

Geheimnisnacht

Cette Rencontre est basée sur la nouvelle "Geheimnisnacht" tirée de Trollslayer, livre de William King. Toute copie devra y faire mention.

Acte1 - Sur la route

Les PJs voyagent le long de la route sur la nuit de Geheimnisnacht. Il pleut des cordes et la visibilité est réduite de moitié (-50% aux tests de vue et -25% pour écouter). Alors qu'ils progressent sur la route, ils entendent une diligence qui approche (**I**-25%). Comme elle se rapproche, tous les PJs doivent faire un test d'**I** pour sauter hors du chemin car la diligence ne ralentit pas. C'est une grande diligence noire tirée par quatre chevaux noirs, il n'y a pas de marquages particuliers sur la diligence et le cocher est tout enveloppé dans des habits noirs.

Quand les PJs se sortent du fossé, ils peuvent essayer de suivre la diligence, ils ont +10% pour suivre la piste mais ce bonus s'atténue avec la distance et le temps. La route le conduit à un petit village.

Acte 2 - Le village

Quand les PJs arrivent au village, ils remarquent tout de suite qu'il est abandonné. Toutes les portes sont fermées à clé et les fenêtres ont les volets clos. S'ils essaient de pénétrer dans une maison, toutes les portes ont une résistance de 4 et 8 points de **B**. Les serrures ont une difficulté de crochetage de 17.

Une rapide enquête révèle que tous les villageois se sont enfermés à double tour pour la nuit et que tout le monde paraît être armé. Avant un combat, ils adressent une rapide prière à Sigmar pour les protéger.

À l'auberge les PJs trouvent la même situation. S'ils frappent à la porte ou commencent à la tambouriner, ils entendent gémir à l'intérieur et des prières à Sigmar pour les protéger des démons de la porte. Une fois à l'intérieur, ils découvrent la scène suivante :

La pièce commune de l'auberge est basse. Le comptoir est construit avec quelques planches reposant sur des tonneaux. Trois hommes sont dans un coin, armés, semblent inquiets. Ils semblent être des colporteurs itinérants. Il y a aussi plusieurs filles de service et une femme en pleurs.

Si les PJs s'enquière de la raison de leur inquiétude, il leur ait répondu que "*Geheimnisnacht n'est pas une nuit pour voyager car les démons de la terre sortent cette nuit, et ceux qui osent prendre la route ne peuvent être bons*".

S'ils demandent qui est la femme, l'homme au bar explique "*notre Gunter a disparu, et par une nuit comme ça en plus.*"

S'ils mentionnent la diligence noire, tout le monde se tait. L'un des colporteurs dit "*Vous avez vu la diligence noire ? Vous êtes chanceux d'avoir survécu pour le raconter. On dit qu'elle est conduite par les Démons. J'ai entendu dire qu'elle passait ici lors de Geheimnisnacht chaque année. On dit qu'elle emporte des petits enfants d'Altdorf qui seront sacrifiés au cercle des Pierres Noires.*"

S'ils se renseignent sur ceci, les villageois leur racontent qu'une légende locale parle que chaque année la diligence sort et quiconque la voit sera sacrifié aux Dieux du Chaos. "Gunter a regardé par la fenêtre il y a deux ans " marmonne une vieille femme qui recommence alors à sangloter.

Quand les PJs demandent qui est Gunter, le tavernier répond que c'est son fils, qu'il est allé couper du petit bois cet après-midi et qu'il n'est pas revenu. C'est improbable qu'il se soit perdu dans les bois, car il la connaît comme sa poche. Il aurait dû être de retour il y a plusieurs heures. Il craint qu'il ait été pris par les Démons.

Pendant que sa femme continue à pleurer, il ajoute "*Gunter est un bon garçon, comment ferions-nous sans lui..*"

Alors l'un des colporteurs dit que c'est comme la fille de Hauptmann, Ingrid. Si on demande qui est Ingrid, le tavernier explique qu'elle a été fiancée à son fils, elle vivait à Hartzroch le prochain village en aval. La mère Hauptmann s'est enfermée avec sa fille adolescente au coucher du soleil. Elle l'avait pourtant eu entendu des gémissements qui venaient de sa chambre. Quand elle est entrée dans la pièce, celle-ci était vide, la fenêtre grande ouverte et les battants claquant dans le vent. Ingrid a été retrouvée dans les bois le jour suivant couverte de meurtrissures, dans un état terrible. Ingrid a dit que des démons et des choses sauvages l'ont emportée loin dans les bois près du cercle des Pierres Noires. Là, elle a vu plusieurs personnes entourées par les démons et les monstres. Ils allaient la sacrifier mais elle s'est échappée et a prié à Sigmar de la protéger et la guider. Elle l'a fait dans un lieu sûr dans les bois et s'y est cachée. Les cultistes ne l'ont pas trouvée.

"Nous y sommes allés et avons fouillé le coin où cela s'est passé et nous avons trouvé toutes les sortes de pistes, animaux, êtres humains et démons. Et il y avait ça qui ressemblait un jeune bébé mais étripé comme un cochon."

Après cela la vieille femme demande aux PJs s'ils iront au cercle des Pierres Noires pour y chercher Gunter. S'ils acceptent, elle donnera une petite amulette enchantée en fer, en forme d'une comète à deux queues, à l'un des PJs humains. Bénie par Sigmar, cette amulette donne au PJ +13 aux tests de **FM** et +9 aux tests de **CD**. Elle leur précise que Gunter en porte une identique. Le tavernier donne aussi à chacun des PJs 10 Co s'ils acceptent.

Acte 3 - La forêt

Tandis que les PJs marchent péniblement à travers la forêt, au-dessus de leur tête la lune Mórrslieb est devenue très claire, et teinte le ciel de sa lueur verte. Un brouillard léger s'est levé réduisant la visibilité (-22%). Plus ils marchent plus le brouillard s'épaissit. Alors tous les PJs doivent effectuer un test d'**I** avec le modificateur de -22%. S'ils échouent, ils sont surpris par un groupe de mutants. Il y a un mutant par PJ. Le combat se déroule en terrain difficile à cause du brouillard qui gêne la vue.

Au fur et à mesure de leur progression les bois deviennent plus denses et la végétation plus enchevêtrée. Les arbres prennent l'aspect d'êtres étranges, tordus et horribles. Les PJs ont la sensation d'être continuellement épiés. A ce moment, les PJs aperçoivent un mutant dansant dans une mare au clair de lune.

Plus loin, les PJs entendent psalmodier devant eux (encore un test d'**I** à -22%). Comme ils avancent, ils arrivent près d'une clairière où des pierres sombres sont érigées en cercle.

Acte 4 - Le Cercle Sombre

Comme les PJs s'approchent de l'orée de la clairière, la mélodie devient plus audible. De leur poste d'observation privilégié dans l'herbe haute, ils peuvent apercevoir un cercle formé de six pierres dressées entourant un grand monolithe. Les pierres ont des reflets verdâtres, des moisissures fluorescentes renvoyant la lumière de Mórrslieb. En haut de chacune des pierres se trouve un brasero produisant des nuages de fumée narcotique.

Dans le cercle, plusieurs êtres humains dansent dans une folle ronde. Ils sont masqués et ont revêtu des longues capes. Les capes sont posées sur leurs épaules ce qui révèle des corps nus, homme et femme. Dans une main, ils ont des espèces de maracas, dans l'autre une branche de bouleau avec laquelle ils fouettent la personne devant eux. A chaque coup, ils chantent "ygrak tu amat Slaanesh !" D'autres jouent du tambour, assis sur les bords du cercle de pierre.

À côté du monolithe les PJs peuvent entrevoir six corps, un examen plus attentif révélera que tous ont eu le cœur arraché (Test d'observation, +10% si *Acuité Visuelle*). Les cœurs reposent au centre d'un pentacle dessiné avec du sang près du monolithe.

Le rythme des tambours s'accélère à mesure que la frénésie des danseurs augmente. Ils se fouettent les uns les autres jusqu'au sang. Alors sans prévenir, la musique s'arrête et tout devient silencieux.

De l'autre côté du cercle, les PJs voient que la diligence noire est arrivée. La porte s'ouvre brusquement et une grande silhouette apparaît sur le marchepied. Elle porte une ample robe pourpre épaisse (endurance +1). Dans ses bras, il porte un grand paquet entouré d'un tissu rouge écarlate. A cause des individus dans le cercle, les pierres et le brouillard, un tir sur cet individu est impossible.

Il s'avance dans le cercle et crie "Amak tu amat Slaanesh" et soulève le paquet au-dessus sa tête. Tous les PJs doivent faire un test d'I (modificateur habituel) pour remarquer qu'il y a un petit enfant dans le paquet. La foule des cultistes répond par "Ygrak tu amak Slaanesh, Tzarkol taen amat Slaanesh." Et ils continuent ainsi 18 rounds à moins d'être dérangé. Quand ils finissent, le chef de la bande se dirige au centre des pierres et place le paquet sur le monolithe. Dès lors les PJs peuvent voir que l'enfant est vivant.

Acte 5- La bagarre

Si les PJs attaquent, ils doivent défaire les huit membres de la bande, mais aussi huit hommes-bêtes qui sont en maraude dans les bois environnants. Les hommes-bêtes arrivent 3 rounds après le début de la bagarre.

Pendant le combat, le maître de la bande essaie de s'échapper utilisant l'enfant comme un otage si besoin. Les cultistes essaient de défendre leur maître du mieux qu'ils peuvent ce qui n'est pas grand chose du fait de leur nudité.

Si le Rituel est achevé l'enfant est tué et un démon est appelé. Ce démon tue tous les cultistes à l'exception du maître puis se dirige vers le village et commence à tuer tout ce qui se met en travers de son chemin. Les PJs devront l'abattre ou fuir en laissant le démon et le chef du culte derrière eux.

Acte 6 - Le nettoyage

Si le Rituel a interrompu, alors les PJs voudront probablement fouiller le site et le détruire. C'est impossible pour eux à moins qu'ils aient un druide dans l'équipe (ou un autre jeteur de sorts) capable de créer un bosquet sacré, ce qu'était le site lorsque le cercle fut édifié.

S'ils fouillent les corps, ils trouvent une amulette sigmarite enchantée sur le maître de la bande, et s'ils lui enlèvent son masque ils découvrent Gunter. Ils trouveront aussi Ingrid parmi les corps si on leur en a fourni une description. La meilleure de tout ceci est de revenir avec les corps et expliquer les conditions de leur mort. Cela facilite au moins le deuil pour les familles intéressées. L'enfant est celui d'Ingrid, ses parents ne savaient pas qu'elle était devenue mère, et c'est peut être mieux de dissimuler la vérité.

Expérience

Écouter le tavernier au sujet des enfants manquants : 5

Consentir à trouver Gunter : 10

Trouver le cercle des Pierres Noires : 10

Arrêter le rituel avant que l'enfant soit tué : 15

Tuer Gunter : 10

Capter Gunter : 20

Ne pas arrêter le Rituel : -30

Dissimuler la vérité : 30

Casting

Cultistes humains

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	34	2	2	7	50	1	43	24	29	24	43	43

Possessions : symboles du Culte et attirail du Culte.

Gunter, le maître des cultistes

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	43	4	3	10	47	1	37	38	52	42	44	33

Compétences : Sixième Sens, Conduit d'attelage, Langage Secret Magikane & Démonologue, Incantations : Mineure, Bataille Niveau 1, Démonique Niveau 1 & 2, Alphabétisation, Identification des Plantes, Sens de la Magie, Connaissance des Runes, Connaissance des Parchemins, Démonologie, Identification des Morts-Vivants, Méditation.

Points de magie : 27

Points de folie : 5

Sorts : Malédiction, Flammerole, Zone De Silence, Sommeil,, Vol, Rafale, Contrôle des Démons, Invocation d'un Gardien, Invocation de Démons Mineurs, Arrêt Instabilité Démoniaque.

Possessions : 2 cranes de Guerriers du Chaos, un cœur humain, 1 petit animal, 3 plumes, 3 boules de soufre, 4 boules de cire, un composant pour chacun des autres sorts qu'il connaît, Epée, 2d6 Co.

Mutants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Possessions : arme simple, veste en cuir (0/1 PA Poitrine)

Mutations : Chacun a 1D4 mutations. Jetez 1D10 et consultez la table ci-dessous.

Hommes-bêtes

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

Possessions : arme simple. Plusieurs morceaux d'armure.

Mutations : Chaque homme-bête a 1D6 mutations. Jetez un D10 et consultez la table suivante :

1	Rage du sang	<i>Sujet à Frénésie</i>	6	Tête de bête	<i>La créature a une tête animale</i>
2	Bras Multiples	<i>1D4 bras (+1 E, 1D4 B, +5 I)</i>	7	Jambes bestiales	<i>M + 1D4</i>
3	Queue préhensile	<i>Permet de manier une arme (I +5, B +1D4)</i>	8	Unijambiste	<i>Déplacement /2</i>
4	Peau épaisse	<i>+2 Armure toutes les localisations</i>	9	Tentacules	<i>Remplacent les bras</i>
5	Venin	<i>Morsure empoisonnée (+1A)</i>	10	Sans tête	<i>La tête est incluse dans la poitrine</i>