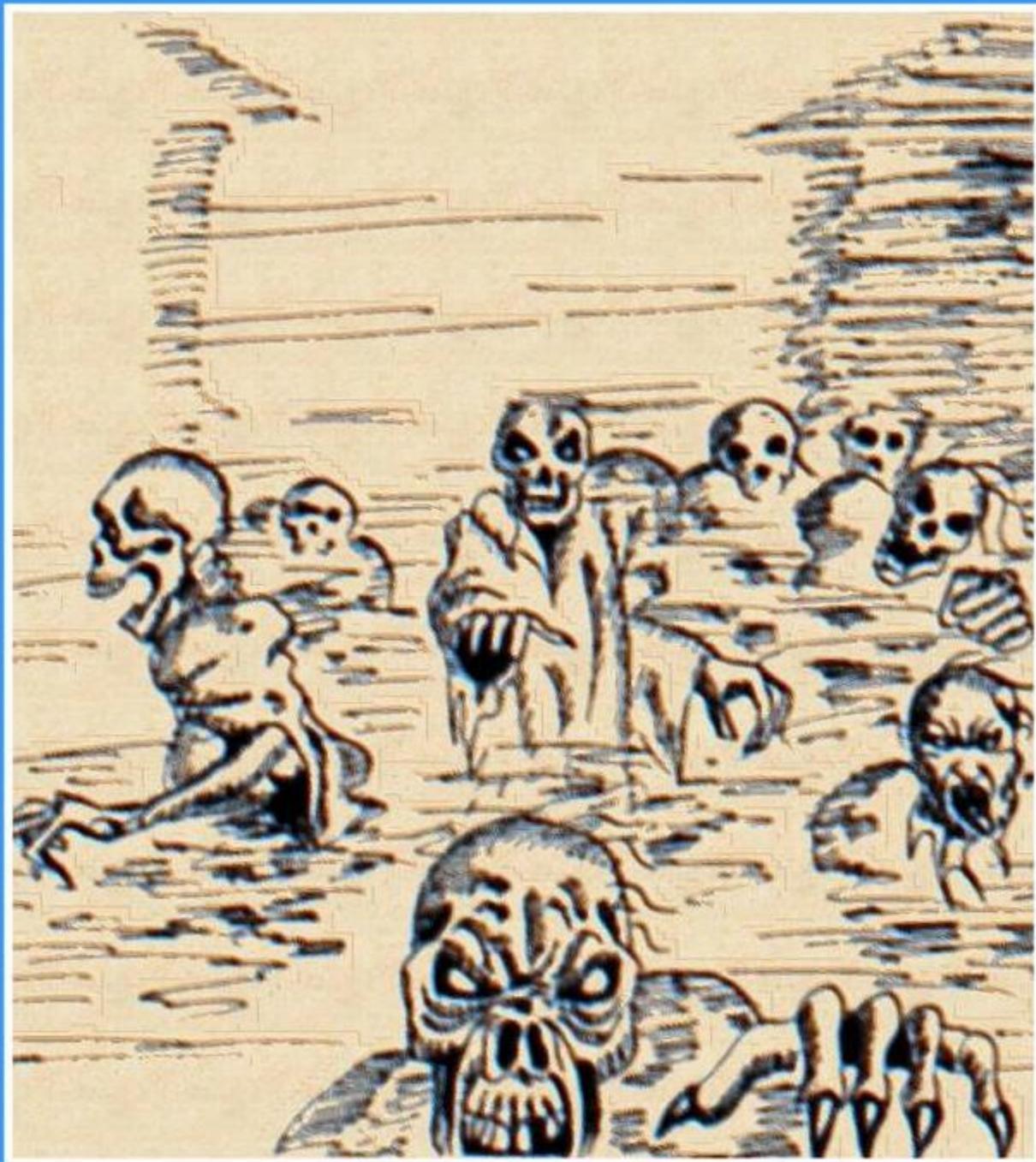


Gefräßburg, Le Fief des Goules



WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

Gefräßburg, Le Fief des Goules



Réalisation : Akshaan Le Lynx (akshaan@errare-demonicum-est.fr.st)

Illustrations: Alban RABILLE

Couverture : Akshaan Le Lynx (akshaan@errare-demonicum-est.fr.st)

Test joueurs : Akshaan Le Lynx, Torgrim Poindassiyé, Sébastien RIO, Emmanuel KERVADEC, Igor PENDU, Alexandra O'Neil.

Gefräßburg, Le Fief des Goules

« Gefräßburg, le fief des goules » est une aventure individuelle qui peut se dérouler à presque n'importe quel endroit de l'Empire, pour peu qu'il y ait une forêt. Elle peut aussi, et ceci grâce à quelques modifications, s'adapter à l'une des campagnes éditée par Jeux Descartes ou à une campagne personnelle.

Cette aventure va emmener les PJs à affronter des créatures qu'ils n'auraient même pas osé imaginer dans leurs rêves les plus fous. « Gefräßburg, le fief des goules » se déroule au cours de l'hiver 2510 (suivant le CI). Cet hiver est particulièrement dur. Jamais, à mémoire d'homme, un hiver n'a été aussi froid; au cœur de l'Empire la température descend en dessous de -30° . Les PJs vont alors découvrir le secret d'un petit village, Gefräßburg, et vont une fois encore tenter de sauver leur peau.

Contenu du scénario

* Un chapitre préliminaire présentant un historique simple des événements précédant cette aventure, un paragraphe vous fournissant quelques renseignements sur la marche à suivre afin de tirer le meilleur parti de cette aventure ainsi qu'une description des principaux PNJs. Cette dernière est très importante car elle vous permettra de mieux connaître et de mieux interpréter les PNJs principaux.

* L'aventure elle-même qui pourra se jouer comme un scénario indépendant ou comme l'un des volets d'une campagne.

* Le profil des créatures et des principaux PNJs ainsi que les aides de jeu nécessaires au bon déroulement du scénario.

Préliminaires

"Gefräßburg, le fief des goules" est une aventure prévue pour 6 joueurs entamant leur 2^{ème} ou 3^{ème} carrière. Vos joueurs peuvent ne pas engager leur personnage habituel dans cette aventure. Vous devrez alors créer un groupe de PJs adéquat à leur désir.

Il est évident que vous serez libre de modifier les profils de PNJs et créatures à votre guise ou en fonction du niveau de vos PJs.

Pour des raisons de facilité, les passages à lire à vos joueurs seront soit en italique soit en italique encadré, ces derniers ayant plus d'importance. De plus, les références aux divers livres, suppléments, édités par "JEUX DESCARTES" seront notés comme suit: abréviation du livre et page(s). (WJRF: Livre de règles ; CI: La Campagne Impériale ; MR: Mort sur le Reik ; MCLB: Middenheim la Cité du Loup Blanc ; PDT: Le Pouvoir Derrière le Trône ; QPK ; Il y a Quelquechose de Pourri à Kislev ; RSP: Repose Sans Paix ; PC: Le Premier Compagnon ; SAM: Sombre est l'aile de la mort ; FdM: Le Feu dans la Montagne ; SdT: Le Sang dans les

Ténèbres ; CD: Château Drachenfels).

L'histoire

Il y a bien longtemps, Gefräßburg était un gros village, isolé mais à l'activité commerciale abondante. Chasseurs, paysans, éleveurs et marchands venaient vendre leurs produits une fois par mois. De tous les alentours badauds et acheteurs venaient passer trois jours à la foire afin de s'enquérir de leurs besoins mais aussi afin de participer à la plus grande fête du comté. Car bien plus qu'une foire, le marché de Gefräßburg était une fête. Tout semblait se dérouler à merveille dans ce "petit paradis".

Un jour, il y a 105 ans, le jeune prêtre de Sigmar, pris d'un élan de bonté, recueilli chez lui, contre l'approbation des villageois, un jeune homme d'une vingtaine d'année. Celui-ci, bien qu'il semblait en bonne santé, avait un corps flasque et recroquevillé, le visage tordu et le regard méchant. Après quelque temps d'adaptation le jeune homme s'habitua à sa nouvelle vie. Il mangeait très peu et Erich Steinhau, le prêtre, s'inquiétait de sa santé, le laissant néanmoins se promener seul dans le village et les alentours. Un soir alors que Gerhart, c'était le nom que le prêtre lui avait donné, tardait à rentrer, Erich décida d'aller à sa rencontre. Sa stupeur fut grande quand, par hasard, il le découvrit accroupi dans un coin du cimetière à ronger les os d'un cadavre fraîchement enterré. Le jeune homme à l'allure si étrange était une goule...

Cette nuit fut un enfer. Parce que Gerhart avait été chassé du village, plus d'une centaine de goules vinrent interpréter une danse funèbre autour du village avant de l'attaquer. Tous les hommes furent tués, sauf Erich Steinhau, et servirent de pâture à ces êtres immondes. Les femmes quant à elles furent utilisées afin d'assouvir les besoins sexuels de ces "choses".

Aucune foire ne fut ensuite organisée. Les malheureux qui osèrent pénétrer dans le village furent immédiatement tués puis dévorés.

9 mois passèrent et la première génération d'hybrides naquit. Comment Sigmar avait-il pu laisser de tels événements se passer sans agir ? Le prêtre, lui, ne perdait pas espoir. Grâce à un souterrain il pouvait aisément sortir du village. Il ne put hélas obtenir une aide quelconque des villages alentours qui le prenait pour un dément. Il se réfugia donc au fond de sa chapelle et pria Sigmar pour qu'il lui amène de l'aide. Jamais cette aide ne lui parvint et il mourut.

Les femmes humaines servirent à enfanter une nouvelle génération, bientôt une autre, et une autre... Au bout d'environ 25 ans la population hybride, qui s'appelait elle-même les "humgoos", se suffit à elle-même. Le reste des humaines fut alors éliminé et mangé...

Il y a une trentaine d'année une prêtresse de Véréna fut intéressée par les légendes à propos de

Gefräßburg, le fief des goules. Elle décida d'y rendre visite et de constater par elle-même. Hélas, car trop sûre d'elle, la prêtresse fut attrapé par quelques "humgoos" et fut fécondée par l'un d'entre eux. Elle réussit tout de même à s'enfuir et 9 mois après elle enfanta d'une humgoo tout à fait particulière. Elle fut nommée Séléna et possédait quelques pouvoirs qui lui laissaient prévoir un avenir d'enchanteur. Sa mère l'éleva en lui cachant la vérité de sa naissance. Le jour où la prêtresse devrait rejoindre le ciel arriva et c'est ce jour là qu'elle décida de raconter la vérité à sa fille Séléna, âgée maintenant de 30 ans.

Révoltée par cette nouvelle Séléna décida d'aller venger l'honneur de sa mère qui l'empêcha d'y aller seule afin de ne pas connaître le même sort qu'elle. Séléna décida donc d'organiser une expédition afin de supprimer ce village de la plante.

Ce qu'elle ignorait c'est que plusieurs nécromants avaient investi le village pouvant ainsi perpétuer leurs horreurs sans être gênés. Le village n'est plus maintenant qu'un rassemblement de goules, mort-vivant et nécromants.

C'est alors que poussés par la tempêtes et par de sombres créatures, qu'un groupe d'aventuriers vint frapper à sa porte...

Quelques personnalités

Séléna Brigtheim

Elevée dans l'univers clérical de sa mère, Séléna à rapidement appris à se faire respecter les autres malgré sa différence. Cette différence avec les humains n'est pas physique, quoi que sa beauté dépasse largement les normes humaines, mais plutôt psychiques. En effet, l'âge de 2 ans Séléna était déjà capable de lire. A 6 ans elle apprit son premier sort de magie mineure. A 20 ans elle était déjà aussi puissante que sa mère et elle décida d'entrer dans les ordres et devint clerc de Mòrr. En effet, depuis sa plus tendre enfance Séléna était plus qu'attirée par la mort.

Sa différence ne s'arrêta hélas pas là. Alors qu'elle ne devait avoir que 8 ans, Séléna fut attaquée par un truant. Séléna le voyant venir poussa un cri si terrifiant, si surnaturel, que le criminel devint dément à jamais.

Maintenant Séléna a 30 ans. Sa mère vient de mourir et elle veut à tout prix venger sa mère que ce soit seule ou avec l'aide de quelques-uns...



Stefan Von Aüfnert

Stefan Von Aüfnert est l'un des deux sorciers nécromants qui se sont installés à Gefräßburg. Stefan était recherché à Middenheim pour « pratique de nécromancie ». Sachant que cette peine lui aurait coûté la vie, il décida de s'exiler. Il réussit sans mal à se faire accepter à Gefräßburg car la pratique de la nécromancie nécessitant beaucoup de mort elle pouvait aussi fournir de la nourriture aux humgoos. Il continue donc toujours ses pratiques occultes et vient, il y a tout juste 1 an, de réussir à invoquer une horde de morts-vivants. Il projette d'en invoquer d'autres encore et, grâce à l'aide de son ami Ludwig Wartheimer, de les utiliser pour conquérir l'Empire...

Ludwig Wartheimer

Ludwig est les même type d'individu que son ami Stefan. Il a été chassé de plusieurs villes et villages et pu se réfugier Gefräßburg. Grâce son aide Stefan est même de pouvoir Contrôler son armée de morts-vivants. Ludwig Wartheimer est loin d'être aussi puissant que Stefan c'est pourquoi il ne supervise pas l'attaque. C'est d'ailleurs a qui le rend plus jaloux de Stefan. Il fera toutefois un adversaire de taille pour les personnages. Comme son confrère il est atteint de troubles psychologiques et de pénalités. Les siennes seraient flagrantes, s'il ne s'habillait pas avec une longue robe.

Une rencontre fracassante

Les PJs arrivent enfin à la fin de leur rude journée. En effet, il fait très froid, il neige depuis 2 semaines, il fait nuit, ils ont du passer 3 heures à remettre une diligence qui s'était abîmée sur le coté d'un chemin, mais ils sont presque arrivés au petit village de Rottefach (village dans la campagne d'Altdorf). Dans un peu moins d'une heure, ils pourront apprécier un repas bien chaud et un lit bien moelleux.

La route, ou plutôt la piste (3 mètres de large), permettant d'accéder à Rottefach est bordée de forêt. Cette forêt est le repère d'une bande d'hommes-bêtes qui terrorise toute la région. La lumière d'une torche permet de voir que la forêt est extrêmement sombre. Accordez un jet d'Initiative à tout PJ regardant dans cette forêt afin de lui permettre de distinguer quelques mouvements. Un personnage possédant la compétence acuité visuelle pourra en plus distinguer quelques lueurs réagissant à la lumière des torches (les yeux de quelques hommes-bêtes). Bien sûr un groupe personnage se déplaçant sans moyen d'éclairage supérieur à une torche ne distinguerait rien de tout cela.

Au bout de quelques instants, des bruissements de feuilles, des craquements de branches se font entendre sur les cotés. Une silhouette étrange se dessine devant à une dizaine de mètres. Le groupe d'homme-bêtes à décidé d'attaquer et le leader s'est montré. Les autres sont dans la forêt et attendent son signal pour attaquer. Celui-ci sera donné si un où les PJs attaquent, ou s'ils s'avancent à

moins de 7 mètres.

Le nombre des hommes-bêtes n'est pas figé; Il faudra toujours qu'il y ait au moins 2 hommes-bêtes par PJ, mais n'hésitez pas à l'augmenter jusqu'à 4 ou 5. Les profils des hommes-bêtes sont disponibles dans le chapitre « Profils ».

Si les PJs survivent à cette attaque, ils devront aller assez rapidement jusqu'à Rottefach, sous peine de se faire attaquer par d'autres créatures bien pires encore. Evitez que les PJs ne traînent un peu trop, par excès de confiance, après le combat. Faites Sortir des bois une trentaine d'orques en quête d'ennemis...

Rottefach

Après quelques minutes de trajet, la piste semble s'agrandir. En fait les PJs quittent la forêt et une plaine, légèrement vallonnée, la remplace. Maintenant le chemin est bordé de vigne. Enfin les PJs sont arrivés à Rottefach.

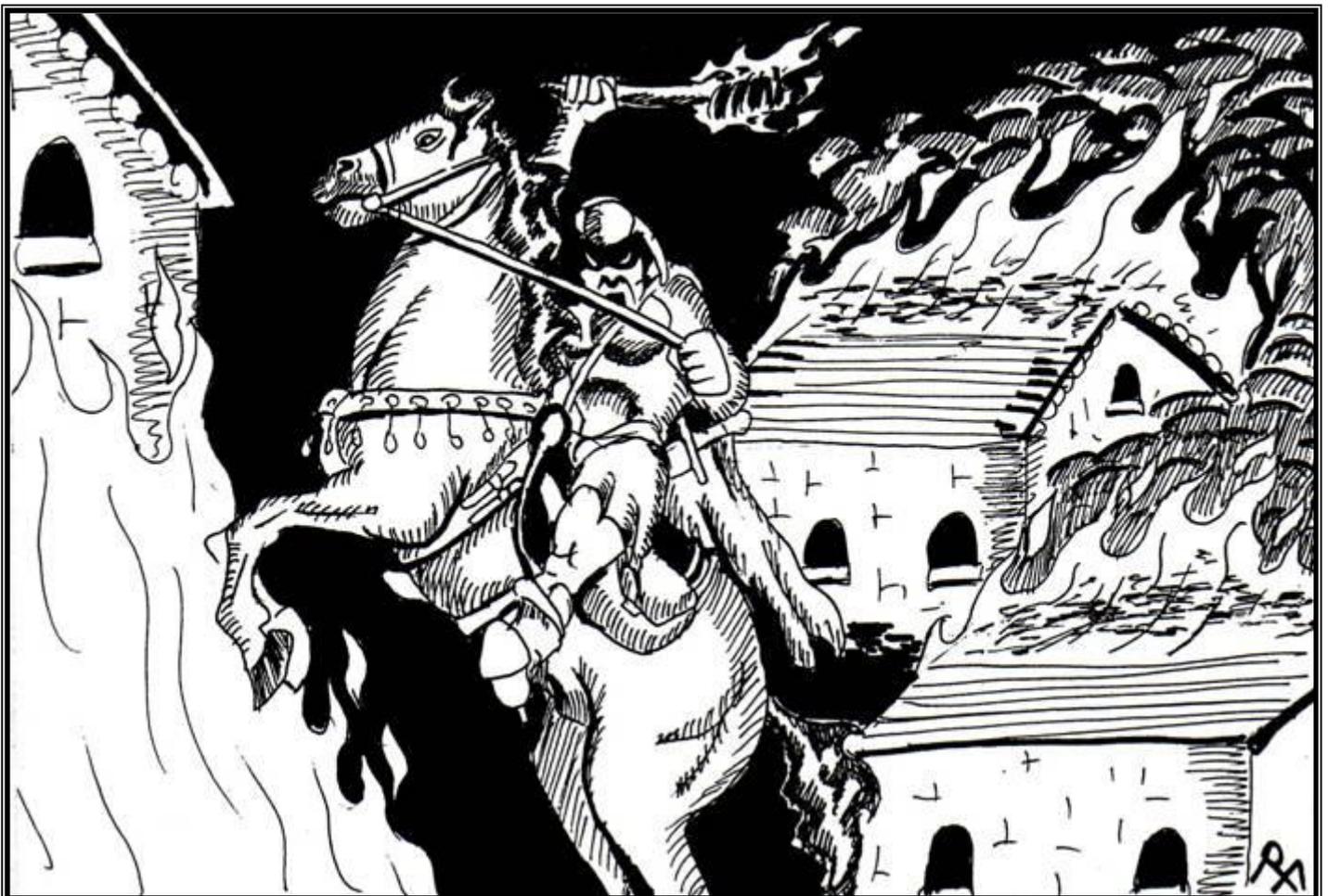
Rottefach est un petit village de 88 habitants. Il subsiste grâce à ses vins que les vigneron s'empressent de vendre sur les grands marchés d'Altdorf. Grâce à la situation du terrain à cet endroit, l'ensoleillement permet de produire une grande quantité de vin de très bonne qualité. D'ailleurs sa réputation n'est plus à faire car il est connu au-delà du Stirland.

Lorsque les PJs arrivent, il n'est pas moins de trois heures du matin. Aller frapper à la porte de l'auberge va réveiller son propriétaire et il risque d'être de fort mauvaise humeur. Le PJ qui s'adressera l'aubergiste devra réussir un

test de Sociabilité afin que l'aubergiste les laisse entrer. Si ce jet est manqué, l'aubergiste leur claquera la porte au nez et ne voudra plus entendre parler d'eux. Si le jet est réussi, il les laissera entrer mais leur fera payer 1 CO par personne pour la nuit. Notez que le jet de Soc peut-être modifié par un bonus de 10% si l'un des PJs (si l'aubergiste le voit) exhibe quelque pièces de monnaie, ou par un malus de 10% si l'un des PJs (visible par l'aubergiste) tient une arme à sa main ou s'il est blessé. Si les PJs se retrouvent à la porte, ils entendront l'aubergiste leur dire d'aller dormir dans la grange.

La grange, qui est plutôt une sorte d'écurie, est un grand bâtiment qui se trouve à environ 50 mètres à droite de l'auberge. Passer la nuit dans ce bâtiment va être assez dur car il y fait très froid, la paille n'est plus toute fraîche (même plutôt pourrie) et elle sent mauvais.

Si les PJs se dirigent vers la grange, ils auront droit à un jet d'Initiative afin de voir une maison où il y a de la lumière. Peut-être pourront-ils y dormir, bien au chaud. C'est la maison de Séléna Brigtheim. S'ils frappent à la porte de cette maison, Séléna viendra ouvrir. Ils pourront alors s'expliquer avec elle et faire leur requête. Accordez leur un test de Sociabilité modifié de +10% s'ils disent qu'ils ont été attaqués ou s'il y a un enchanteur dans le groupe, +15% si l'un des PJs est blessé et -10% s'ils adoptent une attitude agressive. En cas de réussite Séléna leur offrira gracieusement une place dans sa maison sinon ils devront se contenter de la grange.



Une nuit mouvementée

Séléna, avant l'arrivée des PJs, étudiait des textes relatant des faits étranges se passant dans un petit village nommé Gefräßburg. Elle préparait une visite dans ce village et allait se coucher lorsque les PJs ont frappé à la porte. Elle ne dira rien aux PJs à propos de Gefräßburg.

Si les PJs ont réussi à se faire accepter chez elle, ils pourront, après avoir un peu poussé les meubles, dormir dans le salon. Si les PJs sont dans "l'obligation" de dormir dans la grange, à moins qu'ils aient réussi à aller autre part, cela ne sera pas gênant pour la suite.

Vers 5 heures du matin un groupe d'hommes à cheval va attaquer une maison proche de là où sont les PJs. Ils ont été payés par un vigneron d'un autre village qui veut par ses actes supprimer la production de vin de cette année. Ils mettront le feu à l'une des maisons et ne tueront personne. Leur but est simplement de détruire le matériel et d'effrayer les gens. Néanmoins, si les PJs venaient à les attaquer, ils défendraient chèrement leur peau. Les habitants de la maison attaquée pourront s'en sortir indemnes. Le village va être réveillé par le cri des hommes et les bruits de bris de verre. Un villageois viendra frapper à la porte de Séléna l'informant, ainsi que les PJs s'ils sont présents, de l'affaire qu'il se passe. Séléna leur demandera alors de l'aide, au nom des villageois. Si les PJs sont dans la grange, l'aubergiste, qui viendra les chercher leur demandera de l'aide en échange d'une chambre et d'un repas.

Il va falloir que les PJs se débarrassent de ces malotrus, et vite fait. Ceux-ci sont au nombre de 3 par PJs, ou plus si vous le désirez. Vous prendrez leur profil à la fin du scénario.

Quoiqu'il se passe, débrouillez-vous pour que vos PJs sortent vainqueurs de ce combat. S'ils questionnent certains des hommes, ceux-ci leur diront pour qui ils travaillent et pourquoi ils ont fait ce sale boulot. Les PJs, s'ils ne dormaient pas chez Séléna pourront alors dormir dans l'auberge et le reste de la nuit se passera sans problème

Un contrat d'embauche

Le matin Séléna contacte les PJs, par n'importe quel moyen et n'importe où. Elle veut leur proposer un marché. Les ayant vu combattre, elle va leur demander un service; une aide pour expédition vers un village. Elle ne précisera pas le nom du village et précisera seulement que le départ est fixé pour dans trois jours et qu'ils seront payés 50 CO au départ et 50 CO au retour, chacun.

Séléna faisant tout dans les règles, afin de ne pas se faire tromper sur les services d'éventuels arnaqueurs, les PJs devront remplir et signer un exemplaire de contrat. Grâce à celui-ci, en cas de démission prématurée des PJs, elle pourrait les traîner en justice...

Si les PJs acceptent, elle leur paiera leurs chambres à l'auberge pendant ces trois jours, seulement s'ils avaient l'intention de partir et leur conseillera d'aiguiser leurs lames car le voyage sera dur et long. Si certains PJs ne possédaient pas de cheval, elle pourrait leur donner tout de suite 50 CO afin qu'ils puissent en acheter un. Sinon, si ceux-ci n'ont pas l'intention de se payer une bête, il y aurait toujours de la place pour deux d'entre eux sur le chariot.

Le départ

Il est 6 heures du matin lorsque Séléna vient réveiller les PJs, s'ils ne le sont pas déjà, et leur paye un succulent repas, à l'auberge. Si les PJs avaient des chevaux, ceux-ci ont été nourris et préparés pour le départ.

Il est 7 heures du matin, le jour se lève à peine, c'est aujourd'hui Marktag 11 Jahrdrung (voir LCI page 100) et tout le monde est fin prêt pour le départ, direction: Gefräßburg, le fief des goules.

Séléna ne leur a jamais dit leur destination. C'est après quelques dizaines de minutes de trajet qu'elle va leurs dire le but de son expédition: venger l'honneur de sa mère. Ne dévoilez pas tout de suite les origines de Séléna, mais dites bien aux PJs que les humgoos possèdent un cri terrifiant capable de rendre fou un homme sain d'esprit. Le village se trouve dans les collines nommées Les Hgercrybs (voir LCI page 101), se trouvant entre Bögenhafen et Grünburg. C'est un endroit réputé pour être extrêmement dangereux, plein de créatures étranges hantent les forêts. Il y a environ 500 km à parcourir dont plus de 50 hors de toute piste connue et empruntée. Il faudra en progressant à bonne allure environ 14 jours pour parcourir cette distance, il est vrai qu'avec une carriole l'allure n'est pas très rapide (voir LCI page 9).

Le voyage

Le voyage va se dérouler comme suit:

- 1^{er} jour: destination Hochloff ou l'expédition va passer la nuit à l'auberge. 50 km ont été parcourus depuis le départ.
- 2^{ème} jour: Arrêt sur le bord de la piste à environ 17 km du prochain village Harts Klein. Pendant la nuit, un tour de garde devra être effectué afin de parer à une éventuelle attaque. 100 km ont été parcourus depuis le départ.
- 3^{ème} jour: emprunt d'une piste très peu employée rejoignant l'une des écluses du canal de Weibruck et se terminant au village de Glückshalt où l'expédition passera la nuit. 150 km ont été parcourus depuis le départ.
- 4^{ème} jour: journée plus courte que les autres. Arrêt au dernier village avant la grande route et ses auberges-relais. 190 km ont été parcourus depuis le départ.
- 5^{ème} jour: la grande route est rejointe en fin de matinée. En fin d'après midi, « l'auberge du chasseur » est rejointe. La soirée y est divertissante. 240 km ont été parcourus depuis le départ.
- 6^{ème} jour: journée longue et harassante sur cette route rectiligne. Arrêt, repos et nourriture mérités au « relais du sanglier ». 290 km ont été parcourus depuis le départ.
- 7^{ème} jour: encore une nuit passée le long de la route. Mise au point de la marche à suivre pour les prochains jours. 45 km parcourus depuis le départ.
- 8^{ème} jour: l'expédition emprunte une petite piste. La progression est lente et fatigante. Il faut souvent dégager le chariot qui coince dans des ornières. La nuit arrive vite (ses tours de garde aussi...) et tous les PJs ainsi que Séléna sont épuisés. 378 km parcourus depuis le

départ.

- 9^{ème} jour et 10^{ème} jour: journée totalement identiques à la précédente. 442 km parcourus depuis le départ.

- 11^{ème}, 12^{ème} et 13^{ème} jour: progression très lente dans les collines. La forêt est omniprésente autour de l'expédition. Les villages traversés semblent avoir été désertés. Quelques bruits étranges se font entendre pendant la nuit. 500 km parcourus depuis le départ.

- 14^{ème} jour: enfin arrivés en vue de Gefräßburg. L'endroit est particulièrement sinistre. Séléna décide de camper en retrait afin de ne pas être repérés par les habitants du village. 525 km ont été parcourus depuis le départ.

Vous pouvez si vous le désirez rajouter du piment à ce voyage; une bande de brigands attaque l'expédition, pendant la nuit des gobelins attaquent le convoi, etc... Néanmoins évitez de le faire afin de ne pas surcharger le scénario. Il y aura toutefois un événement assez important se passant dans la nuit du 14^{ème} jour de voyage.

Une visite nocturne

L'expédition s'est arrêtée à environ 500 mètres de l'entrée du village. Il fait nuit, et il est peu probable que celle-ci puisse être repérée. Néanmoins Séléna ordonne aux PJs de monter la garde deux par deux. Il serait préférable que les PJs aient de quoi se réchauffer car cette nuit la température descendra peut-être en dessous de -20°. Après avoir fait un repas convenable aux PJs Séléna leur montre une carte du village et de ses environs sur laquelle une entrée secrète est

montrée. Elle explique aussi que cette entrée est le seul moyen de pénétrer dans le village sans se faire remarquer. Normalement, le souterrain auquel elle mène rejoint directement le temple de Sigmar au centre du village. Avant le lever du soleil, l'expédition ira chercher cette entrée, pénétrant ainsi dans le village.

Pendant la nuit (2 heures du matin), un groupe de 4 zombies va attaquer le groupe. Ceux-ci, des chasseurs tués pendant l'exercice de leurs fonctions ont été ramenés "la vie" par l'un des deux sorciers du village, Stefan Von Aüfnert, qui exerce son pouvoir à distance, ce qui va permettre aux PJs de ne pas être face à lui pour le moment. Dans un premier temps ils vont regarder incrédules les PJs de garde et vont tout simplement les attaquer sans un bruit échappant de leur bouche. Ils sont armés de haches et d'arcs, mais dans l'état actuel des choses ils ne sont pas capables d'utiliser cette dernière arme. Vous trouverez le profil de ces zombies dans le chapitre "profils" en fin de scénario.

Les zombies étant relativement "frais", leurs armes pourront être récupérées par les PJs. Tous possèdent une hache, deux d'entre eux possèdent une épée ainsi qu'un arc simple et 12 flèches, les deux autres possèdent une arbalète et 16 carreaux chacun.

L'exploration des souterrains

Vers 6 heures du matin Séléna réveillera tout le monde, et soignera les éventuels blessés. Elle va leur dire qu'elle veut détruire le village. Elle n'a pas néanmoins conscience



de la présence des deux sorciers et aura été évidemment surprise par l'attaque des zombies. Elle offrira 50 CO de plus aux PJs vue la difficulté.

Il va falloir pénétrer dans les souterrains et atteindre le village (voir carte N°1). Ces souterrains ont été creusés il y a 300 ans par le seigneur du domaine afin d'offrir au villageois une possibilité de retraite en cas de guerre. Ils ont été très peu visités et recèlent quelques vestiges relativement intéressants. Les PJs peuvent très bien ne pas les voir (au MJ de juger) car ça risquerait de ralentir un peu le rythme du jeu. Le souterrain n'est en aucun lieu éclairé. Voici la description de ces vestiges.

Le bassin: Celui-ci fait environ 10m x 16m. L'eau est d'une clarté et d'une chaleur étonnante (environ 30°). Il est impossible de distinguer le fond, car c'est en fait la remontée d'une source qui provient des entrailles de la terre. L'eau du bassin a également la faculté de guérir les blessures. Ainsi, une blessure mouillée de cette eau guérira deux fois plus vite. De plus, une personne prenant un bain dans le bassin regagnera 1 point de blessure par tranche de 10 minutes dans l'eau. Il va sans dire que seule les personnes possédant la compétence natation pourront prendre un bain sans risque de noyade.

A environ deux mètres de profondeur, un couloir sous-marin de 5 m de long rejoint une autre pièce: La salle au trésor. Afin de remarquer le passage, il faut absolument être immergé et réussir un test d'Initiative.

La salle au trésor: Afin de rejoindre cette salle, un PJ doit posséder la compétence natation et doit réussir un jet d'Endurance afin de déterminer s'il a réussi ou non à garder son souffle durant le trajet. Si ce jet est raté, le personnage prendra 1 point de blessure. Si vos joueurs ne possèdent pas la compétence appropriée et trouvent un moyen particulièrement inventif pour passer accordez leur cette chance. La salle a environ la même taille que la précédente et n'est pas éclairée. Il faudra qu'ils trouvent une solution afin de réussir à passer un moyen d'éclairage et d'apercevoir le trésor: environ 50000 CO en bijoux divers. Ce trésor est porteur d'une malédiction: toute personne violant l'intégrité de celui-ci aura immédiatement touché par cette malédiction. Le soin de déterminer cette malédiction vous est laissé. Celle-ci ne devra pas, néanmoins, être trop sévère pour les PJs...

Le puits sans fond: Un énorme trou occupe la superficie de la pièce circulaire et une grosse chaleur en émane. En fait, ce trou rejoint le centre de la terre et est appelé l'ancre de Malal. Un test réussi pour Séléna indiquera qu'elle se souvient de ce détail. Ce nom est très connu des habitants environnants, mais fait office de légende. Bien sur, toute personne tombant dans ce puits meurt.

Dortoirs: 3 vastes salles de 10m x 10m sont meublées. Des lits et des tables occupent la superficie de ces salles.

Grande salle: Une salle de 20m x 16m est remplie de tables et de tabourets. Dans l'un des murs sont construites deux cheminées avec des conduits qui remontent vers l'extérieur. Cette salle était capable, fut un temps, d'accueillir la population de Gefräßburg. Celle-ci se nourrissait dans cette salle et allait se reposer dans les dortoirs avoisinants. Le mobilier de cette salle, comme celui des dortoirs, est

totallement vermoulu.

Tombeau: C'est dans cette salle que repose le corps d'un très ancien seigneur du domaine. La tombe richement travaillée est ouverte et aucun corps n'y repose. Le corps du seigneur a été ramené à la vie par Aüfnert et combat à ses côtés. Un dragon rouge est dessiné sur la tombe. C'était le blason de ce seigneur.

Vous êtes libre de rajouter à votre guise des monstres habitant dans ce souterrain. Des moisissures seraient particulièrement bienvenues...

A la fin de ce souterrain, les PJs entreront dans la crypte de la chapelle (voir carte N°3).

Le temple

Dès que les PJs pénètrent dans l'enceinte du temple, ils ressentent une force irrésistible qui les pousse à partir. Néanmoins, un test de FM réussi leur permettra de circuler normalement dans la chapelle et ceci jusqu'à la fin de l'aventure. Cette force est l'aura magique dégagée par un puissant sort incanté par le prêtre. Ce sort à pour effet de repousser tout individu d'alignement mauvais ou chaotique. Or, tous les morts-vivants et autres créatures éthérées sont d'alignement mauvais. Notez aussi que les humgoos (croisement entre une goule et une humaine) sont d'alignement mauvais. Néanmoins, Séléna ayant eu une éducation plus que spéciale, est considérée comme ayant un alignement neutre.

Référez-vous à la carte N°3.

Les tombes: Au niveau le plus bas du temple sont enterrés les anciens prêtres de Sigmar ayant oeuvré dans le village. Ceux-ci ne sont pas réellement enterrés mais posés sur des couches de pierre et ne sont plus maintenant que de vulgaires tas d'os (quoi que...). Ils ont encore leurs bijoux et autres objets de valeur. Sur une petite tablette est écrit leur nom ainsi que leur date de naissance et de mort.

Notez que ces prêtres sont protégés par le sort. Ils ne pourront pas, par conséquent, être ramenés à la vie par l'un des deux sorciers.

Bureau d'études: Cette pièce est meublée de deux bibliothèques et d'un bureau ainsi que de chaises. Dans cette pièce très poussiéreuse, comme les autres, sur l'une des chaises, gît la dépouille d'Erich Steinhaf, le dernier prêtre de Sigmar. Celui-ci n'est plus qu'un squelette poussiéreux (la remarque concernant les prêtres morts au sous-sol est aussi valable pour Erich) recouvert de haillons rongés par les mites. Sur le bureau, et sous la main d'Erich se trouve un papier: une dernière lettre adressée à d'éventuels visiteurs. Bien que l'encre soit partiellement effacée, la lettre reste tout de même lisible. Dans la bibliothèque se trouvent des registres où sont notés les différents événements du village. Si les PJs se mettaient à lire ces registres, vous n'auriez qu'à leur lire le chapitre "L'histoire" se trouvant en début de scénario (jusqu'à: "...pour qu'il lui amène de l'aide"). Il y a aussi quelques livres de messe et d'autres relatant de Sigmar et de la vie des hommes dans le vieux monde.

Voici un exemplaire de la lettre que vous pourrez donner aux PJs s'ils se donnent la peine de la lire.

« Sigmar tout puissant écoute la prière de ton misérable serviteur, accorde lui la force de rendre compte des horribles événements dont j'ai été témoin.

Nous aurions dû rendre la première au néant, l'écraser sous le talon, brûler son immonde carcasse et disperser les cendres au vent.

Mais moi, qu'il m'en soit pardonné, j'ai demandé grâce pour la créature, je l'ai amenée à ma maison et je l'ai lavée de sa crasse, une crasse si épaisse que je n'en avais jamais vue de telle. Je l'ai vêtue de vêtements propres et je l'ai étendu dans un lit douillet.

Où ai-je pêché, Sigmar, Dieu miséricordieux?

Pour ne pas être venu en aide aux affligés? Avoir été bon pour les infortunés?

Une nuit de pleine lune, je l'ai vue, maudit soient les yeux qui voient, les oreilles qui entendent, mangeant dans le cimetière, de la boue sur les mains, assis sur un tas de terre et rongant les os d'un mort récemment inhumé!

Nous l'avons chassée, mais pour une que nous avions repoussée, cent sont venues et elles ont dansé tout autour du village pour marquer leur territoire.

Au moment même où j'écris, je peux entendre les hurlements de ces créatures. Je suis, moi, à l'abri dans mon temple mais qu'en adviendra-t-il des villageois? Peut-être sont-ils déjà tous morts. Je vais prier et tenter de réparer mon erreur.

Vous qui lisez cette lettre, ne tardez pas en ces lieux maudits. Le Chaos et la haine en ont fait leur territoire. J'espère qu'un jour je serais pardonné pour cet immense pêché, mais maintenant moi seul suis en mesure de corriger cette faute... »

Les PJs et Séléna sont en sécurité tant qu'ils ne quittent pas le temple où ne se font remarquer par les villageois. Si les PJs ont lu les registres et savent tout sur les origines des villageois, alors Séléna leur racontera la véritable histoire de ses origines...

La chambre: Elle est meublée simplement: lit, chandelier, table de chevet et armoire. Dans l'armoire, se trouvent quelques vêtements pourris par le temps et le lit est plein de puces. Cette pièce fera un excellent endroit pour se reposer.

La cuisine: Une table, quelques tabourets, un poêle (encore en état de fonctionner!), une armoire ainsi que quelques ustensiles de cuisine pourront fournir aux PJs et Séléna de quoi cuisiner. Il faudra néanmoins faire attention en s'asseyant car les tabourets sont légèrement vermoulus.

Grande salle: Il y a un autel, une douzaine de bancs et quelques bougies. C'est une salle typique où l'on peut pratiquer le culte de Sigmar. De larges fenêtres illuminent la pièce et permettent aux personnes se trouvant à l'intérieur de regarder la nature.

Toutes les fenêtres du temple sont protégées par des barreaux de métal, ainsi il est impossible à une créature plus grosse qu'un chat de passer. De plus, toutes les portes peuvent être fermées à clé (et oui les clés sont encore dans les serrures). Elles possèdent une Difficulté de Serrure de 30% due à la rouille...

Enfin et ceci grâce au sort lancé par le prêtre, aucune créature nuisible aux PJs ne pourra entrer dans le temple, ni même dépasser la petite rivière qui le borde...

Première vue du village

Vous pourrez utiliser la carte N°2 afin de montrer à vos joueurs l'emplacement des maisons du village.

A première vue, de jour, le village ne semble pas différent d'un autre; si ce n'est cet incessant brouillard qui donne une sensation de pénombre et de peur. Il est vrai que les habitants ont l'air particulièrement méchants, mais... De nuit c'est tout différent, les humgoos sont partis se coucher et quelques centaines de morts-vivants errent dans les rues... Le brouillard se déplace maintenant par couches irrégulières au gré du vent et cache parfois quelques détails du paysage.

Quoi qu'il en soit, ce village est aussi bien dangereux de jour comme de nuit. C'est seulement l'aspect qui change, et les habitants.

Les deux sorciers ne sont visibles que la nuit et un test d'Observation réussi doit être nécessaire pour les distinguer. Ceux-ci passent de maisons en maisons à la recherche de cadavres volés par les humgoos, afin de procéder à quelques expériences déconseillées aux âmes sensibles (pour les cadavres voir ci-après).

Le village ne sera pas décrit, mais sachez que les sorciers vivent sous le même toit et que leur maison a une cave, où se déroulent leurs conjurations, et 4 pièces au rez-de-chaussée. Dans la cave, se trouve, posé sur un piédestal, le Cristal des Ténèbres (voir ci-après).

Le plan des sorciers

Grâce à l'aide de plusieurs trafiquants de cadavres, venant de Bögenhafen et des alentours, les sorciers sont largement fournis en cadavres. Ceux-ci sont en partie distribués aux humgoos qui en font leur "pain" quotidien et le reste est utilisé afin de créer, grâce à des fluides magiques, une horde de morts-vivants. Actuellement 256 morts-vivants, squelettes, zombies, ont été créés par les sorciers. Normalement il ne serait pas difficile de les éliminer car pour toute évocation de morts-vivants ceux-ci restent jusqu'au prochain lever de soleil et tombent ensuite en poussière. Il suffirait donc de rester tranquillement à l'abri et d'attendre que ceux-ci ne tombent en poussière.

Hélas, un point important nécessite d'être cité.



Ce détail fait en partie la puissance hors du commun des sorciers. Un cristal, le Cristal des Ténèbres (voir annexes en fin de scénario) est en possession de ceux-ci. Son pouvoir consiste à garder les morts-vivants, se trouvant dans un cercle de 1200 mètres de diamètre centré sur lui-même, en "vie", les empêchant ainsi de rejoindre le royaume des morts. Ce pouvoir est très important car il permet aux sorciers de ne pas avoir à invoquer sans cesse des morts-vivants. Ceci n'étant plus à faire, la horde grandit sans cesse...

Une fois que la horde aura atteint un demi-millier d'individus, l'Empire pourra commencer à trembler. Les sorciers s'attaqueront d'abord à Bögenhafen, puis à Grünburg et à Altdorf. Leur but est de conquérir l'Empire et de faire trembler le Vieux Monde sous leur dictature. C'est aux PJs, aidés de Séléna, d'empêcher cette fin tragique et de sauver le Monde...

Comment les vaincre

La solution à ce problème est de briser le Cristal des Ténèbres et de tuer les deux sorciers. En effet, la destruction du cristal anéantira les morts-vivants qui disparaîtront au prochain lever de soleil. La mort des deux sorciers empêchera toute continuation de nécromancie. Il reste néanmoins les humgoos. Ils sont au nombre de 88 et il serait préférable de les éliminer. C'est une autre affaire de les supprimer car ils ne sont liés à aucune magie et ne subissent pas les règles d'Instabilité ce qui en fait des adversaires plutôt coriaces.

Une question devrait se former dans votre esprit; comment vaincre deux sorciers continuellement protégés par plus de 200 morts-vivants?

De jours tous les humgoos, où presque, sont dehors et seulement 10% des morts-vivants y sont aussi. Les autres sont « retournés en terre » ou sont dans les alentours proches du village.

Plusieurs solutions sont possibles:

- **Attaque frontale:** Vos PJs forment un groupe armé et intellectuel très puissant, si puissant qu'ils peuvent affronter directement la horde, briser le cristal et tuer les deux sorciers. Cette solution, je pense, ne devrait pas être envisageable, c'est pourquoi il faut trouver d'autres solutions.
- **Filature discrète:** Surveiller les allées et venues des nécromants, déterminer les moments où ils sont les moins protégés et attendre l'instant adéquat pour attaquer est une solution efficace et élégante. Cette solution comporte néanmoins quelques risques puisqu'il faudra que les PJs sortent de leur cachette afin de pouvoir suivre les sorciers. Ils rencontreront par conséquent quelques ennemis sur leur chemin (voir après; "Les rencontres").
- **Guet-apens:** Attendre les sorciers un endroit choisi et leur "sauter dessus" au moment voulu devrait être la solution qui viendra à l'esprit des PJs. Cette solution sera sans doute couplée à celle décrite ci-dessus.

Ces trois solutions sont données à titre d'exemple. Il est sûr qu'il y aura peut-être autant de solutions que de PJs. Néanmoins, ces trois solutions devraient être les plus utilisées. Si les PJs élaborent une solution, demandez leur un plan précis de ce qu'ils vont faire. Ceci vous permettra mieux d'anticiper la réaction

des ennemis. N'empêchez pas les PJs d'exécuter un plan aussi farfelu soit-il. S'ils sont dans l'erreur, ils s'en rendront compte assez tôt...

La suite du scénario va maintenant être beaucoup moins dirigée. En effet les PJs pourront entreprendre tout ce qu'ils voudront et ce, dans le l'ordre qu'ils voudront. C'est pourquoi, dans cette partie, vous serez peut-être amenés à improviser. Seuls les événements notables vous seront décrits. Ils raconteront la réaction des diverses personnes, ennemies et amies.

Les rencontres

Comme il vous l'a été dit précédemment, le village est assez différent de jour et de nuit. Bien que le brouillard soit continuellement présent, les créatures voguant dans le village ne sont pas toujours les mêmes. Notez que tous les tests d'Observation seront pénalisés de 20%. Ceci étant du à l'épais brouillard qui recouvre le village. Voici les pourcentages de base pour rencontrer une créature et ceci, de jour et de nuit. A chaque tour de jeu passé dans le village, hors du temple, jetez 1D100. Si le jet est inférieur à 50% de jour, et 70% de nuit, ils rencontreront un ennemi.

Faire une rencontre ne signifie pas systématiquement être repéré. En cas de rencontre jetez 1D100. Si le jet est inférieur ou égal au nombre de PJs x 10%, ceux-ci ont été repérés.

S'ils se déplacent de nuit avec un moyen d'éclairage, cette chance est augmentée de 20% (Nombre de PJs x 10% + 20%). Si un jet de Discrétion est réussi dans cette situation, considérez que les PJs dissimulent partiellement l'éclairage pour ne par être remarqués. Annulez donc le malus de 20%.

Le jour: Comme il l'a été dit précédemment, les tests d'Observation sont réduits. De plus, les chances de rencontrer des morts-vivants dans le village sont aussi réduites.

La nuit: Seuls les personnages doués d'une vision nocturne pourront voir dans le village. Les tests étant toujours modifiés. Si le groupe se déplace accompagné d'un moyen d'éclairage, ils seront beaucoup plus visibles. Ils seront, par conséquent, pénalisés de 20% pour tous les tests de Discrétion.



Le village

D100		
Jour	Nuit	Rencontre
01-50	01-15	1D6 Humgoo
51-65	16-45	1D6/1D10 ¹ Goule
66-75	46-50	1D4/1D10 Squelette
76-85	51-65	1D6/1D12 Zombie
86-90	66-80	1/1D2 Momie
91-95	81-90	1D2/1D6 Héros Squelette
96-00	91-00	1/2 Nécromant + escorte ²

Les alentours du village

D100		
Jour	Nuit	Rencontre
01-25	01-05	Les sorciers + escorte ²
26-45	06-0	1D10/1D10 ¹ Goule
46-75	1-50	1D10/1D6 Squelette
76-90	51-85	1D6/1D12 Zombie
91-95	86-95	1D/1D2 Momie
96-00	96-00	1D4/1D6 Héros Squelette

¹ Le premier chiffre représente le nombre d'individus que l'on peut rencontrer le jour, le deuxième le nombre d'individus que l'on peut rencontrer la nuit.

² L'escorte des sorciers est composée de 5 héros-squelettes qui les suivront partout où ils vont.

Que font-ils?

Ce sera à vous de jouer les nécromants et les créatures habitant le village. Vous devrez savoir qui se trouve où et quand. Bien sur, il ne serait pas judicieux de vous dire ce que fait chaque individu, en particulier durant le jour et la nuit, néanmoins voici l'exemple du déroulement d'une journée.

Matin: Après une nuit comme les autres, les morts-vivants s'éparpillent, quittant le village pour la journée. Ils ne vont pas bien loin car le Cristal des Ténèbres les empêche d'aller à plus de 500 mètres aux alentours du village. Les humgoos commencent à sortir de chez eux et comme ils le font souvent, capturent quelques zombies pour les manger. Seuls les humgoos et quelques créatures restent dans le village à marcher comme des "zombies", sans but.

L'après-midi: La situation est à peu près la même que celle du matin. Cette fois ci, il est possible de voir les sorciers s'éloigner en carriole (voir "Un rendez-vous d'affaire") et revenir deux heures après. Quelques goules peuvent être aperçues à grignoter les restes d'un zombie qu'elles auraient capturé...

La nuit: En soirée, les morts-vivants commencent à revenir dans le village. Ils marcheront dans le village toute la nuit sans savoir trop où aller. Pendant ce temps, les sorciers redonnent vie aux cadavres qu'ils auront

achetés durant la journée. Le village est rempli de cris étranges.

Cette partie du scénario peut être très longue comme extrêmement courte. Ce sont vos interventions qui redonneront un peu de fil à retordre aux PJs ou au contraire leur facilitera la tâche.

Les chapitres qui suivent présentent un peu les situations dans lesquelles peuvent s'embarquer les PJs. Elles ne sont pas toutes là car Sigmar seul sait que les PJs n'ont pas d'égaux pour se mettre dans des situations cocasses.

Séléna et les humgoos

Si, et ils en auront l'occasion, les PJs se battent contre les humgoos, jeter 1D100 à chaque Tour de combat. Si ce jet est inférieur aux points de CI des humgoos, ceux-ci ne maîtrisent pas leur peur et crient (voir règles spéciales).

Séléna, quant à elle, tout à fait consciente de ce pouvoir attendra le moment opportun pour l'utiliser. Par exemple, si le PJs sont en mauvaise posture avec les sorciers. Il est important de dire que la Démence ne fonctionne pas sur les squelettes, ceux-ci étant immunisés contre toute règle de Psychologie.

Suivre les sorciers

Les sorciers ne se promènent pas toujours ensemble. C'est pourquoi, les PJs peuvent aussi bien tuer un par un que deux en même temps. Il y a 40 % de chance que les PJs ne rencontrent qu'un sorcier.

Prendre le ou les sorciers en filature exige de la part des aventuriers de ne pas être remarqué pas des humgoos ou des morts-vivants (test de Discrétion réussi). De plus ils ne devront pas être remarqués par le ou les sorciers et leurs gardes (autre test de Discrétion). Dans le cas contraire les sorciers s'évanouiraient instantanément dans les airs donnant pour ordre à la garde de tuer les PJs.

Si les PJs ont été remarqués par les sorciers, leur chance de rencontrer un ennemi est augmentée de 30%.

La maison des nécromants

Découvrir la maison des nécromants demandera une filature de ces derniers. La maison ne se trouve pas en vue du temple. Si les PJs la visite, ils auront 50% de chance de les y trouver. Néanmoins, ceux-ci ne seront pas seuls; ils sont toujours accompagnés de 5 héros-squelettes comme escorte. Si les PJs engage un combat contre les sorciers, ils devront déjà vaincre les squelettes. Pendant ce combat, les sorciers pourront à leur guise fuir et se réfugier dans une autre maison. Les PJs n'auront plus qu'à les redécouvrir.

Les sorciers auront, dans ce cas, emporté le Cristal des Ténèbres. Accordez aux PJs un test d'Observation afin de leur faire remarquer que l'un des sorciers porte une pierre dans ces bras.

Après ce combat, si c'est la première confrontation avec les sorciers, la chance de rencontrer un ennemi sera augmentée de 10% (voir "Les rencontres").

Un rendez-vous d'affaire

Un jour, les sorciers vont quitter le village pendant 2 heures avec une carriole. Ils ont rendez-vous avec deux trafiquants de cadavres qui doivent leur fournir une douzaine de corps. Leur garde personnelle ne les suivra pas.

Cette occasion est le moment rêvé de pénétrer dans la maison des nécromants afin de la visiter et peut-être de voler le cristal. La maison aura dû être auparavant repérée. Si ce n'est pas le cas, les PJs pourront toujours la retrouver en les fouillant une à une. Si les PJs entrent dans une maison, ils auront 70% de rencontrer 5 humgoos, qui les prendront alors pour de la nourriture...

Cette occasion se représentera tous les deux jours car les nécromants vont rencontrer d'autres trafiquants.



La découverte du secret

Si les PJs arrivent à pénétrer dans la maison qu'occupent les sorciers, sans que ceux-ci ne soient là où ne les voient, ils pourront peut-être trouver le Cristal des Ténèbres qui se trouve dans la cave.

Il est tout à fait possible de le porter à main nue. Le montrer à Séléna ne fera qu'augmenter le doute sur la puissance réelle des sorciers. Néanmoins elle n'en sait pas plus sur son pouvoir. Elle ne sait donc pas que briser ce cristal fera disparaître 95% des morts-vivants se trouvant dans les environs.

Prendre le cristal, c'est aussi s'exposer à la colère des sorciers qui se rendront compte du méfait une heure après le vol. Celle-ci correspondra en terme de jeu à une recrudescence des surveillances et ainsi à 50% de chance supplémentaire d'être repérés (voir "Les rencontres").

Tendre une embuscade

Les PJs auront la possibilité de tendre des embuscades. Pour cela, ils devront d'abord avoir repéré l'endroit de l'embuscade, préparer un plan.

Une fois tout cela effectué, ils n'auront plus qu'à attendre que la personne ou la créature attendue vienne. Celle-ci ne pourra en aucun cas se douter du plan qui s'est échafaudé contre elle.

Le combat pourra alors être effectué comme dans les règles décrites dans WJRF page 106.

Si le lieu de l'embuscade n'est pas un lieu fermé (cul de sac), ou si les PJs peuvent être vus par d'autres créatures ils devront réussir un test de Discrétion par Tour d'attente en embuscade. Si ce jet est réussi, ils seront passés inaperçus. Si le lieu de l'embuscade ne se trouve pas dans le village, ce jet sera bonifié de 20%.

Fuir vers le temple

Les PJs devront sans doute fuir vers le temple afin d'échapper à un danger quelconque. A chaque fois qu'ils devront le faire, un groupe d'individu trois fois plus important que celui des PJs se mettra en travers de leur route juste devant l'entrée du temple (avant la rivière, qu'ils ne traverseront pas). Les PJs devront réussir 3 jets sous la Force ou rester bloqués par des ennemis (de la race que vous aurez choisie).

La seule solution de passer une fois bloqué est d'abattre deux ennemis. Une fois ces deux créatures éliminées, la route est libre jusqu'au temple.

Détruire le Cristal

Une fois en possession du Cristal des Ténèbres, les PJs pourront, soit le garder précieusement, soit le détruire. Ce chapitre énonce les conséquences d'un tel acte.

Le cristal n'est pas particulièrement solide, c'est pourquoi un simple coup d'épée sur celui-ci permet de le briser. Une fois brisé, le cristal va se décharger de toute l'énergie magique qu'il avait accumulée au cours des années

(voir annexes). Ce flot de haine magique va submerger toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 50 mètres. Celles-ci gagneront aussi 4 points de folie. Toute folie acquise à cause de ce point sera une Dépersonnalisation d'un échelon vers le Chaos. Une fois ceci finit, il ne reste plus qu'à attendre sagement la conséquence majeure de la destruction du cristal.

Dès le lever du soleil suivant, tous les morts-vivants tomberont en poussière. Il ne restera plus dans le village que les humgoos et les deux nécromants. Les PJs pourront alors profiter de cette aubaine pour les éliminer. Ils devront le faire avant que les nécromants aient ramené à la vie d'autres morts...

La confrontation

Ce sera à vous, MJ, de décider du moment adéquat de la confrontation finale entre le ou les sorciers et les PJs. Comme il a été vu au chapitre "Suivre les sorciers", ceux-ci ne sont pas toujours ensemble. Ce détail permet aux PJs de tendre une embuscade à l'un des sorciers, de le faire prisonnier, etc. Il serait bien que les PJs ne puissent pas du premier coup abattre le ou les sorciers. En effet, ceux-ci appelleraient un groupe de morts-vivants à leur aide et profiteraient de la confusion générale pour battre en retraite. Ces petites défaites pour les aventuriers devraient augmenter la haine qu'ils ont envers les sorciers et leurs sbires.

Dès que le combat final sera enfin en vue, les sorciers feront tout pour parlementer avec les PJs. Ils voudront les emmener chez eux afin de leur faire comprendre les raisons de leurs actes. Si les PJs ne sont pas trop convaincus, "comment ce fait-il qu'ils aient fait confiance à l'une des leurs, une humgoo"? Toute cette histoire n'est qu'une ruse afin de gagner du temps. Par exemple si les PJs suivent le sorcier chez lui, celui-ci lancera un sort de "main de poussière" et touchera 2 PJs.

Si les sorciers sont encore ensemble lors de la confrontation finale, cela facilitera l'utilisation des sorts. En effet, l'un d'eux pourrait parler aux PJs pendant que l'autre lancerait la formule du sort. Accordez aux PJs se trouvant à moins de 3 mètres un jet en Ecouter à 30% afin d'entendre les paroles du sorcier lançant le sort. Ils ne pourraient évidemment pas le comprendre à moins qu'ils ne soient eux-mêmes nécromants.

S'il ne reste plus qu'un sorcier, celui-ci attendra le moment adéquat pour lancer se sort. Par exemple, lors du trajet vers la maison ou si les PJs réfléchissent, légèrement éloignés, sur la marche à suivre ou encore si les PJs sont occupés avec d'autres ennemis. Toutefois, ce sort ne pourra être utilisé qu'une seule fois, car les PJs devraient bien se rendre compte de leur erreur. Néanmoins s'ils continuaient à faire confiance aux hommes, ceux-ci ne se gêneraient pas d'utiliser encore une fois le sort.

Si les PJs n'avaient nullement l'intention de parlementer (sage décision), ou si les sorciers avaient déclenché le combat en utilisant la "main de poussière", ceux-ci se battraient jusqu'à la mort. De toute façon, ils sont peut-être déjà morts ? Peut-être qu'un autre nécromant va les ramener à la vie ?...

Points d'Expérience

Les points d'expérience suivants devraient être donnés aux moments adéquats de l'aventure; fin de séance ou en fin de scénario par exemple.

Survivre aux hommes-bêtes	40 PE
Réussir à TOUS dormir à l'auberge	15 PE chacun
Réussir à dormir chez Séléna	10 PE chacun
Se débarrasser des hommes de main	40 PE chacun
Se débarrasser des premiers zombies	40 PE chacun
Trouver le passage	20 PE chacun
Réussir à aller au trésor	20 PE
Ne rien prendre du trésor	40 PE
Trouver des indices dans la bibliothèque	20 PE
Tuer les DEUX sorciers	100 PE chacun
Détruire le Cristal des Ténèbres	50 PE chacun
Bonne interprétation de Jeu de Rôle	50 - 100 PE
Réussir la mission de Séléna	1 point de Destin

Si vous jugez que la distribution des points d'expérience est trop excessive ou pas assez étoffée pour ce scénario, vous êtes libre de la modifier suivant vos idées...

Profils

Séléna Brigtheim

Un petit descriptif de la vie de Séléna est disponible dans le chapitre "Quelques personnalités".

Description: Séléna, bien qu'elle ne soit pas humaine, est d'une rare beauté qui a déjà fait craquer plus d'un aventurier. Sa grande taille, 1,80m, et son regard charismatique font qu'on ne peut que difficilement lui résister lorsqu'elle désire où non une chose. Elle reste néanmoins une femme très mystérieuse qui ne se confiera qu'à des amis très proches.

Carrière: Clerc de Mòrr niveau 4.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	62	58	3	3	12	50	2	62	48	74	49	75	49

Compétences: Chant, Chirurgie, Alphabétisation, Langage secret - Classique, Théologie, Langage hermétique - Magikane de Mòrr et Magikane nécromantique, Connaissance des parchemins, Eloquence, Méditation, Identification des morts-vivants, Sens de la magie, Vision nocturne 30m, Conscience de la magie, Fabrication des parchemins, Fabrication des potions, incantation: Magie mineure, Nécromantique niveau 1, 2, 3 & 4.

Points de Magie: 41

Sorts connus:

Magie mineure: Dons de langue, Malédiction, Flammerole.
Magie de bataille niveau 1: Boule de feu, Débilité, Guérison des blessures légères, Force de combat.
Magie nécromantique niveau 1: Destruction des morts-

vivants, Main de la mort, Zone de vie.

Magie nécromantique niveau 2: Arrêt de l'instabilité, Contrôle des morts-vivants, Extension de Contrôle, Main de poussière

Magie nécromantique niveau 3 : Annihilation des morts-vivants, Vie dans la mort.

Magie nécromantique niveau 4: Contrôle total, Vent de mort.

Armes: Epée, Arc simple.

Armure: Robe d'endurance +2 (voir RSP page 10)

Possession: Tous les composants nécessaires à l'incantation des sorts connus ainsi que tout le matériel nécessaire à l'expédition (au MJ de juger). Anneau de coups (voir RSP page 99).

Règles spéciales: A la différence des humgoos, Séléna, comme les humains, est répugnée à l'idée de se nourrir de cadavres. Donc ne craignez rien pour vos PJs blessés, elle ne les mangera pas...

Cri de démente : Séléna, et les humgoos, ont la capacité, grâce à un cri, de rendre fous n'importe quelle créature. Lorsqu'ils hurlent, tout personnage entendant le cri doit réussir un jet de CI ou acquérir 4 points de folie. Toute folie acquise à cause de ce gain de points sera obligatoirement une Démente. Néanmoins, l'utilisation de ce cri comporte un risque pour les humgoos. Ce cri utilise une grande partie de leurs ressources vitales, si bien qu'après un cri, ils devront réussir un test de FM ou tomber dans un profond coma qui durera 100-FM rounds. Ils sont alors considérés comme cible inerte.

Stefan Von Aüfnert

Un petit descriptif de la vie de Stefan est disponible dans le chapitre "Quelques personnalités".

Description: Stefan n'est pas le genre de personne à rencontrer dans la rue. En effet, son apparence cadavéreuse, et sa forte odeur de pourriture, font de lui un personnage déplaisant. Il mesure environ 1,80m et est habillé d'une robe rouge sombre et a souvent sa capuche qui lui retombe jusqu'aux yeux. Les PJs pourront ne pas remarquer son apparence lorsqu'ils le verront.

Carrière: Sorcier Nécromant niveau 4.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	53	46	4	4	11	70	1	52	58	64	59	65	9

Compétences: Alphabétisation, Langage secret - Classique, Langage hermétique - Magikane nécromantique, Connaissance des parchemins, Connaissance des démons, Méditation, Identification des morts-vivants, Conscience de la magie, Sens de la magie, Fabrication des parchemins, Fabrication des potions, Fabrication des drogues, identification des objets magiques, Incantations: Magie mineure, Nécromantique niveau 1, 2, 3 & 4.

Pénalités: Apparence cadavéreuse au stade 3.
Odeur déplaisante au stade 3.

Transformation; à chaque pleine lune Stéfán voit son corps se décomposer et ne former qu'un tas de pourriture. Ceci est dû à la trop forte quantité de magie noire que Stéfán Contrôle.

Points de Magie: 72

Sorts connus:

Magie mineure: Don de langue, Malédiction, Exorcisme, Luminescence, Zone de froid, Zone de silence.

Magie de bataille niveau 1: Boule de feu, Débilité, Rafale de vent, Immunité aux poisons, Vol.

Tous les sorts de magie nécromantique niveau 1, 2, 3 & 4.

Armes: Epée magique (dommages +2, absorption de sorts voir WJRF page 186).

Armure: Veste de cuir recouverte d'une robe du linceul (voir RSP page 10)

Possession: Tous les composants nécessaires aux incantations. Quelques cadavres de réserve (18). Baguette de peur (voir RSP page 100).

Règles spéciales: Toute personne apercevant Stéfán lors d'une nuit de pleine lune devra effectuer un test de Terreur suivant les règles décrites dans WJRF page 72. Toute blessure causée par Stéfán lors de son état de transformation a 30% de chance de donner la Putréfactose.



Ludwig Wartheimer

Un petit descriptif de la vie de Ludwig est disponible dans le chapitre "Quelques personnalités".

Description: Ludwig est légèrement plus humain que son homologue. Mais ceci n'est dû qu'à sa formation inachevée. Il mesure 1,85m et est toujours vêtu d'une robe noire sur laquelle est dessinée une tête de mort. Il commence à ressembler aux morts qu'il rappelle et possède des jambes de sauterelles.

Carrière: Sorcier Nécromant niveau 3.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
7	56	48	3	4	11	65	1	49	56	54	47	56	19

Compétences: Alphabétisation, Langage secret - Classique, Langage hermétique - Magikane nécromantique, Connaissance des parchemins, Connaissance des démons, Méditation, Identification des morts-vivants, Conscience de la magie, Sens de la magie, Fabrication des drogues, Incantations: Magie mineure, Nécromantique niveau 1, 2, 3.

Pénalités: Apparence cadavéreuse au stade 2. Défiguration; les jambes de Ludwig ont un jour commencé à disparaître et à laisser place à des jambes de sauterelles. Celles-ci ne sont pas visibles, car cachées par la robe et procure à Ludwig une capacité de M égale à 7.

Points de Magie: 50

Sorts connus:

Magie mineure: Malédiction, Exorcisme, Luminescence, Zone de chaleur, Sommeil.

Magie de bataille niveau 1: Débilité, Boule de feu, Vol Animosité magique, Immunité aux poisons.

Tous les sorts de magie nécromantique niveau 1, 2 & 3 .

Armes: Epée, Dague magique (chasserresse d'elfes. WJRF p. 185).

Armure: Veste de cuir.

Possession: Tous les composants nécessaires aux incantations. Robe d'éthéralité (voir RSP page 10).

Hommes-bêtes

Les hommes-bêtes de cette région sont particulièrement agressifs et s'attaqueront aux PJs sans hésiter. Ils combattront jusqu'à la mort. De toute façon ils sont presque certains de gagner; leur chef le leur à dit...

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	51	35	5	6	16	30	1	30	29	24	29	24	10

Armes : Epée magique (dégâts +1)

Règles spéciales:

*Le chef possède une attaque de plus que les autres. Vous êtes tout à fait libre de créer un groupe d'homme bête plus sophistiqué grâce à la table des mutations des hommes-bêtes présente sur le site.

Hommes de main

Ceux-ci se battront jusqu'à la mort craignant plus la colère de leur patron que cette dernière.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	51	35	4	3	8	40	2	29	39	29	29	29	29

Compétences : Coups assommants, Coups puissants, Esquive, Equitation – Cheval, Désarmement.

Possessions : gilet de cuir, Epée, Dague.

Zombies de chasseurs

Ils sont récemment morts et gardent encore une certaine force dans leurs mouvements. Ils se battent toutefois comme des robots et ne pareront pas les coups qui leur sont portés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	41	25	4	4	10	10	1	10	18	14	14	14	-

Possessions: Epée et/ou Hache, Arbalète et 16 carreaux ou Arc et 12 flèches.

Règle spéciale: Les zombies ne sont plus sujets à l'Instabilité ni à la Stupidité ceci étant dû à la présence du Cristal des Ténèbres. Les règles spéciales sont pour le reste identiques à celles décrites dans WJRF page 252.

Règles psychologiques: Caused la Peur chez tous les êtres vivants et sont immunisés contre tous les effets psychologiques.

Humgoos

Les humgoos ont un visage qui respire la haine. Contrairement à leurs parents les goules, ils se déplacent normalement comme un humain et sont aussi intelligents. C'est ce qui en fait des adversaires redoutables.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	37	30	4	4	9	40	2	43	38	29	25	29	19

Possessions: Arme simple, Dague, Un tibia à moitié rongé.

Règles spéciales: Les humgoos aiment comme les goules se nourrir de cadavres. De plus ils ont la faculté de pousser un cri de Démence (voir Séléna, règles spéciales).

Règles psychologiques: Les humgoos sont immunisés contre tous les effets psychologiques.

Zombies du village

Ils se battent comme des robots et ne pareront pas leurs coups. Ce sont des zombies d'humains.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	33	0	4	4	9	10	1	10	18	14	14	14	-

Possessions: Epée ou Hache

Règle spéciale: Les zombies ne sont plus sujets à l'Instabilité ni à la Stupidité ceci étant dû à la présence du Cristal des Ténèbres. Les règles spéciales sont pour le reste identiques à celles décrites dans WJRF page 252.

Règles psychologiques: Caused la Peur chez tous les êtres vivants et sont immunisés contre tous les effets psychologiques.

Goules

Identique aux règles de WJRF page 250

Momies

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	39	0	5	5	26	30	2	24	89	43	43	89	-

Possession: Morceau de cadavre.

Règles spéciales: Elles ne sont plus sujettes à la Stupidité car elles sont contrôlées par le Cristal des Ténèbres. Les autres règles sont identiques à celles se trouvant dans WJRF page 250.

Règles psychologiques: Caused la Peur chez tous les êtres vivants et la Terreur chez les créatures de moins de 3m.

Squelettes

Il y a toujours un Héros squelette avec un groupe de squelette. Ces squelettes ne parent pas les attaques ennemies.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	33	25	4	4	9	20	1	18	18	18	18	18	-

Possessions: Epée ou Hache

Règle spéciale: Les squelettes ne sont plus sujets à l'Instabilité ni à la Stupidité ceci étant dû à la présence du Cristal des Ténèbres. Les règles spéciales sont sinon identiques à celles se trouvant dans WJRF page 251.

Règles psychologiques: Caused la Peur chez tous les êtres vivants et sont immunisés contre tous les effets psychologiques.

Héros Majeurs Squelettes

Ces squelettes sont hors du commun et se battent normalement. Ils parent les attaques ennemies, feignent, etc..

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	63	55	5	5	17	50	3	38	38	38	38	38	-

Possessions: Epée ou Hache, Bouclier.

Règle spéciale: Les squelettes ne sont plus sujets à l'Instabilité ni à la Stupidité ceci étant dû à la présence du Cristal des Ténèbres. Les règles spéciales sont sinon identiques à celles se trouvant dans WJRF page 251

Règles psychologiques: Cause la Peur chez tous les êtres vivants et sont immunisés contre tous les effets psychologiques.

Gardes Squelettes

Ces squelettes sont hors du commun et se battent normalement. Ils parent les attaques ennemies, feignent, etc..

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
3	43	35	5	4	9	30	1	18	18	18	18	18	-

Possessions: Epée ou Hache, Bouclier.

Règle spéciale: Les squelettes ne sont plus sujets à l'Instabilité ni à la Stupidité ceci étant dû à la présence du Cristal des Ténèbres. Les règles spéciales sont sinon identiques à celles se trouvant dans WJRF page 251

Règles psychologiques: Cause la Peur chez tous les êtres vivants et sont immunisés contre tous les effets psychologiques.

Trafiquants de cadavres

Ces hommes viennent de diverses villes de l'Empire. Ce sont des personnes peu fréquentables avec qui il ne vaut mieux pas discuter.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	35	3	4	9	30	1	31	35	27	29	36	26

Possessions: Epée ou Hache, Gilet de cuir, Carriole, une douzaine de cadavres, 20 CO.

Annexes

Le Cristal des Ténèbres

Ce cristal a été extrait de la terre par les nains de Karak-Ungor puis vendu à un sorcier nécromant très puissant. Celui-ci se chargea de l'enchanter. Il a la forme d'un icosaèdre régulier noir d'environ 30 centimètres de diamètre. Il est partiellement translucide. Toute personne regardant à travers de ce cristal devra réussir un test de FM ou se verra à l'intérieur à l'état de zombie.

Le Cristal des Ténèbres tire son pouvoir de toutes les énergies et les sentiments mauvais du monde. Grâce à ce pouvoir il peut Contrôler tous les morts-vivants se trouvant dans un cercle de 1200 mètres de diamètre centré sur lui-même. Ainsi ces derniers ne sont plus sujets à la Stupidité et à l'Instabilité. Si le Cristal des Ténèbres parvient à être brisé, toutes les énergies mauvaises accumulées et non utilisées sont relâchées dans le Vieux Monde. Cette énergie ainsi libérée provoque le gain de 4 points de folie, pouvant ainsi changer la personnalité d'un être. Une folie acquise à cause de ce point serait une Dépersonnalisation d'un échelon vers le Chaos.

Après une longue quête de Stefan Von Aüfnert, il a été retrouvé dans les montagnes grises.



Jouer un personnage Humgoo

Vous pouvez faire jouer à vos PJs un humgoo. Toutefois les PJs candidats à un tel type de personnage devra

réussir un jet sous 15% afin de pouvoir le jouer. Ceux-ci ressembleront plus à Séléna qu'aux humgoos du village. Ces êtres sont rares et seront toujours le fruit de la réunion d'un humgoo et d'une femme. Ils ne seront peut-être pas les fils ou petits-fils de ces deux personnes mes seront toujours leurs descendants, gardant ainsi leurs traits psychologiques.

Les humgoos sont trouvés dans les villages alentours de Gefräßburg, mais on peut en trouver jusqu'à Grünburg. Ce sont des êtres sympathiques qui, avec le nombre de croisements avec les humains, sont devenus quasi similaires à eux. Ils ressemblent en tous points aux humains mais sont généralement plus beaux. Leur regard est clair mais peut en cas de nécessité être très autoritaire. Ils sont prédisposés à devenir des enchanteurs car ayant des racines magiques.

Il est important de signaler qu'ils gardent aussi le pouvoir de rendre Dément un être grâce à un cri. Les règles sont décrites dans le profil de Séléna.

M	D3+2	CC	2D10+20	CT	2D10+20	F	D3+1
E	D3+1	B	D3+5	I	2D10+30	A	1
Dex	2D10+25	Cd	2D10+20	Int	2D10+30	Cl	2D10+25
FM	2D10+40	Soc	2D10+30				

Langue: Occidental.

Vision nocturne: 20 mètres.

Alignement: Neutre.

Taille: 1m65 + 3D10 cm.

Psychologie: Haine profonde envers les morts-vivants (surtout les goules) et les sorciers nécromants. Cette règle ne s'applique que pour les personnages humgoos et non pour les humgoos en tant que créature du bestiaire.

Age: 8D12 / 8D20 années. L'âge initial d'un personnage humgoo est compris entre 16 et 160 ans.

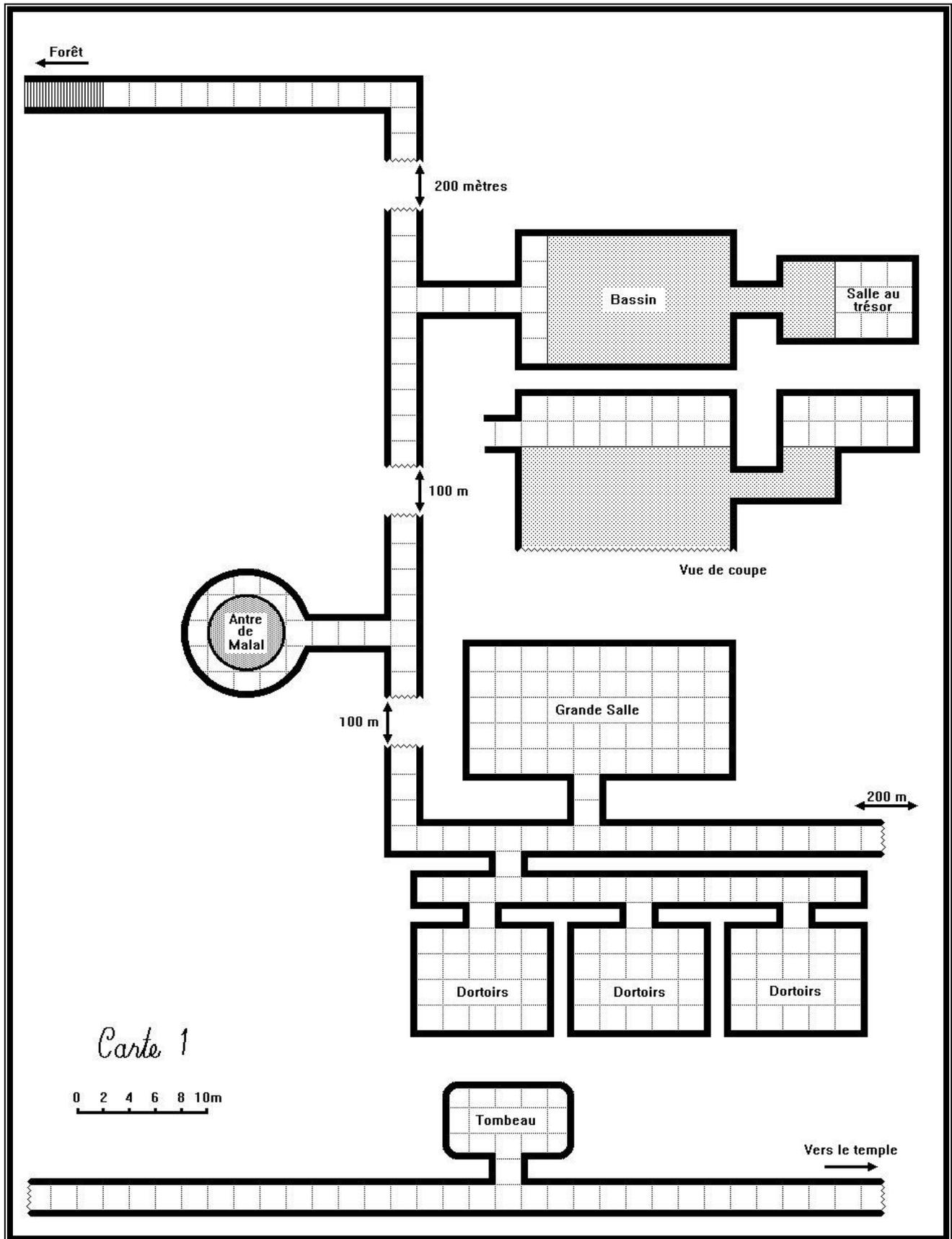
Points de destin: Les humgoos étant des créatures exceptionnelles leur nombre de points de destin varie en conséquence. 1D4+2.

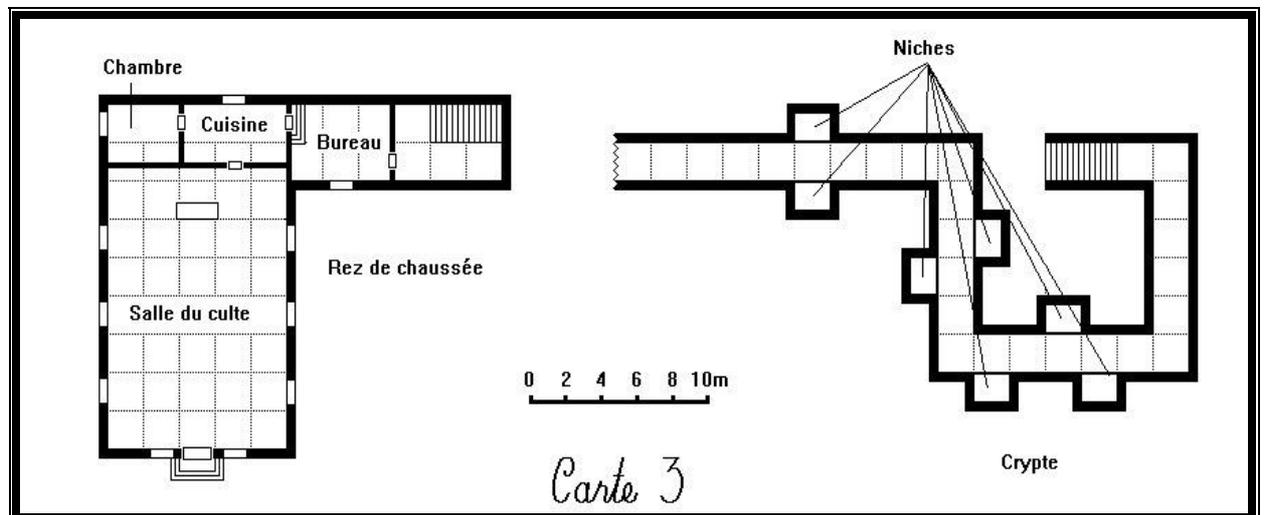
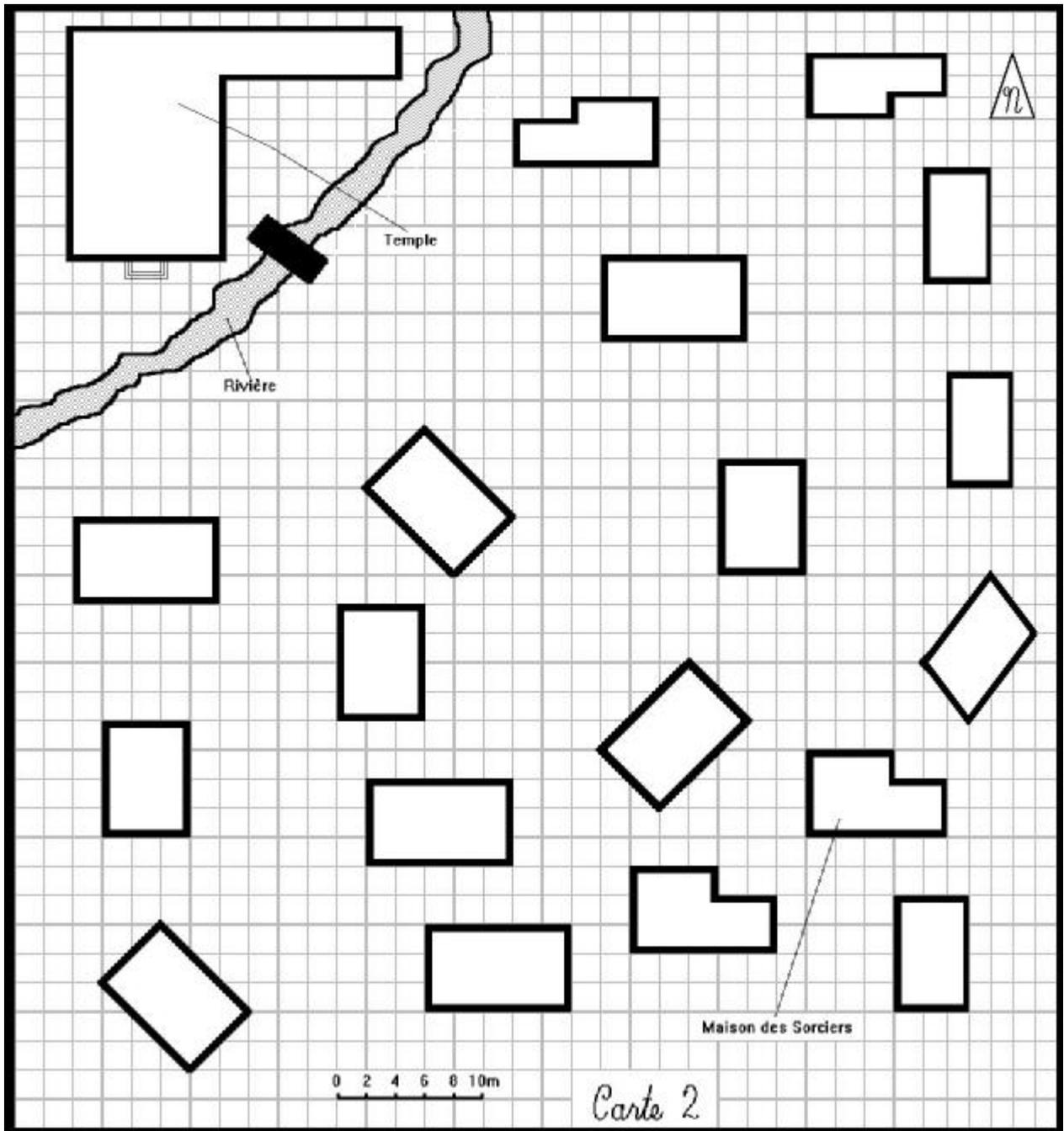
Compétences initiales: Les personnages humgoos peuvent choisir une compétence initiale parmi Sens de la magie, Chance, Charisme.

Modificateurs selon l'âge.

1 - 60	+1	61 - 80	+2.
81 - 100	+3	101 - 120	+2.
121 - 140	+1	141-190	+0.

Plans et aides de jeu





Sigmar tout puissant écoute la prière de ton
misérable serviteur, accorde lui la force de
rendre compte des horribles événements dont j'ai
été témoin.

Nous aurions dû rendre la première au néant,
l'écraser sous le talon, brûler son immonde
carcasse et disperser les cendres au vent.

Mais moi, qu'il m'en soit pardonné, j'ai demandé
grâce pour la créature, je l'ai amenée à ma
maison et je l'ai lavée de sa crasse, une
crasse si épaisse que je n'en avais jamais
vue de telle. Je l'ai vêtue de vêtements
propres et je l'ai étendu dans un lit douillet.

Où ai-je péché, Sigmar, Dieu miséricordieux?
Pour ne pas être venu en aide aux affligés?
avoir été bon pour les infortunés?

Une nuit de pleine lune, je l'ai vue, maudits
soient les yeux qui voient, les oreilles qui
entendent, mangeant dans le cimetière, de la
boue sur les mains, assis sur un tas de terre
et rongéant les os d'un mort récemment
inhumé !

Nous l'avons chassée, mais pour une que nous
avons repoussée, cent sont venues et elles ont
dansé tout autour du village pour marquer
leur territoire.

Au moment même où j'écris, je peux entendre
les hurlements de ces créatures. Je suis, moi, à
l'abri dans mon temple mais qu'en adviendrait-il
des villageois. Peut-être sont ils déjà tous morts.
Je vais prier et tenter de réparer mon erreur.

Vous qui lisez cette lettre ne tardez pas en ces
lieux maudits. Le Chaos et la haine en ont fait
leur territoire. J'espère qu'un jour je serai
pardonné pour cet immense péché, mais maintenant
moi seul suis en mesure de corriger cette faute...