un garçon travailleur et assez tolérant. Il a intérêt à l'être car il était de garde en binôme avec Erich Brauer aux portes du village pendant les festivités du sonnstill.

Sauerapfel – Une famille de fermiers liés aux Zimmermann par mariage. Edgar est le chef de cette famille typique de travailleurs agricoles. Sa fille, Monika, est totalement imbue d'elle-même, en particulier depuis qu'elle est devenue Initiée de Sigmar. Elle suit le père Strauss comme s'il était son ticket vers quelque chose de mieux.

Lang – Vos cousins par alliance. Manfred est le Meistre du village, et il est responsable de la milice. Il s'assure même que ses enfants soient très impliqués dans certaines des tâches les plus déplaisantes, comme celles pendant les festivités. Vous vous entendez bien avec Etelka, et reconnaissait son désir (même s'il est tacite) d'assumer un jour le rôle de son père.

Sauerapfel – Liés aux Zimmermann par mariage. Edgar est le chef de cette famille de fermiers. Ce sont en majorité des gens sympathique, à l'exception de Monika, qui a une trop haute opinion d'elle-même.

Poingdepierre – Une famille naine, composée de deux membres. Ragni s'occupe du bétail et fournit le village en fromages et en beurre. Au contraire, son fils, Hergar, est apprenti chez Reiner Lang, le forgeron du village. Hergar est aussi le plus sérieux de la milice, en dehors de Manfred et Etelka. Il est même volontaire pour être de garde pendant les festivités, comme la nuit dernière au sonnstill. S'il y a bien quelqu'un qui puisse rivaliser avec Etelka pour succéder à son père, c'est Hergar.

Zimmermann – Les Zimmermann sont les charpentiers et colporteurs du village. Adolf est l'un des anciens du village, et un menuisier compétent. Son frère, Kaspar est un colporteur très doué, qui vent les productions du village aux autres colporteurs. En fait, vous pensez qu'il est un peu trop doué. Le fils de Kaspar, Vorster, suit le métier familial et sert aussi dans la milice. Il a passé les festivités de sonnstill en compagnie d'Hergar, le long des murs d'enceinte sud et est.

Et les individus :

Helmut Jäger – Comme votre père, Helmut opère dans les profondeurs de la forêt. Ses absences prolongées et sa tendance à rester seul a laissé au village l'impression qu'Helmut est un homme avec des secrets. Vous pensez que c'est simplement un homme qui préfère la solitude. Il n'y a rien de sinistre là-dedans.

Magda Krautee – Vous avez utilisé avec succès les baumes de la "Vieille Maggie" pour soulager les raideurs et douleurs de vos articulations après de grosses journées de travail. Vous avez aussi entendu que ses amulettes et remontants sont tout aussi efficaces, ce qui vous a fait vous demandé en plus d'une occasion pourquoi elle restait dans ce petit village, sans famille. Magda est dans ce village depuis avant votre naissance.

Frederick Strauss – Ce prêtre de Sigmar est arrivé il y a 8 ans pour diriger le "troupeau de Sigmar en ces temps de mal persistant", ou quelque chose du genre. Il est plus probable qu'il soit là pour servir sa propre vanité, au point même d'être inclus dans le Conseil du Village. C'est devenu encore plus flagrant quand il a attiré cette idiote de Monika Sauerapfel à ses côtés. Pour ceux qui sont observateur (et il y en a très peu), le désir du père Strauss vis-à-vis de sa nouvelle Initiée est évident.

Hergar Poingdepierre :*Apprenti Forgeron (Apprenti Artisan).*

Taille : 1,47m
 Cheveux : Blonds cendrés
 Age : 32 ans
 Points de Destin : 1

Poids : 72 Kg
 Yeux : Gris clairs
 Alignement : Neutre (Grungni)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	19	3	5*	8	33	1	28	48	32	48	51	23

Compétences : Alphabétisation (reikspiel) ; Conduite d'Attelage ; Endurance Accrue* ; Exploitation Minière ; Métallurgie ; Travail du Bois ; Travail du Métal.

Possession : Marteau.

Histoire personnelle :

Vous êtes le fils de Ragni Poingdepierre et un membre du clan Marteaudepierre du Stirland. Votre père est l'un des éleveurs en ville, mais vous vouliez exercer un métier plus gratifiant. Avant de pouvoir le faire, vous avez fait ce que tous ceux de votre clan ont fait depuis des temps immémoriaux : vous avez voyagé jusqu'au mines de la Schwarzwald dans les Collines Stériles, au nord de la Stir, où vous avez appris les honorables compétences du mineur. Vous êtes retourné à Sonnwiese il y a environ trois ans, et avez constaté que Reiner Lang avait besoin d'un apprenti.

Vous avez aussi rejoint la milice du village, car vous pensiez que le combat était aussi naturel pour les nains que la boisson. Les devoirs de la milice vous donnent chaque mois un jour ou deux de pause par rapport à votre travail, ce qui vous aide à vous préparer pour le prochain raid de bandits ou de gobelins (les peaux-vertes ont attaqué il y a 8 ans). Vous étiez volontaires pour être de garde au cours des festivités de la veille au soir. On vous a assigné à patrouiller le long des murs d'enceinte sud et est, avec Vorster Zimmermann. Vous avez été relevé au cours des heures précédant l'aube, et êtes retourné chez vous pour un repos bien mérité. A la différence d'Erich Brauer, vous saviez que ce qu'il restait de bière de la fête ne méritait pas d'être bu.

Wolmar Lang vous à tiré du sommeil en milieu de matinée (vers 9h) le 1^{er} vorgeheim. Il avait été envoyé par le Meistre pour vous dire que votre présence en tant que membre de la milice était requise à la réunion du Conseil du Village. Avec un grognement et une malédiction, vous vous êtes habillé, avez saisi votre marteau, descendu une pinte de bière, et êtes sorti d'un pas lourd vers la salle commune. Il ne vous est venu à l'esprit qu'au moment où vous atteigniez votre destination que les anciens du village ne se réunissent jamais le matin suivant les festivités de sonnstill.

Les familles du village :

Brauer – L'une des familles du clan Brauer est dirigée par Tobias, qui dirige la seule auberge du village, et est l'un des anciens du village. La bière y est passable, mais typiquement humaine. L'autre exerce leur métier de fermier. Leur père a été tué lors d'un raid gobelin il y a 8 ans, et la famille n'a plus jamais été la même depuis. L'un de ses fils, Erich, a du mal à garder son calme après quelques bières. Le fait d'être de garde hier soir était probablement une bonne chose pour lui.

Fermier – Un couple de bretonniens qui se sont installés dans la région il y a juste quelques années. Bien que les autres dans le village semblent inquiets au sujet de ces "étrangers", vous ne faites pas très attention à la situation. Après tout, il n'y a pas beaucoup de différence entre un Humie... oups, un humain (faire attention à cette étourderie) d'un coin du Vieux Monde ou d'un autre.

Fleischer – Un clan d'éleveur, avec une famille dirigée par l'un des anciens du village, Josef. Votre père fait un peu affaire avec lui, car Josef est le boucher du village. L'un des fils de Josef, Wilhelm, est un garçon assez correct, qui s'occupe bien de sa harde de cochons. Vous soupçonnez que c'est la raison pour laquelle Manfred Lang a assigné Wilhelm à la garde avec Erich aux portes du village hier soir.

Lang – Des membres du clan Schuhmacher par mariage. Manfred est le Meistre du village, et le commandant de la milice. Sa famille est bien représentée dans les rangs de la milice, et certains d'entre eux en sont les membres les plus sérieux. De toute évidence, la réputation de Manfred est méritée. L'une de ses filles, Etelka, a été affectée à la patrouille des murs d'enceinte nord et ouest avec sa parente, Marianne, pendant les festivités de sonnstill.

Sauerapfel – Liés au clan Zimmermann par mariage. Edgar est le chef de cette famille de travailleurs agricoles appliqués. Sa fille, Monika, semble essayer d'établir sa propre réputation en devenant une Initiée de Sigmar.

Schuhmacher – Un autre clan fournissant l'un des anciens du village. Qui plus est, le clan accomplit un certain nombre de tâches dans le village : meunier/boulangier, cordonnier, et bûcherons. Ils sont tous compétents dans leur métier. L'une d'entre eux, Marianne, sait se servir d'une hache à deux mains. Elle ferait un bon guerrier nain d'ailleurs, d'après la façon dont elle en prend soin et elle la transporte quand elle est de garde. Elle a aussi reçu une affectation pendant les festivités de sonnstill.

Zimmermann – Les charpentiers et colporteurs du village. Ce clan contient l'un des anciens du village (Adolf) parmi ses membres. L'une des familles a fait preuve d'une grande compétence dans la menuiserie, tandis que l'autre semble compétente dans le commerce. Kaspar est déterminé quand il traite avec les autres colporteurs, particulièrement quand il vend les produits de la famille de son frère, et vous pensez qu'il pourrait être presque aussi bon qu'un marchand nain. Son fils, Vorster, est un brave homme qui fait de son mieux dans son rôle dans la milice.

Et les individus :

Helmut Jäger – La seule fois où vous avez vu le chasseur du village dernièrement, c'est quand il se pointe pour faire aiguiser ou réparer ses couteaux. Ces rares visites ont lieu soit pendant les heures précédant l'aube, soit peu après la tombée de la nuit. La façon dont il s'approche sans bruit est déconcertante, mais vous vous y êtes habitué il y a longtemps. Malgré tout, il y a beaucoup de villageois qui ne lui font pas vraiment confiance.

Magda Krautee – La guérisseuse du village vous met étrangement mal à l'aise. La "Vieille Maggie" est une vieille dame charmante qui connaît bien les plantes et leurs effets selon votre père. Malgré tout, les cheveux de votre nuque se dressent quand vous êtes près de sa maison.

Frederick Strauss – Avant que vous ne retourniez au village, vous n'aviez que du respect pour le culte de Sigmar. Cependant, ce prêtre vous a ouvert les yeux sur la vanité qui peut exister parmi les auto-proclamés serviteurs des dieux. Même dans ses sermons, vous pouvez entendre le dédain qu'il a pour les villageois dans sa voix. Vous ne seriez pas surpris que seuls quelques-uns d'entre eux n'apprécient l'homme. Vous avez été quelque peu surpris que le prêtre fasse parti du Conseil du Village.

Vorster Zimmermann :**Colporteur.**

Taille : 1,82m
 Cheveux : Blonds
 Age : 20 ans
 Traits distinctif : Voix forte (**Cd +5***, **Soc -5***).
 Points de Destin : 1

Poids : 86 Kg
 Yeux : Bleus
 Alignement : Neutre (Sigmar)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	30	3	3	6	30	1	29	36*	39	34	33	34*

Compétences : Alphabétisation ; Commerce ; Evaluation ; Fuite ; Numismatique ; Sixième Sens.

Possession : Gilet de cuir (0/1 PA corps), sac (contenant briquet, couverture, 10m de corde), lance.

Histoire personnelle :

Vous êtes un membre de la famille Zimmermann, de Sonnigwiese. Vous venez de la famille de "marchands", tandis que vos cousins sont des sculpteurs sur bois. Votre oncle, Adolf, est l'un des anciens du village, et il semble penser que sa position le rend important. Sans les compétences commerciales de votre famille par rapport aux marchandises d'Adolf, vos cousins créeraient probablement de faim. Ça pourrait être une bonne chose, si c'était le cas. Vous êtes assez aigri que la guilde des marchands ait un monopole sur la plupart des échanges dans le village par le biais de leurs agents. Après tout, votre famille a fait la preuve de ses compétences commerciales. Votre famille pense que la guilde des colporteurs est une institution honorable, mais vous les considérez simplement comme des marchands ratés.

Votre mère est morte il y a 6 ans d'une maladie débilitante qui a aussi pris la vie de la mère de Marianne Schuhmacher. Cette perte a été dure pour votre père, et il a consacré son temps à vous apprendre le métier familial. Vous êtes assez content d'être dans la milice, car les gardes vous permettent de faire une pause dans le travail ennuyeux et laborieux des divers livres de compte. Bien entendu, le travail à la milice a ses mauvais côtés. Vous vous êtes retrouvé de garde le long des murs sud et est au cours de la nuit des festivités de sonnstill, avec Hergar Poingdepierre. Vous avez été relevé dans les heures précédant l'aube, et êtes retourné chez vous pour un repos bien mérité.

Wolmar Lang vous à tiré du sommeil en milieu de matinée (vers 9h) le 1^{er} vorgeheim. Il avait été envoyé par le Meistre pour vous dire que votre présence en tant que membre de la milice était requise à la réunion du Conseil du Village. Avec un grognement et une malédiction, vous vous êtes habillé, avez saisi votre lance, et êtes parti mécontent. Il ne vous est venu à l'esprit qu'au moment où vous atteigniez votre destination que les anciens du village ne se réunissent jamais le matin suivant les festivités de sonnstill.

Les familles du village :

Brauer – Il y a deux branches dans la famille Brauer. Celle qui s'implique le plus dans le village est celle dirigée par Tobias, qui dirige la seule auberge du village, et est l'un des anciens. L'autre est une famille de fermiers dont le chef, Gunnar, a été tué il y a 8 ans lors d'un raid gobelins. L'un de ses fils, Erich, a été affecté par cette perte, et il fait parfois montre d'une humeur revêche. Malgré tout, il est coopératif pour ce qui concerne la milice, comme au cours des festivités de la nuit dernière.

Fermier – Un couple de bretonniens qui se sont installés dans la région il y a juste quelques années. Ils semblent être des braves gens, et essayent de s'intégrer. Ils essayent même d'être de bons fidèles de Sigmar. Vous vous sentez désolé pour eux, dans le sens où ils ne seront probablement jamais acceptés comme autre chose que des étrangers au village. Vous vous demandez parfois comment vous le gèreriez si vous étiez à leur place.

Fleischer – Une famille d'éleveur, avec une branche dirigée par l'un des anciens du village (Josef). Ce sont des gens simples, qui sont fiables et travailleurs. L'un des fils de Josef, Wilhelm, est un représentant typique de cette famille. Il passe aussi du temps dans la milice du village, et s'est retrouvé de garde la nuit dernière aux portes, avec Erich.

Lang – Lié à la famille Schuhmacher par mariage. Manfred est le Meistre du village, et est responsable de sa milice. Même ses enfants partagent certaines des tâches les moins enviables de la milice. Sa fille, Etelka, se détache comme son héritière apparente pour le poste de Meistre. Qui plus est, elle a été assignée à la patrouille vers les murs d'enceinte nord et ouest pendant les festivités de sonnstill.

Sauerapfel – Liés aux Zimmermann par mariage. Edgar est le chef de cette famille de travailleurs agricoles appliqués. Sa fille, Monika, a attiré votre attention depuis ces dernières années. Avant qu'elle ne devienne initiée de Sigmar, vous aviez essayé de vous lier d'amitié avec elle, dans l'espoir que cela puisse conduire à quelque chose de plus. Vous ne savez pas si elle a compris vos intentions, mais Monika était plus intéressée par l'amélioration de sa situation sociale. Elle a dit qu'elle voulait découvrir le monde, et quitter les limites du village.

Schuhmacher – Une autre famille dont le chef d'une des branches est aussi un des anciens du village (Otto). Les Schuhmacher accomplissent nombres des boulots quotidiens nécessaires dans un village : meunier/boulangier, cordonniers, et bûcherons. La famille d'Otto approvisionne la votre avec certains des produits que votre père et vous vendez aux colporteurs de passage. La fille de Karl, Marianne, est une bûcheronne comme son père, et l'une des membres de la milice qui s'est aussi retrouvée de garde pendant les festivités de sonnstill. Elle avait même apporté sa grande hache (une sorte de compagnon permanent) en patrouille avec Etelka.

Poingdepierre – Les habitants nains du village. Ragni s'occupe du bétail et approvisionne le village en fromages, tandis que son fils, Hergar, est apprenti chez Reiner Lang, le forgeron du village. Parmi tous les villageois, c'est Hergar qui semble le plus apprécier son travail dans la milice. A nouveau, vous avez toujours entendu dire que les nains aiment à peu près autant se battre que boire leur bière. A la différence du reste d'entre vous, Hergar s'est porté volontaire pour être de garde pendant les festivités de la nuit dernière. C'est presque comme s'il plaçait ses lignes pour un jour remplacer Manfred Lang en tant que Meistre, ce qui mettrait le nain en compétition avec Etelka.

Et les individus :

Helmut Jäger – Votre famille joue le rôle d'intermédiaire pour les fourrures d'Helmut. Il est assez bon dans ce qu'il fait, fiable, et très honorable dans ses relations commerciales. Il reste généralement seul, mais vous pensez que c'est due au fait qu'il est mal à l'aise quand il y a beaucoup de gens autour. C'est probablement aussi bien, étant donné les semaines qu'il passe parfois dans les profondeurs de la Grande Forêt.

Magda Krautee – Vous êtes stupéfait par l'efficacité des remèdes végétaux de la "Vieille Maggie". Votre père a souvent, sans succès, essayé de discuter avec Magda pour lui faire vendre ses marchandises aux autres villages. Dans sa modestie, Magda a indiqué qu'elle avait confiance dans le fait que les guérisseurs des autres villages étaient tout aussi bons qu'elle dans leur art. Vous pourriez vous essayer à la convaincre de changer d'avis.

Frederick Strauss – Ce prêtre est arrivé il y a 8 ans pour apporter la nécessaire parole de Sigmar au village. Bien qu'un peu rabat-joie, le père Strauss a fait de son mieux pour entrer en contact avec les villageois, au point même d'ajouter sa voix à celle du Conseil du Village. Au début, beaucoup ont simplement assisté à ses sermons par politesse, mais un certain nombre a fini par le faire par conviction. Au cours des derniers jours, vous avez remarqué que l'esprit du prêtre semblait être distrait par Sigmar sait quoi.

Habitants de Sonnigwiese (66).

(Gunnar Brauer)	Fermier, décédé
Luise Brauer	Veuve, fermière
Kurt Brauer	Fermier
Erich Brauer	Fermier/Milicien (PJ)
Silma Brauer	Eleveuse/Milicienne
Hergard Brauer	Fermier
Tobias Brauer	Membre du Conseil, brasseur/aubergiste
Marlène Brauer	Brasseuse/cuisinière, femme au foyer
Greta Brauer	Serveuse
Stefan Brauer	Palefrenier
Hanna Brauer	Serveuse
Axel Brauer	
Hugo Fermier	Fermier
Marie Fermier	Fermière, femme au foyer
(Heinz Fleischer)	Patriarche de famille
Martina Fleischer	Matriarche de famille
Ernst Fleischer	Eleveur
Petra Fleischer	Femme au foyer
Leif Fleischer	
Erika Fleischer	
Josef Fleischer	Membre du Conseil, boucher/éleveur
Agnès Fleischer	Bouchère, femme au foyer
Wilhelm Fleischer	Eleveur/Milicien (PJ)
Johanna Fleischer	
Matthias Fleischer	
Helmut Jäger	Chasseur/Trappeur
Magda Krautée	Herboriste, sage-femme
Manfred Lang	Meistre (capitaine de la milice)
Helena Lang	Femme au foyer
Etelka Lang	Serveuse/Milicienne (PJ)
Ulrich Lang	Ouvrier/Milicien
Wolmar Lang	Apprenti charpentier/Milicien
Elisabeth Lang	
Dagmar Lang	
Reiner Lang	Forgeron/Milicien
Edgar Sauerapfel	Fermier
Renata Sauerapfel	Fermière, femme au foyer
Herpin Sauerapfel	Fermier
Jakob Sauerapfel	Fermier
Monika Sauerapfel	Initiée de Sigmar
Karin Sauerapfel	
(Gustavus Schuhmacher)	Patriarche de famille
(Astrid Schuhmacher)	Matriarche de famille
Diehl Schuhmacher	Meunier et boulanger
Alicia Schuhmacher	Meunière, femme au foyer
(Gregor Schuhmacher)	Parti pour la grande ville (Wurtbad)
Heidi Schuhmacher	Serveuse
Rudi Schuhmacher	Meunier/Milicien
Karl Schuhmacher	Bûcheron/Charbonnier
(Elfrida Schuhmacher)	Femme au foyer, décédée
Marianne Schuhmacher	Bûcheronne/Milicienne (PJ)
Erwin Schumacher	

Otto Schuhmacher	Membre du Conseil, cordonnier/tanneur
Andrea Schuhmacher	Femme au foyer
Gottlieb Schuhmacher	Cordonnier/apprenti tanneur/Milicien
Hultz Schuhmacher	Cordonnier/apprenti tanneur
Esther Schuhmacher	
Gebhardt Schuhmacher	
Ragni Poingdepierre	Eleveur/Milicien
Hergar Poingdepierre	Apprenti forgeron/Milicien (PJ)
Frederick Strauss	Membre du Conseil, prêtre de Sigmar
Alfricht Zimmermann	Patriarche de famille
Hunni Zimmermann	Matriarche de famille
Adolf Zimmermann	Membre du Conseil, charpentier/menuisier
Berta Zimmermann	Femme au foyer
Carina Zimmermann	Charpentier/apprentie menuisier/Milicienne
Wanda Zimmermann	
Sophia Zimmermann	
Kaspar Zimmermann	Colporteur
(Gertrude Zimmermann)	Femme au foyer, décédée
Katrina Zimmermann	Apprenti herboriste
Vorster Zimmermann	Colporteur/Milicien (PJ)
Pieter Zimmermann	