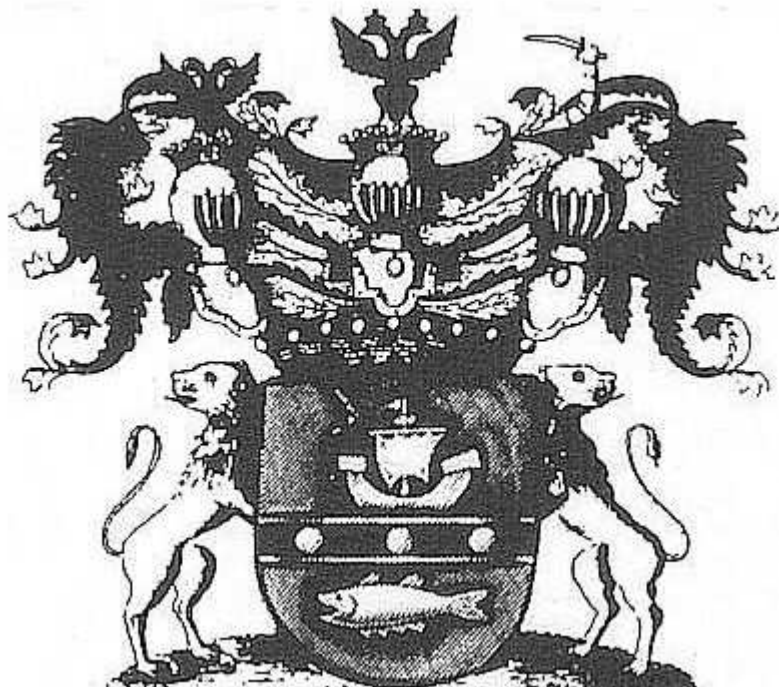

Au Nom de la Loi !

Un scénario pour Warhammer



Synopsis

C'est arrivé à presque tous les MJ de Warhammer ou de n'importe quel jeu médiéval-fantastique : les valeureux aventuriers que sont les PJ se rendent dans une auberge pour y passer une nuit sans histoire, mais au lieu d'aller sagement se coucher ils ne peuvent pas s'empêcher de faire des choses comme organiser un concours de boisson, tenter de coucher avec les serveuses, tricher aux cartes ou essayer d'utiliser leur compétence de vol à la tire sur tous les clients de l'auberge. Et ce qui devait arriver arrive : bagarre générale, arrivée de la garde, complications en série et désespoir du MJ qui se demande comment il va bien pouvoir recoller les bouts de son scénario ...

Alors aujourd'hui nous proposons de faire payer les joueurs pour tout ça ! Et de leur faire découvrir ce qui arrive aux malheureux gardes qu'on envoie réparer les bévues d'une bande d'aventuriers bras-cassés.

Avant le début

Adalbert Kaizeman est un sorcier impérial respecté qui a récemment succombé à la corruption du Chaos et est devenu un serviteur de Tzeentch. Cependant son secret n'est pas encore éventé. Afin d'approfondir sa connaissance de la démonologie il a envoyé un groupe d'aventuriers efficaces mais pas très malins chercher dans une ruine des Montagnes Grises un artefact chaotique ayant l'apparence d'un magnifique saphir, et qu'on appelle l'Oeil du Néant. Au moment où commence le scénario, les aventuriers arrivent en ville tandis que la patrouille du Guet de Nuit des quartiers pauvres de la ville va prendre son poste. Ce sont eux qu'interprètent les joueurs

Chapitre 1 : les PJ démarrent leur ronde de nuit qui est plutôt calme. Le seul incident qu'il auront à gérer est un chat coincé par un chien et sa maîtresse hystérique.

Chapitre 2 : le groupe d'aventuriers a provoqué une bagarre dans l'une des auberges de la ville. Les PJ doivent intervenir pour régler le problème. Dans la bagarre, l'Oeil du Néant est subtilisé par un voleur. Les PJ envoient les aventuriers derrière les barreaux au poste de garde

Chapitre 3 : Kaizeman envoie un démon attaquer le poste de garde pour récupérer l'artefact qu'il croit toujours parmi les affaires des aventuriers. Les PJ comprennent qu'il se passe quelque chose de louche.

Chapitre 4 : à l'aide des informations que leurs donnent les aventuriers, les PJ mènent leur enquête et remontent jusqu'au voleur qui a subtilisé l'Oeil du Néant. Après une course poursuite sur les toits de la ville ils parviennent à l'interroger. Il leur avoue avoir vendu l'Oeil à un receleur que les PJ trouvent assassiné par Kaizeman chez lui. Ce dernier n'a cependant pas eu le temps de récupérer l'artefact et les PJ peuvent mettre la main dessus. Différents indices leur permettent s'ils sont malins de soupçonner Kaizeman.

Chapitre 5 : le sorcier demande aux PJ de lui restituer l'Oeil. Tomberont-ils dans le piège ou parviendront-ils à arrêter le redoutable sorcier ?

Remarque sur le choix des PJ

Dans le cas où les joueurs ne seraient pas six, il sera nécessaire de transformer en PNJ certains des gardes de la patrouille qui suivront alors plus ou moins les ordres du sergent, selon leur personnalité. Il est indispensable que le sergent Swann et Wilhelm Denker soient des joueurs, et c'est également préférable pour Johanna Baskerstadt, qui possède des aptitudes spécifiques. Le MJ peut s'il le souhaite confier la gestion « technique » (caractéristiques, points de vies) des PNJ de la patrouille au sergent.

Introduction

Où un MJ facétieux se fera un plaisir de jouer avec les espoirs de ses joueurs

Ils sont parfois appelés Gardes du Palais, Gardes de la Cité ou la patrouille. Quel que soit le nom qu'on leur donne, leur raison d'être dans n'importe quel œuvre d'heroic fantasy est la même : autour du Chapitre Trois (ou dix minutes après le début du film) ils se ruent dans la pièce, attaquent le héros un par un et se font massacrer. Et personne ne leur demande jamais si c'est vraiment ce qu'ils veulent.

—Terry Pratchett, *Au Guet !*

Décrire la scène suivante aux joueurs :

« C'est une belle fin d'après midi d'automne sur la **GötenPlatz** (NdA : la grand place sur laquelle se trouve les temples de la ville) de la cité de **Bögenhafen**. Les ombres commencent à s'allonger mais les rues grouillent encore d'activité avant que les marchands ne rangent leurs étales et que les portes de la ville ne ferment pour la nuit. Au milieu de tous ces bruits un bateleur à la langue bien pendue s'est installé au pied du temple de **Sigmar**.

« Oyez bonne gens, laissez moi vous annoncer la venu d'un groupe de héros comme rarement votre cité en a reçu. Depuis trois ans l'Empire entier résonne du son de leurs exploits. Ils ont protégé le village de **Tallingen** d'une harde d'un millier d'hommes bêtes qui l'assiégeait pendant 8 jours et 8 nuits, traqué et abattu la terrible liche **Oskar Temper** qui terrorisait les environs de **Carroburg**, retrouvé le fils du graf von **Saponatheim** enlevé par un chevalier félon, exploré les ruines de **Karak Odan**, tué au combat le seigneur orc **Kabom Mille Dents**, éradiqué le culte de l'Oeil Ecarlate à **Kemperbad**, et ce ne sont là que quelques uns de leurs exploits légendaires !

Leurs noms sont **Grozin Blokinson**, le terrible Tueur de Trolls, qui ne peut trouver la mort car ses ennemis tous tombent sous les coups de hache ancestrale, **Fredric Adelhof**, l'explorateur intrépide que n'arrête aucun danger, ni aucun piège, **Helranail Voix-des-Ombres**, le redoutable pisteur de la forêt de **Lorelorn**,

au pas léger comme la bise et à l'œil aussi acéré que ses flèches, **Paulus von Steiss**, dont les doigts, la lame et le plat de la langue sont aussi habiles les uns que les autres, et **Walther Küchmeister**. jeune chevalier d'**Ulric**, prêt à affronter tous les dangers, armé de son épée et de sa foi. Où qu'ils aillent, les ennemis de notre Empire tremblent, les impies font dans leurs chausses et les serviteurs des ténèbres courent pour tenter de sauver leur existence. Leur vie est de celles dont on fait des légendes ! On les appelle ... les **Rôleurs de Blokinson !**»

Normalement à ce stade là, les joueurs devraient être en train de discuter entre eux lequel de ces héros chacun d'entre eux va jouer. C'est le moment de briser leurs espoirs en leur annonçant :

Soudain, cinq aventuriers chevronnés apparaissent par l'une des rues qui débouchent sur la place, entourés par un petit attroupement de curieux qui ne tarde pas à s'agrandir. Encore couvert de la poussière du voyage, et de la gloire de leurs exploits ils s'avancent d'une démarche confiante et le peuple des rue s'arrête pour les laisser passer. Vous réajustez vos casques et redressez vos hallebardes en leur jetant un regard en coin alors qu'ils passent à côté de vous, car aujourd'hui vous ne jouez pas les aventuriers mais les gardes de la cité.

Il est temps de distribuer les personnages aux joueurs .

Chapitre 1 : ronde au crépuscule

Où l'on découvre la passionnante routine de la vie de garde

Les Héros de l'histoire ?

Au moment où commence cette histoire, les PJ viennent tout juste de quitter la caserne principale de ville et sont en route pour prendre la relève, comme chaque soir, au poste de la rue Eisen. Ils viennent de croiser un petit groupe d'aventuriers qui a déjà pas mal fait parler de lui, sous le nom des «rôdeurs de Blokinson», du nom du dangereux Tueur nain qui est un peu la tête d'affiche du groupe.

La bande à Blokinson vient tout juste de rentrer d'une expédition particulièrement périlleuse dans une ruine elfique investie par une bande de montagnards dégénérés et accessoirement adorateurs des Puissances du Chaos. Leur commanditaire, le Magister Adalbert Kaizeman de l'Ordre Lumineux, un respectable sorcier impérial, leur a demandé de ramener un artefact elfique tombé dans les mains de ces adorateurs Chaos.

Inutile de dire qu'après une longue expédition dans les Montagnes Grises et une série d'affrontements sanglants (surtout pour les pauvres cultistes) la bande à Blokinson est bien décidée à se détendre un peu. Et comme au moment d'arriver à son manoir ils apprendront qu'il est absent, ils décideront avec le bon sens caractéristique d'un groupe d'aventuriers d'aller se délasser à la taverne avec une puissante breloque magique dans leur sac à dos.

Mais nous n'en sommes pas là. Si d'aventure les héros de notre histoire (les vrais cette fois : nos PJ de la Garde) décidaient de suivre les Rôdeurs de Blokinson, leur rappeler qu'ils doivent prendre la relève de la garde de jour d'ici 10 minutes, et que le sergent Herman qui la dirige est à la fois plutôt impatient, et en très bons termes avec le capitaine.

Tout au plus peuvent-ils échanger quelques mots avec les aventuriers, d'autant plus que se promener avec une grosse hache à deux mains runique en pleine rue comme Grozin Blokinson est en train de la faire devant leurs yeux, c'est carrément interdit.

Naturellement c'est surtout Paulus von Streiss, le baratineur du groupe, qui prendra la parole, avec de temps à autre une intervention plus terre à terre de

Fredric Adelhof, qui aime bien donner l'impression qu'il est le leader du groupe (rq : pour une description plus complète de la bande, voir les annexes).

Ça peut ressembler à ça :

«**PJ** - Excusez moi messieurs, puis-je vous demander la raison de votre présence dans notre ville ?

Von Streiss - Mon brave nous avons des affaires urgentes à régler avec certaines personnes haut placées dans cette cité»

«**PJ** - Dites,euh... messire Nain, il est, euh... plutôt interdit de porter des armes à deux mains dans... *Grognement menaçant du Nain*

VS- Du calme mon brave, je comprends votre juste inquiétude. Mais voici un laissez-passer du baron von Sapontheim qui nous autorise à aller et venir sur ses terres, portant armes, armures et bâtons à feu.».

«**PJ** :- Alors vous revenez d'expédition. Vous veniez d'où ?

VS - A mon brave, quelle histoire nous pourrions vous faire ! Malheureusement certains éminents personnages n'apprécieraient pas que nous nous montrions trop bavards.

Adelhof - Disons qu'il y a quelques dizaines d'adorateurs des ténèbres en moins dans les Montagnes Grises !»

Toujours est-il que les PJ ne doivent pas traîner pour rejoindre leur affectation

Une soirée comme les autres

Nos valeureux représentants des forces de l'ordre finiront donc par se présenter rue Eisen. Le sergent Herman, un gros homme à l'impressionnante moustache tombante, les y attend prêt à décamper dès la relève arrivée. Il ne fera que bougonner quelque chose du genre « c'est pas trop tôt » avant de tirer sa révérence. D'après lui rien à signaler à par les histoires habituelles d'ivrognes et de bagarre sur les quais.

La description du poste de la rue Eisen figure en annexe. Disons rapidement qu'il s'agit d'un bâtiment spartiate contenant une pièce principale, le cagibi servant de

logement à Karl Wegner, le « concierge » de la place, et une cellule .

Wegner salue de sa manière coutumière les PJ («salut les gars, content de voir voir. J'ai préparé un marmiton de potage pour nous faire tenir la nuit. Et le premier qui entre dans l'poste avec des bottes boueuses se le prendra sur la figure !»).

La première tâche de la patrouille de nuit est d'allumer les lampadaires du quartier dont ils ont la charge avant la fin du jour. Tout le matériel nécessaire se trouve dans le poste : une longue perche munie d'un crochet d'une petite lampe à huile permettant de rallumer les lanternes qui se sont atteintes sans avoir à les descendre et une importante réserve de bougies (la chose qui certainement le plus de valeur dans le poste !) afin de garnir les lanternes du quartier. Karl Wegner assure la gardiennage du poste pendant que la patrouille est de sortie.

Les PJ peuvent s'organiser pour leur ronde. La patrouille est composée de quatre hommes et un sergent, et en plus des armes que chacun porte, elle est armées de deux hallebardes. L'usage veut que deux gardes portent les hallebardes, un le matériel pour allumer les lanternes, et le dernier un bâton muni d'une lanterne afin d'éclairer le chemin. Le sergent quant à lui est doté d'une épée (c'est d'ailleurs pour ça que les gens veulent devenir sergent : c'est quand même moins lourd à porter qu'une hallebarde !). Le sergent doit également emmener avec lui dans ses rondes Johanna Baskerstadt, la jeune « stagiaire » envoyée par le temple de Véréna (ordre du capitaine).

Il n'y a qu'une dizaine de lanternes au total sur le périmètre des PJ, disposées aux endroits les plus stratégiques. Changer les bougies de chaque lanterne est assez long puisqu'elles sont généralement installées en hauteur afin d'éviter les vols de bougie. Il faut dans la plupart des cas décadenasser la chaîne qui retient la lanterne suspendue, la descendre au niveau du sol, la garnir d'une chandelle neuve avant de remonter le tout.

Une fois équipés les PJ n'ont plus qu'à commencer leur première tournée. Pour leur donner une idée du territoire qu'ils doivent patrouiller, le plus simple est d'utiliser le plan et de leur demander dans quel sens ils font leur ronde.

On est à la moitié du mois de Kaldezeit (plus ou moins l'équivalent de novembre), la soirée est froide et humide avec un petit crachin assez déprimant. Dans l'hypothèse où il existerait des soirs où on apprécie d'être un garde patrouillant les ruelles obscures d'un quartier mal famé, celui-ci n'en fait certainement pas partie. A part le quartier des artisans qui est assez correct en journée, la

zone de patrouille est plutôt craignos : les quais sont carrément insalubres et dotés de tavernes pour bateliers très agitées. Le reste du quartier est vraiment misérable et relève parfois du taudis, surtout quand on se rapproche de la rivière à l'endroit où les égouts sortent à ciel ouvert...

Le chat de Frau Müller

Malgré cette ambiance pas franchement folichonne, les PJ n'auront pas trop de souci. Jusqu'à ce qu'il approchent du point **a** (cf annexe 4) marqué sur la carte. A ce moment là ils entendront une voix hurler «Miséricorde de Shallya ! A moi ! C'est horrible ! Au secours». De féroces aboiements retentissent.

Les cris proviennent d'une petite cour intérieure entre deux maisons. Une ruelle couverte y conduit.

En arrivant sur place ils pourront constater la cause de tout cet émoi. Frau Müller, une solide quinquagénaire bien connue de tout le monde, se trouve à l'extérieur d'un petit jardin de ville mal entretenu couvrant tout un angle de la cour et délimité par une haute clôture. A l'intérieur du jardin, un énorme molosse gris tacheté est en train de s'égosiller en regardant au dessus de lui Schwartzie, le petit chat noir de Frau Müller, rester agrippé au volet en bois auquel il a réussi à s'accrocher après être tombé du toit.

La malheureux félin n'a pas beaucoup d'option : les volets dans lesquels il a planté ses griffes pour éviter d'aller plus bas sont fermés, lui refusant tout échappatoire par la fenêtre, et le mur à portée de pattes est recouvert d'un torchis qui part en miette et serait incapable de soutenir son poids. Dès qu'elle voit déboucher les gardes Frau Müller se rue sur eux et les supplie de sauver son pauvre Schwartzie ! Inutile de dire que tout ça a provoqué un sacré émoi et qu'il y a pas mal de curieux dans les environs.

Les options des PJ sont les suivantes :

- Utiliser *Emprise sur les animaux*. Ah oui c'est vrai aucun PJ ne l'a...
- Considérer que toute cette histoire est au dessous de leur qualité de gardes. Frau Müller les invectivera copieusement.
- Entrer directement dans le jardin : dès que les PJ s'approchent de la palissade, le molosse se retourne et commence à grogner de manière sans équivoque. Ceux qui entrent quand même seront attaqués avec la dernière férocité ! Passer de l'autre côté de la palissade nécessite un jet **très**

facile (+30) d'escalade. En cas d'échec le PJ tombe de 2m de haut, avec 50% de chance d'être du mauvais côté (c'est à dire celui où l'attend un chien féroce...)

Figor

Chien méchant

Hérissé de poils d'une couleur d'un gris indéterminé, ce clébard est un condensé d'agressivité.

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 36 | 0 | 32 | 38 | 30 | 15 | 40 | 0 |

Attaques : 1 ; Mouvement : 6 ; Pt de Blessures : 8

Compétences : Natation, Perception +20%, Pistage

Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Sens aiguisés (perception +20%)

- Atteindre le chat par l'escalade en restant hors de portée du chien : c'est faisable. Le chat se trouve à la fenêtre du premier étage et les poutres de la façade à colombage mal entretenue forment des sortes de corniches de quelques centimètres bien pratiques. Il est possible de grimper sur la palissade du jardin (jet d'escalade **très facile +30**, voir plus haut pour les conséquences d'un échec), puis de là d'aller vers la fenêtre en question en utilisant les poutres apparentes (jet d'escalade **normal**). En cas d'échec, la chute fait 3m, et il y a toujours le chien... Si le PJ arrive jusqu'au chat, il doit faire un test d'agilité pour l'attraper. En cas d'échec, le chat s'agrippe à lui et remonte sur son bras jusqu'à son cou plantant ses griffes là où ça fait *bien* mal (perte de 1B). Un nouveau test d'escalade (**facile +10** cette fois : le PJ connaît le chemin) est nécessaire pour faire le trajet en sens inverse. Ai-je précisé que le chien est toujours en bas. Petite consolation : si le PJ tombe à ce moment là le chat profite de la diversion offerte par le PJ pour s'échapper sain et sauf...
- Trouver le propriétaire du chien. Frau Müller annonce qu'il s'agit de « ce gros sac à vin de Hans Bauer », Par contre elle ne sait pas où il est, mais en tout cas pas chez lui. Si les PJ ont la présence d'esprit de demander aux nombreux voisins qui ont passé par curiosité le tête par la fenêtre,

apprennent que Bauer est surement en train de jouer aux cartes à la taverne du *Dragon et le Pêcheur*, sur les quais. Bauer s'y trouve bien mais il n'a aucune envie d'abandonner ses cartes. Pour couronner le tout, il appartient à la guilde des charretiers, fournisseuse officielle de gros bras à la pègre locale. Donc il n'aime pas plus les gardes qu'il n'apprécie « cette sorcière de Müller et son chat diabolique ». Pour le convaincre il faut réussir un jet de **charisme difficile -20**, d'**intimidation normal**, ou le battre au jeu moyennant une mise suffisante (sa compétence n'est que de 28%). Si les PJ se montrent trop agressifs, une petite bagarre pourrait bien éclater avec Bauer et ses trois compagnons de jeu. Une fois convaincu d'une manière ou d'une autre, Bauer rentre chez et calme son chien en lui filant une rousse mémorable, ce qui permet de sauver le chat sans risque.

Hans Bauer et consorts

Charretiers et fiers de l'être

Ce sont tous de solides gaillards, qui gardent la forme en chargeant et déchargeant des tombereaux de marchandises, et en se bagarrant régulièrement avec la guilde des Dockers sur les quais. Pas très finauds, faciles à s'emporter et, comme tous les charretiers, ils n'aiment pas les gardes. Ils disent beaucoup de gros mots.

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 36 | 31 | 41 | 34 | 29 | 28 | 30 | 28 |

Attaques : 1 ; Mouvement : 4 ; Pt de Blessures : 12

Compétences : Commérage +10, Conduite d'attelage, Fouille, Jeu, Résistance à l'alcool, Langage de la guilde des Charretiers

Talents : Force accrue, Robuste, Emprise sur les animaux, Combat de rue

Dotations : gourdin

Dénouement : Si le chat est sauvé : Frau Muller offre à boire et à manger aux PJ de gratitude. Elle pourrait bien les aider au moment opportun. Elle réprouvera cependant qu'on tue le chien ou toute autre solution extrême.

A part cet incident mémorable, la première ronde se déroule sans rien d'autre de notable.

Chapitre 2 : une soirée au Joyeux Batelier

Où on fera regretter amèrement aux joueurs toutes les bagarres de taverne qu'ils ont pu déclencher dans d'autres parties

La nuit commençait si bien...

Entre minuit et 1 heure du matin, il sera temps pour les PJ de refaire une ronde à travers les rues. Tôt ou tard leur patrouille devrait les conduire en direction des quais et de son lot de tavernes et d'auberges mal famées. Alors qu'ils marchent dans les rues, le bruit que tout garde redoute en ce lieu et en cette heure de la nuit retentit : des vociférations d'ivrognes accompagnées du son du verre qu'on brise et des coups qu'on échange.

Les bruits de bagarre proviennent du Joyeux Batelier, établissement, hélas pour les PJ, des plus typiques et pittoresques. Dès que les PJ approchent ils peuvent profiter du spectacle d'un client qui effectue une sortie en vol plané par la porte.

Si les PJ prennent leur devoir au sérieux et décident d'intervenir ils découvrent une fois arrivé au niveau de la porte le spectacle suivant : au milieu de la salle commune de l'auberge, deux corps inanimés et les reste d'une table brisée en petits morceaux à ses pieds, se trouve un Tueur de Troll complètement bourré et armé d'un tabouret avec lequel il fait de moulinés qui ne donnent pas trop envie de venir y risquer sa carcasse de garde. Autour de lui deux clients de l'auberge et le patron du lieu tentent courageusement (inconsciemment ?) de l'encercler.

Mais comment est-ce qu'on en est arrivé là ?

Des héros qui assurent

Revenons à notre sympathique groupe d'aventuriers héroïques. Après leur déconvenue de la soirée, et conscient qu'il leur faudrait attendre jusqu'au lendemain pour remettre leur artefact au sorcier, ils décident de prendre un copieux repas bien arrosé dans une auberge réputée de la ville. Puis comme il est encore tôt, von Streiss parvient (sans trop de difficulté) à convaincre le groupe de trouver une taverne sympathique pour terminer la soirée. Ils partent donc en chasse en se promenant dans les rues avec un artefact chaotique dans leurs sacs à dos. La routine habituelle, quoi.

Ils jettent leur dévolu sur le Joyeux Batelier et entreprennent de passer une soirée paisible à savoir :

- Grozin le nain décide d'organiser un concours de boisson et il entraîne Johann Plauen (le ménestrel attiré du groupe) ainsi que Walther Küchmeister, le chevalier, avec lui («Quoi, c'est indigne de ton rang ? Pas grave, je comprends bien qu'une pucelle comme toi veuille pas se lancer la dedans ! Ah tu viens finalement ?»),
- Von Streiss trouve une table de jeu prometteuse dont il entreprend de plumer tous les occupants, la paire d'as qu'il a dans la manche l'aidant pas mal pour ça.
- Helranail quant à lui décide for noblement d'alléger la solitude de Johanna Schneider, une accueillante marchande dont le mari est occupé à perdre de l'argent contre von Streiss, et qui semble être particulièrement émue devant cette occasion unique de découvrir, heu..., la culture elfique.
- Enfin Fredric Adelfhof tente de garder la tête froide et surveille les affaires du groupe. Pas assez bien comme on le verra.

Johann Plauen est rapidement mis hors service après quelques verres; Walther Küchmeister tombe glorieusement au combat trois ou quatre tournées plus tard, et Grozin reste seul avec deux piliers de bars particulièrement tenaces (ces humains ont décidément parfois des ressources cachées). Tout se passe bien jusqu'au moment où l'un des deux tente de faire une petite plaisanterie : « à voir tout s'qu'tu bouffes et tout s'qu'tu picoles, a mon avis t'es né l'jour où un porc engrossé une barrique de bière ». Et Grozin ne supporte pas qu'on fasse une remarque sur sa mère...

Action !

Bref, les PJ vont devoir neutraliser un Tueur nain, l'un des

guerriers les plus redoutés du Vieux Monde. Bon c'est vrai il n'est armé que d'un tabouret, mais ça n'est rassurant qu'à moitié. Et pour compliquer le tout au fur et à mesure qu'ils interviennent, la situation va s'envenimer progressivement pour transformer tout ça en bagarre généralisée.

Petite remarque : si jamais les PJ tentent de se défilier , Gros Hans le patron les repère et hurle au sergent quelque chose du genre « Swann, si jamais tu me débarrasse pas de ce fou dangereux, je te jure je te fais payer ton ardoise jusqu'à la dernière piécette ! »

Situation initiale

On peut voir les groupes suivants dans la grande salle de l'auberge :

- Au milieu, on ne peut pas le rater, Grozin et les braves qui l'encerclent. Le nain , après avoir fracassé le tête de ses deux interlocuteurs (ils se réveilleront dans quelques heures avec un sacré mal de crâne) est entré en frénésie. Eh oui Grozin a l'alcool mauvais. Autour de lui : Gros Hans, l'aubergiste (profil d'un client de base) et deux de ses habitués qui n'osent pas trop approcher. Fredric Adelhof est également avec eux et tente de calmer Grozin. Pour l'instant ça marche à moitié et le nain reste confus sans attaquer. Par contre si quelqu'un approche, il se ruera sur lui.
- A droite la table des joueurs. Ils n'osent pas quitter la table car il a de sacrées mises dessus. Paulus Von Streiss regarde la scène d'un air inquiet et se lève dès que les PJ entrent dans la pièce.
- A gauche la table des aventuriers. Plusieurs gros sacs de voyage et armes sont entassés à côté (Adelhof est méfiant et ne veut pas laisser armes et bagages sans surveillance dans une chambre). Walther Küchmeister ronfle assis la tête sur la table. Johann Paulen tente de se tenir debout en se tenant au dossier d'une chaise, visiblement dans un état avancé d'ébriété.
- Au fond à gauche, se trouve la table de Ralf Lang, un petit voleur qui regarde tout ça en se faisant tout petit. Le mentionner en passant, comme un « client apeuré ». Pour la suite du scénario il ne doit pas attirer l'attention des PJ.

Pendant ce temps l'étage, Herr Schneider, qui a quitté la table de jeu au début de la crise de Grozin cherche sa

femme pour la mettre à l'abri de la bagarre qu'il voit venir. Le problème c'est qu'elle n'est pas dans leur chambre mais en compagnie de Helranail...

Complications à la chaîne !

Attention la scène n'est pas facile à jouer ! Les choses suivantes se produisent au fur et à mesure.

1. Dès que les PJ font mine de s'approcher de Grozin, Von Streiss fait un grand geste du bras pour attirer l'attention et s'écrie précipitamment « Sergent ! S'il vous plaît ne l'excitez pas d'avantage, il va se calmer ! ». Ce faisant une carte vol de sa manche et tombe en flottant par terre : un bel as de pique ! Von Streiss se tait, regarde la carte et fait « oh oh ! ». L'instant d'après, les trois gaillards qu'il était en train de plumer se jettent sur lui pour lui refaire le portrait. Voyant cela Fredric Adelhof laisse Grozin pour prêter main forte à son camarade (« je savais que cette soirée finirait mal ! »). Le round qui suit celui où Adelhof le laisse seul, Grozin entre en frénésie pour de bon et attaque la cible la plus proche ! Gros Hans et ses hommes se jettent alors sur lui (les pauvres).
2. Dès que quelqu'un s'approche de lui (par exemple un type auquel Grozin tente d'inculquer des notions de vol plané), Walther Küchmeister se réveille en sursaut en criant « Hein ? Quoi ? Une attaque ? Pour la gloire d'Ulric ! ». Il dégaine son épée et charge un peu au hasard. Un des sacs des aventuriers prend un coup d'épée et s'éventre libérant tout un barda d'aventurier. Au tour suivant Walther porte une attaque si quelqu'un est à portée, sinon il fait des moulinets dans le vide. Enfin au tour d'après il reprend ses esprits, marmonne « ah non y a pas de, heu..., gobelin , heu..., désolé » avant de vomir, si possible sur le PJ le plus proche. Il passera le reste de la scène à essayer de trouver de l'air frais en vidant périodiquement le peu qui reste dans son estomac.
3. Enfin, quand les PJ commencent à entrevoir la possibilité de peut-être un jour arriver à maîtriser la situation, un grand aaaaah! retenti dehors et on peut voir par une fenêtre Helranail complètement nu tomber du premier étage. Schneider le marchand, après avoir prospecté dans tout l'étage, est tombé sur l'elfe et sa femme dans une position dénuée d'ambiguïté. Il s'est emparé de l'épée de l'aventurier, qui trainait négligemment

au pied du lit, et Helranail a sagement opté pour une retraite par la fenêtre. Le problème c'est que le rebord vermoulu a cédé sous son poids et qu'il est tombé lourdement un étage plus bas, devant l'entrée de l'auberge (au temps pour la légendaire agilité elfique). Pour couronner le tout il s'est cassé le bras dans la chute et il est désormais en train de gémir sur le pavé humide. Herr Schneider, toujours armé, descend au tour suivant l'escalier qui mène à la salle commune où a lieu la bagarre en criant « Je vais le tuer ! Démon ! Je vais te tuer tu m'entends ! » avec sa femme seulement vêtue d'un drap qui le suit quelques pas derrière en criant « Karl ! Par Shallya ! Pitié ! ». En réalité, si les PJ ne le bloquent pas alors qu'il traverse la salle commune pour sortir de l'auberge, Karl Schneider se contentera de rouer de coups de pied l'elfe en piteux état. Mais ça les PJ ne peuvent pas le savoir.

Comment gérer la bagarre

Soyons clair : il s'agit d'une honnête bagarre de bar, pas d'une scène de massacre. Selon une tradition séculaire, les tabourets volent, les tables et les bouteilles sont fracassées et le miroir dont Gros Hans l'aubergiste est si fier doit si possible voler en éclat à un moment où à une autre. Mais malgré la violence apparente il ne doit pas y avoir de morts.

Clients de l'auberge

Énervés et légèrement éméchés. Ce profil vaut pour tout le monde à l'exception des aventuriers.

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 36 | 31 | 34 | 34 | 29 | 30 | 30 | 36 |

Attaques : 1 ; Mouvement : 4 ; Pt de Blessures : 11

Compétences : Commérage +10, Conduite d'attelage, Jeu, Évaluation, Fouille Résistance à l'alcool, Marchandage, Perception

Talents : Dur en affaire, sociable

Dotations : vêtements de ville, arme improvisée

Les attaques contondantes (poings, armes improvisées et gourdin) fonctionnent normalement mais ne conduisent pas à des coups critiques. Si quelqu'un tombe en blessure grave (3 points de blessure ou moins) il est mis hors combat (assommé ou en train de gémir par terre). Bien

Grozin Blokinson

Un nain qui a l'alcool mauvais

Grozin est décrit un peu plus en détail en annexe.

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 72 | 33 | 49 | 53 | 37 | 28 | 46 | 24 |

Attaques : 2 ; Mouvement : 3 ; Pt de Blessures : 18

Compétences : Connaissances générales (Nains), Esquive +10%, Intimidation +10%, Langue (khazalid), Langue (reikspiel), Métier (forgeron), Résistance à l'alcool

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Dur à cuire, Fureur vengeresse, Maîtrise (armes lourdes), Réflexes éclair, Résistance à la magie, Résistance accrue, Robuste, Sans peur, Savoir-faire nain, Sur ses gardes, Valeureux, Vision nocturne

Dotations : pour l'instant, seulement sa mauvaise haleine. Heureusement il a laissé sa hache runique traîner.

Remarque : complètement ivre, Grozin a un malus de -20 à tous ses jets de dés. Pour les PJ c'est pas du luxe.

sûr il est toujours possible d'utiliser coup assommant pour accélérer un peu le combat. Les points de blessure perdus de cette manière reviennent au rythme de 1 par heure.

Remarque : un manche de hallebarde est une arme improvisée et les règles du combat main nue figurent page 131 du livre de règles. Ça peut servir.

Au prix d'une action complexe les PJ peuvent également tenter d'intimider certains PNJ pour leur faire quitter le combat en beuglant bien fort quelque chose du genre « au nom de la loi, je vous somme de vous arrêter ! ». La difficulté est augmentée de 10 par PNJ dans le groupe. Si le test est réussi, les cibles de la gueulante s'arrêtent toutes penaudes, du moins jusqu'à ce qu'on les ré attaque ou que les gardes tournent le dos. Attention : ça ne marche ni sur Grozin, ni Karl Schneider (ils sont trop furax tous les deux).

La plupart de gens présents n'attaqueront pas d'eux-même les gardes. Ils sont juste un peu trop échauffés pour renoncer à faire la tête au carré à leur adversaire quand un représentant des forces de l'ordre le leur demande. L'exception à cette règle est bien sûr Grozin (et Küchermeister pendant le tour où il se réveille).

Détails importants

Inutile de gérer dans le détail à coup de jets de dés les affrontements entre les PNJ. Il faut que ça aille vite. Disons que globalement il faut que ça tourne très vite mal pour Paulus von Streiss et Fredric Adelfhof. Il est nécessaire qu'ils prennent un mauvais coup pour les mettre H.S. durant le reste du scénario. Von Streiss devrait être mis hors combat par un coup sur la tête dès le round ou ses trois camarades de jeu lui tombent dessus. Adelfhof vendra chèrement sa peau mais sera submergé assez vite. Il devrait lui arriver un truc pas trop grave mais incapacitant comme se faire briser les doigts de la main droite ou casser plusieurs côtes. Grozin par contre mettra au tapis tous les PNJ qui tentent de l'approcher, il faut dire qu'il a le profil pour.

Enfin pendant que personne ne regarde, Ralf le "petit homme apeuré au fond de la salle" farfouille dans les affaires d'aventuriers qui sont arrivées quasiment à ses pieds quand Walther Küchermeister a tout flanqué par terre et il trouve un joyaux intéressant dans une ancienne boîte de rations. Il s'en empare, met un caillou à la place, referme la boîte et la fourre dans le sac. Les PJ ne devraient pas le remarquer, ou bien, s'ils le remarquent, il faut être sûr qu'ils ne voient pas exactement ce qu'il fait et qu'ils ne puissent pas l'empêcher de partir. Ralf s'éclipsera ensuite par la porte de service en passant par la cuisine.

Walther Küchermeister

Chevalier ébréché

Walther est décrit un peu plus en détail en annexe.

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 65 | 39 | 41 | 43 | 27 | 29 | 46 | 37 |

Attaques : 2 ; Mouvement : 4 ; Pt de Blessures : 13

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances académiques (religion), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation, Esquive, Langue (reikspiel) +10%, Soins des animaux

Talents : Coups puissants, Étiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie), Maîtrise (armes lourdes), Maîtrise (fléaux), Robuste

Dotations : Épée

Remarque : complètement ivre, Walther a un malus de -30 à tous ses jets de dés.

Quand la poussière retombe

Une fois tout le monde calmé ou au tapis, les gardes vont devoir réfléchir quoi faire de tout ce beau monde. Mais Gros Hans et les autres clients espèrent bien qu'ils vont mettre tout ces aventuriers va nu pied au trou pour le reste de la nuit. D'ailleurs il vaut sûrement mieux que Grozin soit derrière les barreaux quand il se réveillera...

Si les PJ veulent faire soigner quelqu'un, ils devront attendre demain : les médecins sont couchés et le temple de Shallya n'ouvre ses portes de nuit qu'en cas d'extrême urgence, ce qui n'est pas le cas pour quelque menues fractures et contusions...

Les aventuriers de leur côté ne sont pas très loquaces.

- Grozin Blokinson, une fois assommé, passera tout le reste de la nuit à ronfler comme un bienheureux. Même un tir de canon ne le réveillerait pas. D'après ses compagnons c'est sa manière habituelle de métaboliser l'alcool. Il se réveillera demain frais comme un gardon.
- Fredric Adelfhof, fera de vagues allusions au fait qu'ils ont besoin de sortir car ils ont des « affaires très importantes à régler avec des gens très importants », mais sera bien embêté de donner des détails. Leur commanditaire a insisté sur l'anonymat et il sait qu'il se promène en ville avec un artefact magique un peu louche. Il n'a pas trop envie que les gardes demandent l'expertise d'un professionnel de ce genre d'affaire, comme par exemple un répurgateur... Il montrera cependant une certaine inquiétude et insistera pour qu'on aille récupérer leurs affaires dans l'auberge. Il sera même étrangement poli en demandant cela.
- Helranail tentera de reprendre sa dignité elfique bien bafouée pendant cette soirée. Il répondra à toute question par «Moi comprendre pas langue vous» avec une horrible accent bidon. Bien sûr c'est du pipo : il parle très bien le Reikspiel.
- Paulus von Streiss se réveillera assez vite du solide coup qu'il a pris sur le crâne avec un désarmant «Qui êtes vous ? Mais où est-ce que je suis ? Mais au fait qui je suis ?» Il fait une amnésie temporaire. Avec le numéro d'Heranail à côté, les PJ risquent de mal le prendre. Le problème c'est que cette fois c'est totalement vrai.

- Quant à Walther Küchermeister et Johann Paulen ils sont tellement ivres qu'ils ne pensent qu'à trouver un coin où dormir. Paulen en particulier tient à peine debout et passe son temps à rigoler sans raison. Küchermeister va un tout petit peu mieux que l'autre et explique aux PJ qu'ils sont «de sacrés bons gardes que ça fait plaisir à voir» et même qu'il aimerait bien devenir leur ami, ça lui ferait vachement plaisir parce qu'ils sont drôlement sympas.

Il serait bon d'encourager les PJ à mettre tout ce beau monde au trou. S'ils font malheureusement preuve d'une mansuétude inhabituelle, Grozin au moins devrait se retrouver au poste derrière les barreaux car il a vraiment trop fait de dégâts, et Adelhof insistera pour l'accompagner histoire qu'il ne fasse pas plus de bêtises. Quoi qu'il en soit, à la fin du chapitre, il faudrait que la plupart des aventuriers soient derrière les barreaux et que leurs affaires soient entreposées dans le poste de garde.

Chapitre 3 : la chasse ouvre à minuit

Où l'intrigue s'épaissit et les joueurs découvrent qu'ils ne sont pas là que pour rigoler

Un grand méchant et un plan diabolique

Les PJ vont bénéficier d'une petite accalmie pendant une heure ou deux. Les rôdeurs de Blokinson sont sous les barreaux, et la nuit est plutôt calme.

Malheureusement, pendant ce temps là, Adalbert Kaizeman entre dans la partie. Le sorcier est en réalité un félon, versé depuis plusieurs années dans la démonologie. Il y a une dizaine d'années, il fut envoyé à Bögenhafen pour enquêter sur des rumeurs concernant une société secrète versant dans la magie noire et impliquant certains représentant des grandes familles marchandes. A son arrivée les conspirateurs avaient déjà été éliminés et toute l'histoire avait été étouffée par les autorités de la cité. Malgré tout Kaizeman parvint à retrouver, dans la demeure de la famille marchande Teugen qui avait été lourdement impliquée dans l'histoire, des traces d'un portail aethyrique, probablement dû aux activités du culte. En l'étudiant rapidement il découvrit qu'il restait encore très légèrement actif. Trop peu pour laisser passer quoi que ce soit en provenance de l'Aethyr, mais suffisamment pour pouvoir observer les phénomènes magique l'entourant ainsi que ce qui se trouve *de l'autre côté*.

Il aurait pu en rester là et faire un rapport à son Ordre. Mais dans ce cas là il n'y aurait pas eu d'aventure, ce qui serait dommage. Kaizeman décida donc d'utiliser cette occasion unique afin d'en apprendre plus sur la menace chaotique... et, comme il se doit, son esprit sombra insidieusement dans la folie.

Il s'installa à Bögenhaffen et racheta la demeure Teugen (qui était resté depuis tout ce temps inoccupé de toute manière). Il entra en contact avec un démon de Tzeentch et fit un pacte avec lui en échange de connaissances. Il ne se rendit même pas compte du moment où il changea de bord...

Au moment où se passe le scénario, Kaizeman est devenu un magister noir. Sa corruption n'est pas encore apparente et son esprit reste assez cohérent pour qu'il puisse préserver les apparences. Mais il prend toujours plus de risques pour satisfaire sa soif de connaissances.

Il a envoyé les rôdeurs de Blokinson (qui ont la réputation d'être efficaces mais pas très malins) chercher un antique artefact magique dont son patron démoniaque lui a révélé l'existence. On l'appelle l'Oeil du Néant : il s'agit à l'origine d'une gemme elfique, marquée il y a 3 millénaires par la corruption de Tzeentch et en la possession depuis 150 ans d'un culte de Nurgle perdu dans les Montagnes Grises (un épisode de la rivalité entre les deux dieux du Chaos).

Les aventuriers ont massacré les cultistes, et comme la gemme, un splendide saphir doté d'un montoir argenté finement ciselé, avait l'air «vraiment elfique et pas du tout chaotique», il en ont déduit que ça devait être un artefact magique tout ce qu'il y a de plus honnête. Aucun d'entre eux n'a seulement soupçonné le sorcier de quoi que ce soit.

Le destin s'est montré facétieux, car Kaizeman était occupé à un rituel magique délicat quand ils sont arrivés en ville. Comme ils voulaient lui remettre l'objet en main propre, ils ont décidé de repasser le lendemain. La suite est décrite au chapitre 2...

Quand Kaizeman émerge de son rituel et apprend que les aventuriers sont passés le voir, il décide d'aller à leur recherche. Et découvre à sa grande horreur la bagarre de taverne. Il craint que la garde ne trouve l'Oeil du Néant. Il se rend vite compte que les aventuriers sont au poste avec leurs affaires. Comme il ne peut pas prendre le risque qu'on trouve la gemme, il panique et envoie un démon la récupérer

Le poste est attaqué !

Wegner a des ennuis

Tôt ou tard la patrouille devra retourner en ronde laisser le poste sans autre surveillance que Wegner. C'est un coriace et il ne devrait pas avoir de problème à surveiller les «clients» de l'autre côté des barreaux. Si jamais les PJ refusent de quitter le poste, une bagarre se déclenche une ou deux rues plus loin. Juste deux poivrots qui s'affrontent en faisant du bruit : ils se débinent dès qu'il voient la garde.

Le démon invoqué par Kaizeman profite du départ de la patrouille pour attaquer le poste. C'est un Héritier du Changement, une créature retorse qui peut prendre apparence humaine et se rendre intangible.

Il tente de se faire passer auprès de Wegner pour un ami des aventuriers qui souhaite leur rendre une visite. Méfiant, le vieux gardien refuse de lui ouvrir le poste. Le démon annonce «je reviendrai», fait semblant de quitter les lieux, contourne le bâtiment, traverse le mur dans le dos de Wegner, le surprend et l'attrape par la gorge. Wegner qui tient son fidèle tromblon à la main tire un coup en l'air. Cette détonation alerte les PJ qui ne sont que quelques rues plus loin. Ils devraient se ruer sur place.

Quand ils arrivent, la porte du poste est fermée et le loquet est mis. Le sergent possède la clef de la serrure, mais tant qu'il reste le loquet la porte ne peut s'ouvrir. Deux possibilités : un jet de **Crochetage** permet de passer une lame fine ou un outil de crochetage par l'interstice de la vieille porte et faire basculer le loquet, sinon un PJ peut à chaque tour tenter de défoncer la porte avec un jet de **Force** difficile (-20). La difficulté pour enfoncer la porte diminue de d'un cran à chaque round passé à tenter de l'ouvrir.

Pendant ce temps le démon interroge les prisonniers en prenant leur geôlier en otage :

Round 1 : il leur demande où se trouve «l'Oeil du Néant» sinon il brise le coup du garde. Adelhof craque et lui explique qu'il est dans le sac, dans une boîte de fer qui servait à contenir des biscuit de voyage.

Round 2 : le démon fouille le sac, trouve la boîte ... et le caillou qui se trouve à l'intérieur. Furieux il hurle «tu te moques de moi». Adelhof ne peut que bafouiller qu'il ne comprend pas.

Round 3 : le démon hors de lui brise le coup de Wegner et annonce qu'il tuera les occupants de la cellule un à un de la même manière s'il n'a pas une réponse.

Round 4 et suivant : le démon utilise ses sorts pour brûler vif un des prisonniers...

Il faut espérer que les PJ arrivent à entrer pour stopper le massacre!

Abattez la bête !

Ce démon est très dangereux, mais seul contre tous, il devrait être tout à fait possible de lui régler son compte. Quand la porte s'ouvre il envoie aussitôt Wegner (mort ou vif) sur le PJ qui a ouvert la porte (jet de CT, Wegner est une *arme improvisée* car il n'est pas très

aérodynamique. Si le PJ est touché il doit faire un jet d'agilité pour ne pas tomber à terre sous l'impact).

Le démon est horrible à voir : il présente encore des traits humains mais son apparence réelle reprend progressivement le dessus : son bras droit avec lequel il tenait Wegner est gris, griffu, écailleux et disproportionnellement long et son visage commence à laisser paraître des embryons de cornes et des crocs aiguisés.

Il tentera de se défendre un ou deux rounds. Dès qu'il a le dessous il tente de s'enfuir en se rendant éthéré et en passant à travers le mur.

Sous forme éthérée, le démon ne peut être touché que par des attaques magiques, ce dont les PJ sont désespérément dépourvus... à moins qu'ils ne se souviennent de la lourde hache runique du tueur de Troll qui est certainement en train de trainer parmi les affaires des aventuriers.

N'nkfalz'gz

Héritier du Changement (démon de Tzeentch)

En temps normal, N'nkfalz'gz est un être subtil, manipulateur et sournois. Malheureusement l'urgence de sa mission actuelle ne lui permet guère de mettre à profit ces talents. Ça explique sûrement en partie son humeur massacrante.

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 55 | 42 | 55 | 44 | 56 | 56 | 56 | 56 |

Attaques : 2 ; Mouvement : 6 ; Pt de Blessures : 20

Magie : 2

Compétences : Charisme, Commérage, Déguisement, Esquive, Intimidation

Talents : Aura démoniaque (+2 BE contre les armes non magiques), Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer, Armes naturelles, Sombre savoir (Chaos)

Règles spéciales : Grâce à un rituel particulier N'nkfalz'gz est immunisé à l'Instabilité démoniaque

Magie : De par sa nature, on considère que N'nkfalz'gz lance tous les sorts avec l'ingrédient correspondant, même si ce n'est pas le cas.

Domaine du Chaos (page 160) : dans le cas où il invoquerait un autre démon, celui-ci serait une gargouille du Chaos (cf. page 226).

Il peut de plus faire appel au sort *Changeforme* (page 157).

Enfin il lui est possible de devenir éthéré au prix d'une action complète. Il est alors invulnérable aux armes non magiques et peut traverser les murs et autres objets peu épais. Il reste cependant visible et il lui est impossible d'entrer dans le sol ou de voler. Tant qu'il est sous forme éthérée il ne peut réaliser qu'une demi action par tour et il ne peut d'aucune manière interagir avec le monde physique, même par magie. Reprendre une forme physique lui demande une action complexe.

Des réponses seraient les bienvenues

Ce que racontent les aventuriers

Adelhof, qui est le seul à peu près en état, va finir par raconter ce qu'il sait : l'expédition dans la montagne, l'objet magique, etc. Il dira qu'ils sont sous les ordres de Kaizeman, le sorcier de la ville, mais que celui-ci semble absent. Adelhof est persuadé que cette histoire est le coup de Gaznox le Putréficient, le principal prêtre du culte

de Nurgle qu'ils ont anéanti. Gaznox a en effet réussi à s'échapper lors de l'affrontement final dans les Montagnes Grises.

En réalité, il s'agit du authentique Fausse Piste afin que les PJ ne soupçonnent pas trop vite Kaizeman. Gaznox a fini de tomber en pièce pour cause de putréfaction avancée à plus de 200km de là et il se préoccupe actuellement plus de trouver un moyen de de survivre aux Montagnes Grises sans bras gauche ni jambe droite, que d'exercer une terrible vengeance sur les Rôdeurs de Blokinson.

Adelhof résumera la situation de la manière suivante : «faut qu'on retrouve cette foutue pierre le plus vite possible et qu'on tienne bon jusqu'à ce que Kaizeman daigne refaire surface. Sinon, croyez en mon expérience, on va se retrouver dans des ennuis de type invasion de démon ou rituel de l'Apocalypse jusqu'au cou !».

Des renforts ?

Que ce soit clair, les PJ sont SEULS sur ce coup là.

- Les aventuriers sont tous, soit blessés, soit en train de cuver leur cuite. Adelhof peut éventuellement les accompagner si les joueurs sont trop dans les choux mais il ne peut pas se battre (cf. sa blessure du chapitre 2). Le chevalier Walther Küchermeister reprendra ses esprits et fera une tentative méritoire pour aider les PJ après un petit discours dans la veine « le devoir nous appelle, cette nuit, les Dieux ont leur regard braqués sur nous ! ». Mais à peine aura-t-il fait 10 pas dans la rue qu'il se mettra à vomir et ne pourra pas faire grand chose d'autre de la nuit.
- Les collègues de la garnison principale sont occupés à une mission jugée autrement plus importante : le bal donné par la puissante maison Steinhäger bat son plein jusqu'à l'aube. Tout le gratin des environs est là et une bande de voleurs est soupçonnée de vouloir faire un coup. Alors pas question d'allouer le moindre garde supplémentaire aux histoires des quartiers pauvres. Le lieutenant Weisskopf qui dirige l'ensemble de la garde éclate de rire si on lui parle de démon «allons sergent, faudrait vraiment que vous arrêtiez la bouteille». S'il y a eu un mort il déclare que c'est aux PJ de se débrouiller en attendant le matin.
- De même les notables, prêtres, etc. sont soit impossibles à trouver (car à la fête chez Steinhäger), soit pas intéressés («Je suis sûr que

vous vous occuperez à merveille de cette affaire sergent, ceci dit tenez moi au courant... demain matin... pas trop tôt s'il vous plaît»).

Parés pour faire la guerre !

Quant ils se rendront compte qu'ils ont affaire à des «choses du Chaos», les PJ auront sûrement envie de trouver un peu plus d'armes que 2 hallebardes et quelques matraques. Quelques pistes :

- les armes des aventuriers, en particulier la hache du nain. Cependant les runes ne sont actives que sur un mot de commande (un jet de **connaissance de la magie** est nécessaire pour le comprendre). Grozin n'est pas en état de donner le mot mais Adelhof le connaît également (il a toujours eu les oreilles baladeuses). Cependant il ne le donnera pas de lui même. Si les runes ne sont pas activées, l'arme est magique mais n'a pas d'effets spéciaux. Cf. les annexe pour la liste du matos des aventuriers.
- le fidèle tromblon de Wegner est toujours au poste avec encore de la poudre pour 2 coups.
- l'armurerie de la caserne principale. On peut y trouver les armes stockées en cas d'attaque de la ville pour transformer la garde en garnison improvisée. En vrac : vestes de mailles, hallebardes et arbalètes à volonté ainsi qu'un tonnelet de poudre à canon (mais pas d'armes à feu : c'est pour les canons des remparts). L'armurerie est verrouillée et la clef est dans les mains du caporal Schmidt, le larbin du lieutenant Weisskopf qui est en poste à la caserne. Il faudra soit crocheter la porte et sortir discrètement, soit le convaincre d'une manière ou d'une autre de donner les clefs, ce qui risque de ne pas être facile. A part lui la caserne est presque vide car tout le monde est sur la brèche pour assurer la sécurité du bal.
- Aller voir Kaizeman directement : le domestique nain du sorcier annonce que son maître est absent pour des raisons urgentes. Et pour cause ! (cf. chapitre 4)

Se renseigner sur l'Oeil du Néant

La seule manière d'y parvenir c'est que le PJ Johana Baskerstadt fasse quelques recherches à la bibliothèque de Véréna, ouverte 24h/24 pour les membres du culte.

Chaque heure passée permet de tenter un jet d'**Intelligence** assez difficile -10. En cas de réussite, il est possible de découvrir qu'un artefact de ce nom est connu comme étant un moyen pour un mortel d'avoir des visions de l'Aethyr. C'est un objet maléfique provenant de la corruption il y a des milliers d'années d'une pierre sacrée elfique et il est lié au Dieu du Chaos Tzeentch.

Confrontés à ces révélations, les Rôdeurs de Blokinson ne pourront que dire qu'ils croyaient avoir affaire à une relique elfique plus ou moins inoffensive, dont ils ignoraient d'ailleurs le nom. Kaizeman ne leur avait fourni que la description de la pierre. Cette découverte pourrait commencer à faire douter les PJ de l'honnêteté du sorcier Kaizeman.

Chapitre 4 : enquête dans la nuit

Où les PJ auront l'occasion de faire fonctionner leurs méninges autant que leurs jambes

Retour au joyeux Batelier

Il faut retrouver la pierre ! Les PJ devraient facilement comprendre qu'elle a disparu au Joyaux Batelier; puisque Adelhof affirme avoir vérifié qu'elle était toujours à sa place avant d'aller à la taverne.

Si les joueurs ne se souviennent pas bien de la scène, les PJ ont droit à un jet de **perception** a posteriori pour se rappeler des détails et notamment du « type effrayé » aux pieds duquel le contenu du sac d'Adelhof est tombé. S'il y a une réussite de +20, le PJ croit même se rappeler qu'il s'est penché sur les affaires avant de s'éclipser. Ils devraient rapidement faire le lien.

Sur place l'une des serveuse qui était en train de se cacher dans la cuisine peut également témoigner qu'il est sorti par la porte de service pendant la bagarre.

Se renseigner sur le gaillard va demander un test de commérage ou d'intimidation auprès des serveurs, des clients, ou de l'aubergiste (qui selon la manière dont le combat s'est déroulé sont soit en train de dormir plein de bleus, soit en train de fêter leur victoire sur la bande d'aventuriers). En cas de réussite, les PJ obtiennent le nom de Ralf «Deux Doigts» ainsi que son adresse.

Remarque : le PJ Wilhelm Denker peut également faire jouer ses contacts pour retrouver Ralf.

Visite à domicile

Ralf est bien chez lui, dans une chambre insalubre sous les toits d'une maison de un étage. Il a vendu la pierre une petite fortune et content de son bon coup, il compte quitter la ville et se faire oublier un peu. Les PJ arrivent chez lui alors qu'il prépare son baluchon.

La scène suivante peut se dérouler de bien des manières en fonction du comportement des PJ. S'ils ont réussi à se faire ouvrir discrètement au rez de chaussée (c'est un rémouleur endormi qui loge en bas) et à grimper à pas de loup (**déplacement silencieux** nécessaire), ils peuvent parvenir à surprendre Ralf. Sinon le voleur est sur ses gardes.

Il est très prudent. Si on frappe à sa porte, ou simplement s'il entend des pas dans l'escalier, il regarde par un trou

qui est train d'arriver. Dès qu'il voit le bout du nez d'un garde, il s'enfuit par la fenêtre via une route sur les toits qu'il a repérée d'avance quand il a emménagé (on n'est jamais trop prudent). La chasse est ouverte !

Il est possible d'entendre le bruit que fait Ralf en ouvrant la fenêtre à l'aide d'un jet de **Perception**. Sa porte est fermée à clef mais s'enfonce avec un jet de **Force assez facile (+10)**, (la difficulté diminue d'un cran à chaque round passé à tenter de l'ouvrir).

Ralf «Deux-Doigts» Lang

Voleur pressé d'aller voir ailleurs

Petit, nerveux et foncièrement lâche, Ralf est cependant capable, s'il est acculé, de faire preuve du courage désespéré typique des gibiers de potence de son espèce.

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 35 | 34 | 38 | 27 | 51 | 32 | 26 | 30 |

Compétences : Commérage, Langue des Voleurs, Escalade, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage, Fouille, Perception

Talents : Chance, Connaissance des pièges, Camouflage urbain, Code de la rue

Dotations : gilet de cuir, besace, épée, poignard dissimulé dans le dos

Course poursuite sur les toits !

Cette scène est optionnelle en fonction du temps qui reste pour le scénario : si vous êtes à cours de temps, le voleur n'arrive pas à grimper sur le toit et reste suspendu bêtement à une gouttière. Les PJ n'ont plus qu'à le cueillir.

C'est un véritable parcours du combattant qui commence à la poursuite de l'agile voleur. Comptez le nombre de rounds que les gardes mettent avant d'ouvrir la porte. Il a autant d'avance sur ses poursuivants. Vous pouvez soit improviser la course poursuite dans l'inspiration du moment, soit suivre les suggestions ci-dessous.

Sauf mention contraire, chaque action est une action

complète. Ralf qui connaît bien le chemin a un bonus de +20 à ses jets d'escalade. Si un personnage rate un jet de moins de 30 points, il perd un round dans la course poursuite (il arrive à sauter mais se rattrape de justesse au bord et doit remonter, etc.) si l'échec est de plus de 30 points, c'est la chute !

Etape 1 : grimper sur le toit jet d'**escalade facile +20**

Etape 2 : traverser le toit de part en part. Il est possible de le faire prudemment (2 rounds) ou en vitesse (1 round). Dans ce cas ça nécessite un jet d'**escalade assez facile +10**

Etape 3 : sauter par dessus la rue vers une terrasse du bâtiment voisin. Nécessite un jet d'escalade **facile +20**

Etape 4 : passer de la terrasse au toit du bâtiment voisin
Escalade très facile +30

Etape 5 : traverser le toit de part en part. Il est possible de le faire prudemment (2 rounds) ou en vitesse (1 round). Dans ce cas ça nécessite un jet d'**escalade assez facile +10**

Etape 6 : Il y a une planche qui attend sur la gouttière. S'il a le temps Ralf, l'utilise (1 round) pour faire un pont entre le bâtiment sur lequel il se trouve et le prochain (**escalade très facile +30** pour passer à ce moment là). S'il est trop talonné il tente le grand saut ! (**escalade assez difficile -10**). Évidemment il jette la planche dans le vide après son passage.

Etape 7 : traverser le toit de part en part. Il est possible de le faire prudemment (2 rounds) ou en vitesse (1 round). Dans ce cas ça nécessite un jet d'**escalade assez facile +10**

Si les PJ sont encore en vue de Ralf à ce moment là et qu'ils ont sauvé le chat de Frau Müller, celle-ci ouvre ses volets violemment au moment où il passent devant ! Les PJ ne l'ont peut être pas remarqué mais ils sont arrivés au bâtiment de l'épisode du chat du chapitre 1. La Frau Müller manifeste sa gratitude en aidant les gardes à attraper ce chenapan. Le voleur déséquilibré glisse du toit se retient brièvement à la gouttière qui craque progressivement et tombe 2 étages plus bas dans la petite cour de tout à l'heure. Miraculeusement il n'a presque rien... mais il est en compagnie du chien... Il va falloir le sortir de là !

Si Frau Muller n'intervient pas, Ralf traverse le toit sans encombre et peut, de ce bâtiment, rejoindre le sol facilement grâce à un apprentis. De là commence une course poursuite dans la rue qui va surtout se jouer à coup de jet d'**Endurance** en opposition.

Une autre option est de suivre la trajectoire du voleur à l'oreille en restant dans les rues en contrebas. Ça demande de réussir un jet de **perception** pour deviner par

où il passe à chaque fois qu'il change de bâtiment. Ce jet de perception est **très facile +30** si les PJ qui voient le voleur en haut pensent à crier des indications.

Et si les PJ laissent filer le suspect ?

Pas de chance, ils risquent de prendre un sacré retard dans leur enquête. Le PJ Wilhelm Denker peut éventuellement obtenir des informations via ses contacts dans la guilde de voleurs. Il parviendra à savoir que Ralf tente de quitter la ville en passant par les égouts. Cette information permet de le cueillir alors qu'il pointe le bout de son nez dehors.

Malheureusement pour Denker, agir ainsi le grille auprès de la Guilde des voleurs et risque de mettre la puce à l'oreille des autres joueurs quant à ses contacts dans le milieu.

Interrogatoire

Ralf ne parlera pas volontiers et tentera une fois attrapé de jouer au brave. Les PJ ont le choix de la méthode pour le faire craquer : interrogatoire musclé, technique du bon garde et du méchant garde, promesse de le libérer s'il dit où est la pierre, ou appel à son sens civique («sur ce coup c'est du Chaos dont on parle ! Alors dis nous où se trouve cette maudite gemme !).

Laisser les PJ s'amuser un peu. Une fois qu'ils se sont montré suffisamment persuasif, Ralf finit par leur avouer qu'il a immédiatement vendu la pierre pour pas moins de 17 couronnes à Mathias Lutz, un usurier et prêteur sur gage ayant pignon sur rue. Bien qu'il n'ait jamais été inquiété, il est depuis longtemps soupçonné d'être également receleur.

Scène de crime

La garde arrive toujours trop tard

Les joueurs devraient désormais se ruer chez le receleur. Mais Kaizeman n'est pendant ce temps pas resté inactif. Après l'échec de son démon il a utilisé un rituel magique pour retrouver l'emplacement de la pierre et il est parti dans les rues afin de localiser l'endroit. C'est d'ailleurs pour cela qu'il sera officiellement absent si les PJ se présentent chez lui.

Pendant que les PJ suivaient la trace de Ralf le voleur, Kaizeman découvrait que la pierre se trouvait vraisemblablement dans la demeure de Lutz. Par chance il connaissait l'homme, qui lui a déjà fourni du matériel occulte sensible que Kaizeman ne souhaitait pas se procurer via son Collège de Magie. Il a donc frappé à la porte de Lutz (que Ralf avait déjà réveillé en pleine nuit

quelques heures plus tôt). Le receleur surpris lui a néanmoins ouvert et ils ont commencé à discuter dans son établissement, sous l'oeil vigilant de Lutz.

Mais la situation a dégénéré quand Lutz a refusé de vendre la gemme immédiatement. Son instinct lui disait que Adalbert Kaizeman avait quelque chose à cacher et qu'il serait bien plus profitable de vendre la pierre après avoir récupéré quelques informations sur elle. Le sorcier a alors paniqué : il s'était trop découvert et il ne pouvait pas laisser Lutz et son garde du corps au courant de son implication dans l'arrivée de cet objet chaotique en ville. Il a utilisé son sort de *lumière aveuglante* pour éblouir le receleur et son garde du corps, avant d'abattre ce dernier d'un coup d'épée. Il a ensuite maîtrisé Lutz, l'a ficelé à une chaise et l'a forcé à révéler l'endroit où il stocke la gemme (un coffre fort dissimulé au fond d'un placard à balais) et la combinaison pour y avoir accès. Mais Lutz s'est alors joué de lui en lui donnant un faux code déclenchant un mécanisme de piège. Le sorcier est alors blessé par un dard empoisonné, cependant insuffisant pour le tuer. Pris de rage il abat Lutz et tente de forcer le coffre. C'est à ce moment là que les PJ arrivent devant la demeure de Lutz.

Le suspect s'enfuit (comme d'habitude)

La demeure de Mathias Lutz est un bâtiment d'un étage, plutôt austère. L'enseigne délavée de l'établissement : une main tenant une bourse arrondie grince sinistrement en oscillant au vent. Il habite au premier étage, seul (c'est un vieux garçon endurci) et le rez-de-chaussée est constitué de son échoppe de prêteur sur gage.

Quand les PJ arrivent, ils peuvent se rendre compte que la lumière filtre à travers les carreaux opaque du rez-de-chaussée. La porte est fermée de l'intérieur et les fenêtres sont toutes garnies de barreaux des plus solides. Il est donc nécessaire de faire un jet Force ou de Crochetage pour ouvrir la porte. Quoi qu'ils tentent, Adalbert Kaizeman entendra les tentatives des PJ pour entrer et fuira par la porte de derrière qui conduit à un petit jardin de ville. De là il lance le sort de *Marche dans les airs* et s'échappe en s'envolant ! Il est impossible de le rattraper.

Moyennant un jet d'écouter difficile, il est possible que les PJ entendent Kaizeman fuir au moment où il tente d'entrer dans la demeure de Lutz.

Les Experts à Bögenhafen

L'échoppe

La première pièce est l'échoppe de Lutz. Une pièce remplie de tout un tas d'articles apportés par les habitants

fauchés de Bögenhafen. Des étagères couvertes de bibelots encombrant les murs. Dans un coin se trouve le comptoir de Lutz. De l'autre côté de celui-ci on trouve quelques étagères couvertes de vieux registres et une table sur laquelle est posée la lampe à huile responsable de la lumière aperçue par la fenêtre, une bouteille d'un très bon vin Bretonnien, deux gobelets à moitié bu dont l'un est renversé. Au pied de la table se trouve le cadavre du garde du corps, mort d'un coup d'épée en pleine poitrine.

Examiner le corps du mort révèle que c'est un homme d'une trentaine d'année plutôt musclé. Son visage est marqué par une expression de douleur et de surprise. Un jet de **perception difficile -20** permet de voir que son iris est contracté, ce qui est surprenant vu la faible luminosité de la pièce. Ceci est bien sûr du au sort que Kaizeman a utilisé pour l'aveugler.

La pièce du fond

Dans le mur du fond de l'échoppe, une porte mène à la réserve où sont stockés les articles trop encombrants pour rester dans la salle principale : essentiellement des meubles plus ou moins précieux, tous couverts de draps blancs, et qui donnent à la pièce une allure inquiétante. Au milieu de la salle se trouve le gros corps grisonnant de Lutz. Il est attaché à une chaise, et on l'a égorgé. Il porte une robe et un bonnet de nuit. Dans le mur à droite en entrant, un placard est ouvert, son contenu de balais et autres matériels d'entretien est étendu au sol et, au fond, un panneau de bois ouvert laisse apercevoir la porte métallique d'un coffre-fort. Quelques tâches de sang se trouvent au sol du placard (la blessure que le piège du coffre a généré).

Moyennant quelques jets de force ou crochetage, les PJ peuvent ouvrir le coffre fort. Un jet de **perception assez difficile -10 (bonus avec connaissance des pièges)** permet de se rendre compte que le coffre était doté d'un piège : un dispositif permettant de lancer un dard. Le dispositif est désarmé. Le dard encore ensanglanté peut être trouvé en fouillant un peu dans le placard.

À l'intérieur se trouvent différentes babioles des plus précieuses (pierreries, bijoux,...) dont l'Oeil du Néant. On ne peut pas le louper. Se trouve également un petit carnet marqué «marchandises spéciales». Des listes de marchandises aux noms étrangement ambigus figurent, suivies d'une paire d'initiale, d'une date et d'une somme importante qui se compte souvent en centaines de couronne. Les noms des marchandises sont du style «ouvrage historique», ou «matériel de loisir confidentiel» (en réalité souvent des grimoires, ou du matériel

magique). Au cours de l'année écoulée il y a une demi-douzaine d'initiales : KvR, RJ, HvW, AK, JS, AH. AK correspond à Adalbert Kaizeman. Les autres clients de Lutz en revanche n'ont rien à voir avec cette histoire.

Le reste de la maison

Au rez-de chassé on peut également trouver le réduit dans lequel vivait le garde du corps de Lutz, une cuisine, une petite réserve qui lui est attenante. A l'étage se trouvent les appartement de Kaizeman. qui n'ont rien de particulier.

Le jardin

Au fond de la deuxième pièce, se trouve la porte du jardin. Elle est entrouverte. Le jardin est vide et baigne dans l'obscurité et la silence. Un test de **perception** facile permet de suivre les traces de pas qu'a laissé le fuyard dans la terre du potager bien entretenu du Lutz. Le traces de pas s'arrêtent brutalement au beau milieu du jardin alors que rien ne permet de se suspendre du sol ! Un jet de pistage permet également de voir qu'alors qu'il courrait en sortant de la maison, il s'est arrêté quelques instants avant de faire les deux derniers pas et que les traces disparaissent (le sorcier s'est arrêté pour incanter son sort).

Il est également possible (jet de métier **fermier assez facile**, sinon juste le glisser dans la description) de remarquer que la terre du jardin est un terreau fertile,

certainement importée à grand frais par Lutz, et qui est bien différente de la terre argileuse légèrement rougeâtre qu'on trouve dans les ruelles non pavées de Bögenhafen.

Le voisinage

Un clochard, Schmutzie Otto, se trouve dans un encadrement de porte dans la rue. Il n'a pas vraiment fait gaffe à qui entrait chez Lutz, mais en tout cas il se souvient qu'une grande lumière est sortie de la fenêtre de la maison, «comme si la foudre était entrée dans la maison, mais pas par le toit quoi». Il a en fait vu le sortilège de Kaizeman. A part cela les voisins n'ont rien entendu.

Recouper les indices

On peut faire assez facilement les déductions suivantes (au besoin, si les joueurs galèrent trop, les mettre sur la voie moyennant quelques jets d'intelligence).

- Lutz connaissait probablement son meurtrier puisqu'il lui a ouvert en pleine nuit. De plus il voulait probablement lui montrer du respect vu la qualité du vin qu'il lui a servi.
- Le témoignage du mendiant, les yeux du garde et la disparition des traces en plein milieu du jardin laisse penser à l'emploi de la magie.
- L'attaquant est sûrement blessé à cause du piège du coffre.

Chapitre 5 : confrontation à l'aube

Ou les valeureux représentant de l'ordre, tenteront l'arrestation de leur carrière... à leur plus grand risque

Le dénouement approche

Il est temps d'assurer un dénouement satisfaisant à cette histoire. Pour ça rien de tel qu'un bon combat final contre un puissant sorcier.

De deux choses l'une, soit les PJ ont des soupçons visant Kaizeman, soit ils sont sur une fausse piste ou sont complètement en galère.

Dans le premier cas il est vraisemblable qu'ils se rendront rapidement chez le sorcier. Dans le deuxième ils peuvent éventuellement essayer de ramener l'Oeil du Néant à Kaizeman, mais il est également possible qu'ils fassent tout autre chose

Quoi qu'il en soit, si les PJ ne vont pas d'eux-même chez le sorcier, celui-ci leur envoie au poste de garde Eins, sont domestique nain, afin de les inviter chez lui. Celui-ci leur explique que son maître a appris les débordements occasionnés par les Rôdeurs de Blokinson, et qu'il souhaite récupérer rapidement l'objet dont il a commandé la livraison à ces aventuriers. Eins fera tout pour inciter les PJ à se rendre dans le demeure du sorcier avec la pierre, y compris en leur promettant des récompenses importantes

Dans la gueule du loup

Que ce soit pour l'arrêter ou lui remettre la pierre, les PJ vont se rendre chez Kaizeman. Sa demeure est une belle maison en pierre de deux étages située sur l'Adel Ring qui ne se démarque guère des belles maisons bourgeoises des environs.

Entrer discrètement relève du défi : deux chiens qui n'obéissent qu'à Eins et à Kaizeman gardent le jardin (cf. profil de Figor au chapitre 1). Les fenêtres de la maison sont protégée par d'épais volets massifs et la seule entrée est dotée d'une serrure d'excellente facture...

Le rez de chaussée est presque entièrement constitué d'un gigantesque hall/salle de balle. La décoration est riche mais des plus classique et ne dénote pas spécialement le sorcier. Les deux seuls éléments qui sortent de l'ordinaire sont les gigantesques lustres recouverts de centaines de bougies qui illuminent la salle comme en plein jour.

A moins que les PJ n'entrent en force, Kaizeman les recevra avec courtoisie et tentera d'endormir leur méfiance. Il a trois objectifs : premièrement récupérer la pierre, deuxièmement essayer de déterminer si les PJ le soupçonnent et troisièmement apprendre qui est au courant de l'histoire. Il veut éliminer au maximum les témoins gênants.

Il tentera pour ce faire de jouer au bon sorcier impérial décidé à lutter contre le Chaos et ayant pour cela besoin de l'Oeil du Néant. Il expliquera les démons et les meurtres par de mystérieux « ennemis » contre lesquels il est le seul à pouvoir agir. Eins le nain restera vigilant à proximité tout du long de l'entretien entre les PJ et Kaizeman. Si les PJ sont menaçants il ira chercher les deux molosses du jardin, prêt à les lâcher sur les gardes au moindre signe d'hostilité. S'ils ne l'ont pas éliminé, le démon du chapitre 3 écoute également la conversation depuis une pièce voisine. Il entrera sous forme éthérée si la discussion dégénère.

Que les PJ lui donnent ou non la pierre Kaizeman finira par décider de les éliminer. Ils en savent décidément trop. Pour cela il essaiera de les emmener avec lui dans la cave de sa demeure sous un prétexte quelconque : il doit leur montrer quelque chose d'important pour témoigner de sa bonne foi, ou il dit vouloir les récompenser pour leurs exploits et les invite à venir chercher un objet dans sa réserve...

La réalité est que le souterrain est désormais un cercle d'invocation démoniaque. La vaste cave baigne contrairement à l'étage dans l'obscurité et les murs sont couverts d'appareils alchimiques et d'ouvrages ésotérique. Un grand tapis circulaire se trouve au centre et recouvre le cercle qui n'est donc pas immédiatement apparent. Un démon mineur : une Horreur Rose de Tzeentch est liée au lieu et se matérialisera dès que les PJ s'avanceront au centre de la pièce. Kaizeman utilisera sa magie la plus puissante et Eins se ruera sur les PJ, bientôt rejoint par le démon N'nfalz'gz s'il est encore vivant. Pour couronner le tout les démons ne sont dans ce lieu pas soumis à l'instabilité. Inutile de dire que si les PJ tombent dans le piège, le combat sera très difficile...

Confondre Kaizeman

Les PJ n'ont probablement que des soupçons et ne sont pas sûrs de la culpabilité du sorcier. Les éléments suivants peuvent s'ajouter à ceux qu'ils ont déjà récolté et permettre une belle scène où ils prouvent pas A+B sa culpabilité :

- Si les PJ sont venus aussi vite que possible après avoir découvert le meurtre de Lutz, Kaizeman n'a pas eu le temps de se changer et sa robe d'un blanc immaculé porte une déchirure ensanglantée sous le sein droit. Il l'a dissimulé en tenant bizarrement son bras. La blessure elle-même a cependant disparu car il a eu le temps de la soigner à l'aide d'un sort. De plus des traces d'une terre noire similaire à celle présente dans le jardin de Lutz se trouvent sur le pas de la porte. Eins nettoiera tout ça avant que les PJ n'arrivent s'ils tardent trop. Le manteau sombre que le sorcier portait en allant chez Lutz est également abîmé par le dard et peut être trouvé suspendu à un crochet non loin de la porte d'entrée.
- Enfin, les bottes de cuir clair que porte Kaizeman sont également salies par la terre du jardin de Lutz et le sorcier ne pensera à aucun moment à nettoyer cela... C'est cependant beaucoup moins évident que les deux précédents indices et les PJ devront indiquer qu'ils cherchent spécifiquement quelque chose du genre.

Si les PJ accusent le sorcier avec suffisamment d'élément, celui-ci se met à rire et les félicite pour leur perspicacité « Qui aurait cru que les incapables de la Garde remonteraient jusqu'à moi. Je vous félicite pour cette affaire que vous venez de résoudre. C'est la plus belle de votre carrière... et également la dernière ! » Il est temps de lancer l'initiative !

Tactiques du sorcier

Le sorcier est un formidable adversaire, mais il est (normalement) en infériorité numérique.

Au début du combat, si les PJ le menacent avec des armes de jet, il lancera *Manteau de lumière* et *Armure Aethyrique*, ce qui devrait le rendre difficile à toucher.

Son atout le plus puissant est l'invocation de démons, mais ces sorts sont longs à lancer (2 rounds). Aussi il tentera d'utiliser Eins et N'nfalz'gz comme bouclier et de se replier vers la cave où l'invocation est beaucoup plus aisée (on considère qu'il possède les ingrédients nécessaires quand il se trouve dans le cercle d'invocation). L'invocation de plusieurs démon en même

temps est difficile, même pour lui, aussi il se contentera d'un seul à la fois à moins qu'il ne se rende compte que le combat tourne en sa défaveur.

Mesures désespérées

Il est tout à fait possible que les PJ refusent de venir voir Kaizeman chez lui car ils se méfient. Dans ce cas, le sorcier passera par leur supérieur hiérarchique le lieutenant Weisskopf pour les contraindre à venir lui remettre la pierre qu'il sait en leur possession. Weisskopf étant un arriviste de la pire espèce, il ne croira pas ce que les PJ peuvent lui dire et les enverra chez le sorcier. S'ils ne parviennent pas à le confondre, le Magister renégat s'emparera alors de la pierre et disparaîtra dans la journée du lendemain.

Et l'Oeil du Néant dans tout ça ?

A quoi sert-il donc dans cette histoire ? Pas à grand chose à part à justifier les crimes de Kaizeman ! Ceci dit des PJ astucieux pourraient s'en servir comme moyen de pression, par exemple en menaçant de le détruire devant le sorcier. Celui-ci fera alors tout pour le récupérer quitte à commettre bien des imprudences.

Epilogue

La poussière retombe et les PJ se retrouvent au milieu d'un beau champ de massacre. Ni Kaizeman ni Eins ne se sont rendu et ils se sont battu jusqu'à la mort.

Une fois le soleil levé, le capitaine Karl Notheisen de la garde intervient en personne et demande des explications.

En fonction de la manière dont ils se seront débrouillés, les PJ seront blâmés ou récompensés mais qu'ils ne s'attendent pas à des trésors mirobolants : l'affaire sera vite étouffée par les autorités. Tout au plus, une mutation avantageuse (je parle d'une réaffectation, pas d'un bras supplémentaire), une petite prime ou une nouvelle bouilloire pour le poste sont tout ce qu'ils peuvent espérer.

Finalement, ce qu'ils pourront tirer de mieux de cette histoire, c'est l'amitié des Rôdeurs de Blokinson, et la certitude d'avoir, au moins une fois dans leur vie, fait la différence.

Eins Gromarson

Domestique nain propre sur lui

Garde du corps, ex-combattant des tunnels, ex-valet

Portant une livrée couleur crème impeccable, la barbe bien taillée et le verbe courtois, Eins ne ressemble pas au stéréotype de sa race. Ancien combattant nain, Kaizeman lui a jadis sauvé la vie. Depuis, il est fanatiquement loyal envers le sorcier, quels que soient les errements de celui-ci. Sous ses airs polis, c'est un redoutable combattant

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 51 | 31 | 41 | 51 | 30 | 42 | 45 | 42 |

Attaques : 2 ; Mouvement : 3 ; Pt de Blessures : 15

Compétences : Baratin, Commérage, Connaissances (héraldique/généalogie, Nains), Escalade, Esquive, Evaluation, Filature, Fouille, Langue(khazalid, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier(maçon), Orientation, Perception

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Dur en affaires, Étiquette, Fureur vengeresse, Grand voyageur, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Sociable, Sur ses gardes, Valeureux, Vision nocturne.

Dotations : livrée aux couleurs d'Adalbert Kaizeman, dague. S'il doit se battre chez Kaizeman, il s'emparera d'une épée et d'un bouclier qui ornent le mur. Et il sait s'en servir !

Adalbert Kaizeman

Magister Noir et grand méchant

Maître sorcier

Le Magister Kaizeman apparaît comme un homme d'une cinquantaine d'année, au crâne complètement rasé et ne portant qu'une courte barbiche grise bien taillée. Il porte un pourpoint blanc dont la coupe rappelle les toges traditionnelles de son ordre. Sa voix est grave, son ton mesuré et il inspire aisément la confiance.

Bien sûr tout cela n'est plus qu'apparences : la corruption du Chaos est désormais profondément ancrée dans son âme.

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 34 | 34 | 30 | 42 | 43 | 67 | 67 | 51 |

Attaques : 1 ; Mouvement : 4 ; Pt de Blessures : 15

Magie : 3

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (magie), Connaissances générales (Chaos), Connaissances générales (Empire), Équitation, Focalisation +10%, Fouille, Langage mystique (démoniaque), Langage mystique (magick), Langue (classique), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie +10%

Talents : Calcul mental, Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (Armure aethyrique), Magie mineure (Marche dans les airs), Magie noire, Méditation, Projectile puissant, Résistance accrue, Science de la magie (Lumière), Sixième sens, Sombre savoir (Chaos)

Dotations : épée, manoir de sorcier, ingrédients de sorts pour le domaine de la lumière, fiole de sang démoniaque (ingrédient pour *sang bouillonnant*)

Liste de sorts :

Magie commune (occulte) (cf. page 146)

Domaine de la Lumière (cf. page 155)

Domaine du Chaos (cf.160). Les démons qu'il invoque sont des horreurs roses.

Magie mineure : *Armure aethyrique* (page 148) et *marche dans le airs* (page 149)

Horreur Rose

Démon mineur de Tzeentch

Masse de magie solide, l'aspect de cette créature est totalement imprévisible. Dotée de gigantesques membres caoutchouteux, sa forme ondoie et change en permanence alors que des visages ricanant apparaissent aléatoirement pour être aussitôt remplacés par des tentacules ou d'autres choses encore plus étranges.

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 42 | 0 | 33 | 35 | 36 | 45 | 60 | 15 |

Attaques : 1 ; Mouvement : 4 ; Pt de Blessures : 12

Magie : 1-3

Compétences : Esquive, Focalisation +20%, Langage mystique (démonique), Langue(langage sombre), Perception

Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque (+2BE contre armes non magiques), Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer

Règles spéciales :

- Division : une horreur rose dont les points de blessure tombent à 0 a 20% de chance de se transformer en deux horreurs bleue en pleine forme ! (cf. ci-dessous)
- Instabilité : une horreur qui perd des points de blessure sans parvenir à en faire perdre à un de ses adversaires doit réussir un test de FM ou se retrouve rejetée dans les royaumes du Chaos
- Magie vivante : la puissance des horreurs roses augmente si elles sont nombreuses. Elle est de 1 si elles sont seules, de 2 si elles sont trois ou plus et passe à 3 si elles sont au moins huit. De plus la malédiction de Tzeentch les fait exploser dans un ricanement dément. Mais l'incantation du sort ainsi lancé est toujours réussie.

Sorts des Horreurs Roses

Feu de Tzeentch : (difficulté : 6; ½ action) l'horreur lance une boule de feu rose et bleue chatoyante. Portée 48m. Projectile magique de dégât 4. Le victime doit réussir un test de FM ou être assommée pour 1 round.

Vortex d'énergie : (difficulté : 12; ½ action) l'horreur génère un tourbillon d'énergie destructrice dans un rayon de 12m. Le vortex fait 6m de diamètre et toutes les créatures se trouvant dedans subissent un dégât de force 2.

Horreur Bleue

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|
| 34 | 0 | 28 | 35 | 36 | 20 | 32 | 15 |

Attaques : 1 ; Mouvement : 4 ; Pt de Blessures : 6

Magie : 0

Les talent et compétences sont identiques à l'horreur rose.

ANNEXE 1 :
Le Guet de Nuit du poste de la rue Eisen

Esclaves du Devoir et Héros malgré eux

Sergent Helmut Swann, sergent humain, ex-garde, 49 ans, vieux garde désabusé

Ça fait maintenant plus de 30 ans que le vieux Helmut fait battre ses bottes ferrées sur le pavé inégal de Bögenhafen. Il y avait une époque où tout ça avait un sens, chasser les voleurs, protéger les innocents et faire en sorte que tous les citoyens de la ville dorment sur leurs deux oreilles plutôt qu'avec un deuxième sourire au niveau de la gorge. Mais le vieux Swann est un garde fatigué, lessivé par des années à essayer de se battre contre des moulins, à voir le crime rester toujours le même car les vrais responsables s'en sortent toujours, et à être méprisé par ceux qui lui donnent des ordres aussi bien que ceux qu'il est sensé protéger. Pourtant être garde, c'est ce qu'il a toujours été, et au fond, il reste persuadé qu'il n'y a pas de métier plus noble.

Avec son ancienneté il aurait pu faire une carrière confortable en trouvant une planque quelconque, mais sa grande gueule ainsi qu'un léger... problème de boisson l'on fait muter au poste de la rue Eisen.

Ah, le poste de la rue Eisen ! Tout un poème ! Là où le capitaine Notheisen met tous les incompetents, indésirables et autres gardes trainant une batterie de cuisine en guise de casserole derrière eux. A l'heure actuelle le glorieuse patrouille de sergent Swann est composée d'un ancien combattant de l'armée qui n'a plus toute sa tête, d'un fils à papa planqué, d'un jeunot sans expérience, et même, d'un Halfling ! Qui se prend pour justicier pour couronner le tout. En plus, depuis deux jours, le capitaine lui a fourgué un stagiaire du temple de Véréna qu'il doit traîner partout. Pourtant malgré tout le vieux Swann tente de faire de son mieux, partagé entre fatalisme et sens du devoir. Les longues nuits de patrouille passent plus vite si on s'arrête régulièrement se prendre un petit remontant dans les honnêtes débit de boisson de Bögenhafen. Après tout, il y a encore des bonnes choses dans cette ville. Et puis de toute manière, dans moins d'un mois, il pourra prendre sa retraite avec sa femme dans une petite fermette loin, très loin de la ville. Pourtant, au fond de lui, il aimerait bien au moins une fois montrer au monde ce que les « incapable de la rue Eisen » sont capables de faire.

Description : S'approchant des cinquante ans, le vieux Helmut a le crâne bien dégarni malgré quelques cheveux poivre et sel, et une bedaine difficile à dissimuler. On commence à voir sur son visage les traces d'une consommation d'alcool un peu trop importante. Mais il ne faut pas s'y fier, il est encore robuste et bien plus costaud qu'il n'y paraît.

Personnalité : le vieux Swann n'attend plus rien des institutions ou de la hiérarchie et il considère qu'il n'a pas besoin de tous les « planqués de la caserne principale ». C'est un loup solitaire désabusé qui n'a que comme seul réconfort que de pouvoir se dire qu'il a toujours fait de son mieux. Finalement le Guet de Nuit de la Eisen, ça n'en a pas l'air, mais c'est les seules personnes sur lesquelles il puisse compter

Citations typiques : « Chuis trop vieux pour ces conneries ! » « Oula les gars, inutile de foncer tête baissée ! Allons plutôt vérifier si on pourrait pas trouver des témoins, euh, par exemple dans cette taverne » « Aller voir le capitaine pour qu'il étouffe l'affaire et prétende qu'il a tout réglé lui-même ? Pas question, on va s'occuper de ça nous-même ! »

Son opinion des autres PJ

Roderick Sturm : Un ancien combattant expérimenté habitué à obéir aux ordres. Ce serait le garde idéal, s'il n'avait pas tendance à voir des créature du Chaos un peu partout quand la situation devient un peu stressante... Le garde Sturm c'est comme un vieux tromblon rouillé chargé à bloc : mieux vaut le garder pour menacer plutôt que s'en servir vraiment. Parce que quand on l'utilise, on sait que ça va faire mal, mais on sait pas à qui ça va faire mal.

Tobias « Tobi » Boisdest : un drôle de numéro. Haut comme trois pommes et il veut « nettoyer Bögenhafen de la vermine qui s'y trouve ». Vaut mieux calmer ses ardeurs ou il finira par lui arriver un pépin. Ceci dit Swann l'a déjà vu utiliser sa fronde (en l'occurrence sur des pigeons qui s'étaient installé au dessus de la porte du poste) et c'est un sacré tireur.

Wilhelm « Willie » Denker : un jeune gars plutôt sympathique. A se demander ce qu'il peut bien faire au poste de la rue Eisen. Swann l'a pris son aile et tente de lui apprendre à faire le métier correctement, c'est-à-dire sans prendre de coup dur. Il est très paternaliste avec lui.

Leopold von Raiden : plutôt sympa pour un gars qui est né avec une petite cuillère en argent dans la bouche. Ceci dit il a une attitude je-m'en-foutiste et ça, ça énerve Swann qui ne peut pas s'empêcher de l'empêcher de se tourner les pouces en paix en lui donnant des choses à faire.

Johanna (/Johann) Baskerstadt : la jeune initiée a l'air sérieuse et très serviable mais quand même, la patrouille n'avait pas besoin d'une boulet supplémentaire. Mieux vaut qu'elle reste à l'arrière et qu'elle ne touche à rien. Faudrait pas qu'il lui arrive un pépin.

Roderick Sturm, garde humain, ex-soldat, 31 ans, ancien combattant... légèrement instable

En combattant les forces du Chaos au sein des troupes du Graf von Saponatheim, Sturm a vu des choses qu'aucun mortel ne devrait voir. Et contre toute attente il en est revenu sain et sauf. Enfin, en ce qui concerne son enveloppe charnelle, parce que son esprit, lui, a dégusté. Comme il n'était plus tout à fait capable de s'en sortir dans la vie normale, son régiment lui a trouvé un poste dans sa ville natale, au sein de la garde. L'uniforme, obéir aux ordres : voilà un cadre qui ne devait pas trop le dépayser.

Le problème c'est que Sturm a tendance à faire peur à tout le monde : par exemple en se mettant tout à coup à pleurer au milieu d'une conversation joyeuse, en racontant dans le détail la mort de chacun des membres de son régiment, ou en regardant les gens d'un air halluciné et en parlant de démons cachés sous les tables. En bref, le capitaine n'a pas tardé à trouver judicieux de l'éloigner de la caserne en l'affectant au poste de la rue Eisen.

Ah, le poste de la rue Eisen ! Tout un poème ! Là où le capitaine Notheisen met tous les incompetents, indésirables et autres gardes traînant une batterie de cuisine en guise de casserole derrière eux. Les compagnons de patrouille actuels de Roderick sont un vieux sergent alcoolique, un fils à papa planqué, un jeune homme sans expérience, un stagiaire tout droit sorti d'un temple et même un Halfling. Pourtant, pour Sturm, la patrouille c'est important : après tout, sans famille, sans amis, et les quelques survivants de son régiment dispersés aux quatre vents, c'est tout ce qu'il lui reste. Il espère juste qu'ils s'en sortiront mieux que la plupart des gars qu'il a côtoyés pendant la guerre ...

Description : brun, les cheveux presque rasés, Sturm n'est pas très grand mais extrêmement musculeux. Son regard pale est tantôt doux et rêveur, tantôt d'une fixité dérangeante. Une balafre imposante parcourt sa joue gauche.

Personnalité : En temps normal Roderick Sturm apparaît comme quelqu'un de calme, posé et absolument charmant. Il adore les petits enfants et les animaux. Dommage qu'il n'arrive pas à rester comme ça en permanence. Dans ses mauvais jours, il est incohérent, paranoïaque, dépressif et sujet à des crises de violence du genre à jeter subitement un froid.

Citations typiques : « *C'était pas ma guerre.* » « *Chef ! oui chef ! j'veux dire oui sergent !* »

« *Quelle belle journée. On doit voir loin du haut des remparts. C'est comme ce jour là, on aurait dû les voir arriver ! On aurait du comprendre, pourtant ils ont fondu sur nous silencieux comme des ombres ! Erik ! Jozef ! Pourquoi vous êtes plus là !* » (sanglots)

« *T'as voulu faire du mal à mon équipe ? Tu voulais nous tendre une embuscade, hein ? Je le vois bien t'es avec eux, et tes amis démons sont là partout autour de nous ! Vous m'aurez pas vivant ! Yaaargh !* »

Son opinion des autres PJ

Le sergent Helmut Swann : c'est le chef. On doit obéir à son chef.

Tobias « Tobî » Boisdest : il est petit mais courageux. Ça peut paraître surprenant, mais de tous les gardes de la patrouille, c'est lui que Sturm préférerait avoir à ses côtés dans un coup dur. Il aime pas qu'on l'appelle Tobî mais tout le monde le fait quand même.

Wilhelm « Willie » Denker : un garçon gentil mais ça reste une bleusaille. Faut qu'il s'aguerrisse un peu. On en fera peut-être un homme.

Leopold von Raiden : ce type est entré dans la patrouille par hasard et il ne fait pas vraiment parti de l'équipe. Sturm n'a rien de spécial contre lui mais il ne lui accorde pas trop d'attention.

Johanna (/Johann) Baskerstadt : une civile. Elle devrait pas être là.

Règle spéciale : Malédiction du vétéran

Cette folie affecte souvent les anciens combattants qui ont affronté les horreurs du Chaos. A chaque fois que le PJ se retrouve dans une situation qui lui rappelle, même de loin, la guerre (combat imminent, situation hautement stressante, quand ça fait plaisir au MJ...) il doit faire un jet de FM. En cas d'échec lancer 1D10. De 1 à 5 il sombre dans le désespoir (½ action à chaque round passé à se lamenter en propos incohérents ou à trembler) et de 6 à 10 il entre en frénésie (il attaque en priorité le péril perçu le plus proche, puis ses alliés s'il n'y a plus d'ennemis visibles). Lui crier dessus ou tenter de le calmer (½ action) permettent en cas de réussite d'un jet de **commandement facile +20** ou de **charisme** de lui donner une chance de faire un test de FM pour qu'il reprenne ses esprits. Il peut également tenter un jet de FM à chaque fois qu'il attaque un ami.

Johanna (/Johann) Baskerstadt, investigatrice humaine, ex-initiée, 21 ans, stagiaire enthousiaste et fausse naïve

Remarque : ce personnage peut être un homme ou une femme. La description part du principe que c'est une femme, mais les ajustements sont faciles à faire.

Johanna Baskerstadt est issue d'une humble famille de boutiquiers de Kemperbad. Son intelligence l'a fait remarquer par le clergé de Véréna, et depuis plusieurs années elle suit l'initiation rigoureuse du culte. Grâce à ses talents d'observatrice elle a été sélectionnée pour entrer dans une branche particulière des Porteurs de la Balance en tant qu'investigatrice, ce qui doit lui permettre, en théorie, de recevoir la meilleure des formations en matière d'enquêtes et du nouveau concept de *Polizeiwissenschaft*, la « Science Policière ».

Le clergé de Véréna a soudain eu l'idée qu'il était important que ses investigateurs en herbe découvrent, « concrètement la vraie réalité pratique du terrain » (pour reprendre les termes exacts du révérend père Dillingen) et a développé le concept novateur de stage en immersion. Johanna a donc été expédiée auprès du capitaine Notheisen de la garde de Bögenhafen, avec la consigne assez vague « d'observer, d'apprendre et de s'aguerrir auprès des gens de terrain ». Et le capitaine a eu l'air bien embêté de savoir ce qu'il allait bien pouvoir faire d'elle. Puis il l'a envoyée auprès d'un « homme d'expérience » : le sergent Swann de la ronde de nuit du poste de la rue Eisen.

Il faut avouer que la patrouille à laquelle elle est affectée ne correspond pas tout à fait à ce qu'elle croyait. Le sergent a l'air assez peu zélé et les autres membres de l'équipe sont parfois légèrement étranges... En plus il y a même un halfeling ! Même s'il n'y a bien entendu rien de mal à ce qu'un représentant de ce peuple entre dans la garde.

Au moment où commence le scénario, Johanna entame sa deuxième nuit avec la patrouille.

Description : Johanna porte une robe grise et bleu d'initiée de Véréna qui détonne un peu par rapport au reste de la patrouille. Un pendentif de balance en argent se trouve sur sa poitrine. Elle a les cheveux châtain en chignon, les yeux bleus et un petit air sérieux de première de classe. Elle prend souvent des notes dans un petit calepin.

Personnalité : Johanna est toujours très polie et peut paraître réservée en temps normal. Malgré cela elle est très curieuse, ne peut s'empêcher de poser plein de question et de fourrer son nez partout. Elle fait souvent des remarques d'une naïveté désarmante, en partie parce que c'est sa nature, mais aussi parce qu'elle trouve que c'est assez pratique d'être dans le rôle de l'ingénue : les gens ne se méfient pas de vous ensuite.

Par contre si l'équipe devait tomber sur un cas vraiment intéressant, sa personnalité effacée pourrait se changer en surexcitation devant la possibilité de mettre en application tout ce qu'elle a appris.

Citations typiques : « Excusez moi sergent, mais il me semble que d'après le décret municipal du 12 Nachgeheim 2501, la largeur d'une étable ne doit pas dépasser le 7 pieds dans toutes les rues dont la largeur n'excède pas 6 pas. Celle-ci me semble en infraction de plus de 2 pouces. On ne devrait pas intervenir ? »

« Attention ! NE TOUCHEZ A RIEN ! Ceci est une scène de crime ! Veuillez laisser le corps EXACTEMENT dans l'état où vous l'avez trouvé ! »

« Élémentaire... »

Son opinion des autres PJ

Le sergent Helmut Swann : elle ne voudrait pas médire mais on dirait bien que le sergent a peut-être un léger problème de boisson. Probablement faudrait-il lui en faire prendre conscience avec tact mais avec tout le respect dû à son expérience...

Les autres : elle sait que ce n'est pas bien mais Johanna a encore un peu de mal à se souvenir des noms de tous les autres gardes... Il lui semble se souvenir que le Halfeling s'appelle Tobi.

Ressources particulières : rat de bibliothèque

Johanna a accès 24h/24 à la bibliothèque du temple. C'est normal : il paraît qu'en plus elle doit rédiger un mémoire sur son expérience...

Tobias Boisdest, garde halfling, ex-milicien, 29 ans, halfling un peu trop intrépide pour son propre bien

S'il avait vécu à la fin des années 20 à Chicago, Tobias Boisdest aurait sûrement pu porter un chapeau mou et faire tomber Al Capone. Pas de chance, il est né halfeling dans le monde de Warhammer...

A quatre ans et demi, le petit Tobias tombait lourdement sur la tête après être monté sur la table pour essayer d'attraper la tarte au pomme en haut du buffet familial. C'est en tout cas comme cela que ses parents désolés tentent d'expliquer la personnalité excentrique de leur fils. La plupart de ses semblables apprécient une vie paisible et ont parfois une notion de la propriété beaucoup plus élastique que les humains. Tobias, lui, a toujours été fasciné par les choses guerrières et est d'une honnêteté à laquelle le plus sourcilieux des prêtres de Sigmar ne trouverait rien à redire.

Il s'est d'abord enrôlé dans la milice locale, afin d'être prêt à défendre le communauté au péril de sa vie. Mais il découvrit rapidement que les exercices de la milice de Bögenhafen ressemblent surtout à des réunions de joyeux lurons qui ont un bon prétexte pour vider des chopines en faisant des tournois de tir à l'arbalète. Alors il s'est porté volontaire pour entrer dans la garde. Par un obscur coup du destin, le conseil municipal venait de décider qu'il serait bon d'ouvrir les postes de la cité aux minorités raciales. Et, à la surprise générale, il fut embauché.

Ceci dit sa hiérarchie n'en était pas précisément ravi, et Tobias s'est rapidement retrouvé affecté au poste de la rue Eisen. Ah, le poste de la rue Eisen ! Tout un poème ! Là où le capitaine Notheisen met tous les incompetents, indésirables et autres gardes trainant une batterie de cuisine en guise de casserole derrière eux. Les compagnons de patrouille actuels de Boisdest sont un vieux sergent alcoolique, un vétéran de l'armée qui n'a plus toute sa tête, un fils à papa planqué, un jeunot sans expérience et un stagiaire tout droit sorti d'un temple. Ceci dit, tant mieux. C'est dans des circonstances comme ça que quelqu'un comme Tobias Boisdest pourra faire la différence ! Il y a beaucoup à faire et les rues ont besoin d'être nettoyées de la vermine qui s'y trouve.

Description : brun aux yeux marrons, Tobias porte fièrement sa tenue de garde soigneusement entretenue . Et le fait qu'il ne fasse que 1m15 ne le décontenance pas du tout. Il a également refusé avec véhémence qu'on raccourcisse le manche d'une hallebarde pour qu'elle soit « à une longueur plus commode pour lui ».

Personnalité : Tobias se comporte comme un vrai flic dur qui ne s'en laisse pas compter. Ça aiderait certainement à ce qu'on le prenne au sérieux s'il était plus grand... Il fulmine quand il est obligé de faire une entorse à ses principes, et il ne recule devant aucun danger pour faire son devoir. Inutile de dire que Tobias déteste qu'on lui applique les stéréotypes habituels sur les halflings (voleurs, gloutons et fainéants) et il oscille dans ce cas là entre ignorance dédaigneuse et pertes brutales de calme. Autre chose : il déteste qu'on l'appelle Tobi...

Citations typiques : « OK, je très sais exactement ce qui est en train de se passer dans ta petite tête de racaille. T'es train de te demander si tu peux ou non ramasser cette épée et de te jeter sur moi avant que j'ai le temps de recharger mon arbalète. Alors j'ai qu'une chose à te dire : s'il te plaît, tente ta chance. »

Son opinion des autres PJ

Le sergent Helmut Swann : un mou, et pas loin d'être un ivrogne. Pourtant Tobias se rend compte qu'à sa manière il fait de son mieux pour être un bon garde et il a appris à le respecter.

Roderick Sturm : Tobias a du respect pour cet ancien combattant et il le plaint sincèrement pour ses petits soucis psychologiques.

Wilhelm « Willie » Denker : un jeune garde nouvellement débarqué. Faut voir ce qu'il vaut mais il a l'air trop poli pour être honnête. Mieux vaut le garder à l'œil.

Leopold von Raiden : un jeune fils à papa bon à rien. Il est là depuis plusieurs mois en touriste et croit qu'il peut continuer comme ça jusqu'à ce qu'un piston le sorte de là. Remarque ça vaut peut-être mieux que s'il essayait de jouer au garde...

Johanna (/Johann) Baskerstadt : elle a l'air correcte. C'est l'occasion de montrer à quelqu'un ce que le Guet de Nuit de la rue Eisen a dans le ventre !

Leopold von Raiden, garde humain, ex-noble, 22 ans, fils à papa et planqué de service

Les gens se demandent tous comment le jeune Leo von Raiden a atterri dans la patrouille de nuit du poste de la rue Eisen. Fils bâtard d'un noble des environs avec une boutiquière de Bögenhafen, le jeune Leopold a été élevé plus comme un aristocrate que comme le roturier qu'il est en réalité. Précepteur, beaux vêtements, leçons d'escrime, à défaut de pouvoir officiellement le reconnaître, rien n'était trop beau pour le seul fils du baron von Raiden. En grandissant il est devenu un jeune homme charmeur, bretteur, séducteur, querelleur et n'ayant jamais eu à lever le petit doigt pour assurer sa subsistance.

Puis le vieux baron a fini par vouloir donner une situation à son rejeton et il a usé de son influence pour le faire choisir en tant que porte-enseigne du capitaine Notheisen de la garde de Bögenhafen. Le travail consistait à enfiler un bel uniforme, bien présenter, servir à l'occasion d'estafette, et surtout éviter de faire des vagues... Évidemment même ça c'était trop demander.

Leo n'a rien trouvé de mieux que séduire la femme de Gosbert Ruggbroder, un très influent marchand de la cité, et quand l'affaire a éclaté le capitaine a été obligé de le mettre au placard en l'affectant au poste de la rue Eisen. Ah, le poste de la rue Eisen ! Tout un poème ! Là où le capitaine Notheisen met tous les incompetents, indésirables et autres gardes trainant une batterie de cuisine en guise de casserole derrière eux. Les laissés pour compte qui sont désormais les collègues de Leopold sont un vieux sergent alcoolique, un vétéran de l'armée qui n'a plus toute sa tête, un jeunot sans expérience, un stagiaire tout droit sorti d'un temple, et même un halfling ! Alors dans ces conditions Leo fait ce qui lui a toujours réussi dans la vie : attendre que Papa vienne le sortir de là en en faisant le moins possible dans l'intervalle. Ceci dit le baron est peut-être un peu énervé contre lui car il n'a pas l'air pressé d'intervenir.

Description : blond aux yeux bleus, Leo arbore une fine moustache et une expression qui oscille généralement entre l'ennui condescendant et la condescendance ennuyée. Bien qu'il porte à peu de chose près la même tenue que ses camarades de patrouille, il se débrouille pour avoir un air naturellement aristocratique malgré tout.

Personnalité : bien qu'il en fasse le moins possible, et qu'il soit totalement superficiel et frivole, le jeune von Raiden a un côté sympathique qui fait qu'on a de la peine à ne pas l'aimer. Il a réussi à se faire accepter dans la patrouille en organisant des parties de carte et en offrant régulièrement des tournées à tout le monde.

Il a bien conscience qu'on le considère comme un jeune bon à rien, mais il s'en moque éperdument. En fait, son principal problème dans la vie c'est qu'il s'ennuie horriblement. Ceci dit, si quelque chose de suffisamment rocambolesque pour titiller son intérêt venait à survenir, il se jetterait avec délectation et flamboyance dans les ennuis pour bien montrer à tout le monde ce qu'un von Raiden a dans le ventre !

Citations typiques : « *Dîtes sergent je crois que je commence à avoir une ampoule. On ne pourrait pas abrégé un peu cette ronde et rentrer au poste ?* »

« *Chers amis, quelqu'un est-il partant pour mesurer sa bonne fortune à la mienne ? Oui, enfin je veux dire : « quelqu'un veut jouer aux cartes ? »* »

« *C'était le mot de trop : tu va désormais savoir ce qu'il en coûte de défier Leopold von Raiden ! En garde !* »

Son opinion des autres PJ

Le sergent Helmut Swann : ce serait bien si le sergent lui lâchait un peu la grappe et évitait d'essayer de le faire travailler à tout prix.

Roderick Sturm : ce type fait un peu peur. Il n'a pas l'air méchant mais on ne sait jamais comment il va réagir. Mieux vaut ne pas l'énervé.

Tobias « Tobi » Boisdest : Leopold adore l'appeler « Tobi ». Ça met ce halfeling qui se prend au sérieux hors de lui, c'est assez rigolo.

Wilhelm « Willie » Denker : un type très sympa. On peut toujours compter sur lui pour une petite partie de carte. Seul bémol : il a une chance de cocu.

Johanna (/Johann) Baskerstadt : c'est toujours amusant de chambrer la jeune initiée sur sa vie monacale et sa vocation de prêtresse.

Petite remarque : Leopold ne sait pas se servir d'une hallebarde. Il n'a jamais considéré, malgré son métier, que ça puisse être utile. Il est bien sûr trop fier pour l'admettre. S'il a besoin de se battre il tentera de mettre la main sur une arme digne de ce nom, comme une rapière...

Wilhelm « Willie » Denker, garde humain, ex-voleur, 19 ans, un renard au milieu des chiens

Presque tout le monde aime bien Willie. Souriant serviable, toujours le mot pour rire et la langue bien pendue, c'est le genre de garçon que les commerçants interpellent d'un air joyeux quand il passe dans la rue, auquel les vieilles dames offrent un verre d'orangeade, et qui arrache un sourire au plus bougon de ses collègues gardes. Pourtant ceux-ci tireraient une drôle de tête s'ils connaissaient son petit secret... Wilhelm affirme être né à Weissbrück et avoir grandi à Altdorf. En réalité ce n'est que très partiellement vrai : il est né à Bögenhafen, à moins de 2 pâtés de maison du poste, dans une famille de truands et de ribaudes de la pire espèce. A 10 ans il faisait parti d'une bande de gosses des rues et aidait les voleurs de la ville en faisant le guetteur, à douze ans il volait sa première bourse, et à treize il commettait son premier cambriolage. C'est à peu près à cet âge là que son père est mort (pour n'avoir pas su nager avec des pierres attachées aux pieds) et qu'une tante bien intentionnée l'emmenait Altdorf pour le soustraire à la truanderie. Ça n'a pas marché, bien au contraire.

Il y a un an, il a dû quitter la capitale pour échapper à une guerre des gangs. Il s'est alors réfugié dans sa ville d'origine où un ami d'enfance lui a proposé l'accord suivant : comme plus personne ne se souvient de lui à Bögenhafen, il s'arrange pour le faire embaucher dans la garde et en échange il servira de taupe à la bande, qui opère dans les quartiers populaires. C'est pourquoi le jeune Willie, à peine recruté, a demandé à être affecté au poste de la rue Eisen au lieu de rester à la caserne principale. Ah, le poste de la rue Eisen ! Tout un poème ! Là où le capitaine Notheisen met tous les incompetents, indésirables et autres gardes trainant une batterie de cuisine en guise de casserole derrière eux. La patrouille qui est sensée y combattre le crime est composée d'un vieux sergent alcoolique, d'un vétéran de l'armée qui n'a plus toute sa tête, d'un fils à papa planqué, et même un halfling ! Récemment un stagiaire sorti du temple de Véréna est venu compléter la fine équipe. Inutile de dire que pour un garçon à la langue bien pendue comme Willie, rouler dans la farine tout ce beau monde et se faire passer pour la jeune recrue enthousiaste et sympathique n'est pas trop difficile.

Description : assez petit, blond et souriant, Wilhelm a le rire facile et est vif comme un singe.

Personnalité : Willie est un roublard sympathique, fondamentalement joueur et relativement sans scrupules. Il n'a cependant aucun penchant pour la violence et préfère toujours jouer du plat de la langue plutôt que de la dague. Depuis qu'il est dans la garde, il fait beaucoup d'effort pour que tout le monde l'aime bien (c'est facile) et pour se tenir à carreau (c'est beaucoup plus dur !)

Citations typiques : « *Bonjour Herr Schmidt ! Quoi de neuf aujourd'hui ? Comment va votre femme depuis l'autre jour ?* »

« *Dîtes sergent, je me disais qu'on était pas forcément pressé et que ça me ferait plaisir de vous offrir un verre pour vous remercier pour tout ce que vous avez fait pour moi* »

Son opinion des autres PJ

Le sergent Helmut Swann : un sérieux penchant pour la boisson et pas très futé. Willie est parfois un peu mauvaise conscience de le faire tourner en bourrique, mais ça passe vite.

Roderick Sturm : cet ancien combattant peut sembler un peu effrayant mais au fond il faut juste savoir comment le prendre.

Tobias « Tobi » Boisdest : Willie est parfois un peu mal à l'aise devant Tobias. Il semble totalement incorruptible et difficile à manipuler. Willie a parfois l'horrible impression que Tobias voit clair dans son jeu ! Il vaudrait mieux la jouer prudente avec lui, mais c'est trop drôle de le rendre furax en l'appelant « Tobi » (il détecte).

Leopold von Raiden : ce jeune bâtard de la noblesse est plutôt sympathique. On peut discuter avec lui et lui prendre quelques pièces aux cartes, que demander de mieux ? Au fond, lui non plus n'a rien à faire dans la patrouille.

Johanna (/Johann) Baskerstadt : un voleur se méfie toujours des vérenéens, mais la petite initiée n'a pas l'air bien méchante. Il suffit de lui faire quelques sourires et le tour sera joué !

Ressources spéciales :

Des contacts bien placés : moyennant une petite heure en solitaire, Willie peut contacter la guilde des voleurs locale pour récupérer quelques infos. Le QG de la guilde est une auberge « les Lances Croisées » juste en face de la caserne principale !

Toujours avoir ses outils sur soi : se promener avec une trousse de serrurier complète serait un peu louche. Mais Willie conserve dans un petit étui quelques crochets indispensables, car on ne sait jamais. Il lui est possible de réaliser un test de crochetage avec un malus de -10% quand il utilise ces crochets au lieu d'une trousse complète.

ANNEXE 2 : les Rôdeurs de Blokinson

Faux héros et vrais boulets

Les rôdeurs de Blokinson sont un étrange groupe d'individus. Venus d'horizons divers, ils se sont rencontrés un jour dans une auberge par le plus grand des hasards, et depuis ils parcourent ensemble l'Empire de long en large. Pour une raison assez obscure, où qu'ils aillent, par un étrange concours de circonstance ils tombent sur des complots chaotiques, des villages sur le point d'être attaqués par des monstres ou d'antiques ruines abandonnées et hantées. Et bien qu'ils passent leur temps à se disputer entre eux, qu'ils ne soient pas particulièrement futés et qu'ils mettent un point d'honneur à s'attirer encore plus d'ennuis qu'ils n'en ont déjà, ils s'en sortent toujours. Bref, ils ressemblent étrangement à une bande de PJ qui ont la chance d'avoir un MJ un peu trop gentil et/ou dépassé par les événements.

Les membres de la bande sont :

Grozin Blokinson, *tueur de géant, ex tueur de trolls*

Pour voir à quoi il ressemble, il suffit de regarder la couverture du bouquin de règle. Grozin est le plus caricaturalement nanique des nains que l'on puisse imaginer. La bande a fini par prendre son nom car il est probablement le plus connu des aventuriers, mais, en ce qui le concerne, il n'en a rien à faire. De toute manière il n'est là que pour trouver des ennemis à biffer.

Son profil figure au chapitre 2 (où il est à l'honneur)

Équipement (non porté dans la scène de l'auberge) : Hache à deux mains runique (mot d'activation : « Nazdek », Rune de Fureur (+1A), Rune de Frappe (+10CC), Rune de Fortune (+1 point de fortune) , sac rempli de bouteilles d'alcool diverses, couverture odorante.

Fredric Adelfhof, *érudit, ex-pilleur de tombe, ex-étudiant*

Ancien étudiant que rien ne prédisposait à l'aventure, il est rapidement devenu un aventurier chevronné spécialisé dans l'exploration des ruines dangereuses. Bien qu'il ne soit pas franchement un homme d'action, il affectionne un look baroudeur avec une barbe de huit jours, des vêtements fonctionnels dans les tons bruns, et un chapeau en cuir à large bord. A une époque, pris d'une pulsion subite, il a même entrepris de se servir d'un fouet comme arme. Il a arrêté après avoir failli éborgner Helranail avec.

Adelfhof se considère comme le cerveau du groupe. Ce n'est pas tout à fait faux, mais en même temps vu le reste de la bande, ça ne va pas chercher bien loin non plus.

Profil :

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc | A | B | M |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|---|----|---|
| 49 | 39 | 34 | 31 | 47 | 51 | 45 | 43 | 1 | 13 | 4 |

Compétences : Commerçage, Connaissances académiques (arts), Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Empire), Crochetage, Escalade, Evaluation, Fouille, Langue (classique), Langue (eltharin), Langue (khazalid), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Métier (cartographe), Perception, Résistance à l'alcool , Survie

Talents : Ambidextre, Chance, Connaissance des pièges, Grand voyageur, Guerrier né, Intelligent, Linguistique, Sixième sens

Équipements : Épée, dague, veste de cuir, matériel de survie, matériel de cartographe, outils de crochetage, pioche, pelle, lampe tempête, calepins en tous genres, cartes annotées des montagnes grises.

Helranail Voix-des-Ombres, *pisteur, ex-chasseur*

On ne sait pas très bien ce que Helranail vient faire sur les terres des hommes. Il n'a jamais vraiment trouvé que ça valait la peine d'expliquer ça à des humains, même ses compagnons d'aventure. Arrogant à souhait, il a une fâcheuse tendance à prendre pour un crétin tout ce qui n'a pas les oreilles pointues. Il a par contre un petit faible très prononcé

pour les femelles humaines, surtout depuis qu'il a découvert que quelques mots Eltharin et deux ou trois bobards sur la vie d'aventurier suffisaient généralement à les convaincre de se montrer accueillantes.

Physiquement, Helranail est un grand elfe brun aux yeux bleus portant la tenue brune et verte que l'on est en droit d'attendre d'un pisteur elfique.

Profil :

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc | A | B | M |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|---|----|---|
| 33 | 69 | 32 | 44 | 69 | 51 | 36 | 29 | 2 | 15 | 5 |

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Connaissances générales (Elfes), Déplacement silencieux, Dissimulation, Emprise sur les animaux, Equitation, Esquive, Fouille, Langue (eltharin), Langue (reikspiel), Natation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie

Talents : Acuité visuelle, Camouflage rural, Dur à cuire, Maîtrise (arcs longs), Rechargement rapide, Réflexes éclair, Sang-froid, Sens de l'orientation, Tir de précision, Tir en puissance, Tireur d'élite, Vision nocturne

Equipements : Armure de cuir complète d'excellente qualité (mais beaucoup trop grande pour les PJ !), arc elfique, épée au look elfique, dague, matériel de survie, provisions, 20 flèches.

Paulus von Streiss, *bandit de grand chemin, ex-joueur professionnel*

Né paysan dans un petit village du Wissenland, le jeune Paul Streiss a un beau jour décidé qu'allonger un peu son prénom et rajouter un « von » devant son patronyme ne ferait de mal à personne et pourrait bien l'aider à réussir dans la vie. Filou sympathique et beau parleur, il arrive aussi facilement à jouer le nobliau qu'à se faire des amis dans les bas-fonds. Il a la langue parfois un peu trop bien pendue et met un point d'honneur à déplumer un maximum de pigeons dès qu'il en a l'occasion, même quand il ferait vraiment mieux de s'abstenir.

Paulus est un jeune homme blond d'environ 28 ans, toujours impeccablement mis avec un pourpoint à la mode. Il arbore une rapière car ça lui donne décidément plus l'allure d'un gentilhomme.

Profil :

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc | A | B | M |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|---|----|---|
| 42 | 36 | 31 | 32 | 60 | 51 | 32 | 54 | 2 | 14 | 4 |

Compétences : Alphabet secret (voleur), Baratin, Charisme +10%, Commérage, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Evaluation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Perception

Talents : Ambidextre, Chance, Code de la rue, Etiquette, Fuite, Maîtrise (armes d'escrime), Sociable

Equipements : vêtements de très bonne facture, laisser passer du baron von Saponatheim, dés pipés, jeu de carte marquées, rapière, dague, sac de provisions, matériel et tenue de voyage.

Walther Kùchmeister, *chevalier, ex-écuyer*

Né d'une petite famille d'aristocrates désargentés au fin fond du Middenland, Walther se considère comme un véritable héritier de l'idéal chevaleresque. Il tente fréquemment de le démontrer en assomant son entourage de discours sur l'honneur, le courage, et la nécessité de suivre la voie d'Ulric (à savoir foncer dans le tas sans trop réfléchir). Inutile de dire qu'il applique cette philosophie à la lettre et considère comme une ruse indigne tout plan qui nécessite plus de deux phrases pour être expliqué.

Walther est un jeune homme aux yeux bleus et aux cheveux bruns coupés très court. Il porte en ville un pourpoint noir et argent à la coupe stricte et militaire.

Son profil est donné au chapitre 2.

Equipements (non porté dans la scène de l'auberge) : armure de chevalier complète (impossible à mettre sans s'y

connaître !), épée à deux mains de bonne qualité, fléau, bouclier, symbole religieux d'Ulric, manteau de voyage, sac et provisions.

Johann Paulen, *raconteur*

Ecrivillon maigrichon d'une trentaine d'année, il ne fait pas vraiment partie de la bande dont il est en réalité le biographe de groupe. Il espère bien parvenir à la célébrité en écrivant les chroniques de leurs exploits. En attendant il fait tout pour essayer d'accroître leur notoriété, même si ça implique d'embellir fortement leurs aventures. Il a de longs cheveux noirs très fins, une barbiche, un gros nez et des vêtements usés, ce qui ne l'empêche pas porter un couvre chef extravagant doté d'une grande plume blanche. C'est lui qui annonce la venue des Rôdeurs de Blokinson en ville dans l'introduction du scénario.

Profil :

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc | A | B | M |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|---|----|---|
| 36 | 33 | 28 | 31 | 32 | 41 | 28 | 43 | 1 | 15 | 4 |

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Connaissances générales (Pays des trolls), Expression artistique (comédien), Expression artistique (conteur), Langue (reikspiel), Langue (tiléen), Lire/écrire, Perception

Talents : Acuité auditive, Calcul mental, Dur à cuire, Eloquence, Etiquette, Grand voyageur

Equipements : vêtements usés, matériel d'écriture, épée, dague.

ANNEXE 3 : Bögenhafen, aide de jeu pour les joueurs

(extrait des Héritiers de Sigmar)

Rapide descriptif des quartiers

A : les quartiers populaires, pauvres, insalubres et plus ou moins livrés à eux-même. Le quartier du petit côté de la Bögen (rive gauche) est surnommé la Fosse et est un véritable coupe gorge. Les quartiers populaires situés rive droite ne sont guère mieux lotis mais ils restent un peu plus calmes.

B : les Docks. La zone grouille d'activité en journée mais est presque déserte la nuit. Seul y subsistent quelques bouges à destination des dockers et bateliers de passage.

C : la Dreieckeplatz est la belle place administrative de la ville, où on trouve entre autre l'hôtel de ville, de bons restaurants et auberges et la statue de Bögenauer, la divinité tutélaire de la ville.

D : le quartier des artisans. Pleine d'activité en journée, cette zone laborieuse est assez calme de nuit, si on exceptent quelques bandes de malfrats, en particulier des extorqueurs de « contrats de protection ».

E : la Götenplatz est une zone très passante où presque tout le monde se retrouve à un moment ou à un autre en arrivant à Bögenhafen. C'est le lieu des principaux temples de la ville et on y trouve presque toujours du monde.

F : le quartier mercantile est la zone où on trouve la plupart de cabinets d'affaire et bâtiments marchands. Les maisons sont hautes, riches et la zone est bien protégée par la garde, en particulier la nuit (la caserne principale n'est pas loin et ce n'est pas un hasard).

G : L'Adel Ring est composé de l'ensemble des maisons entourant le Park. Ce sont systématiquement de magnifiques hôtels particuliers avec jardin appartenant aux notables de la ville. La zone est calme et sous haute surveillance.

Le poste de la rue Eisen, QG du Guet de Nuit des quartiers nord, est marqué par un X sur la carte.

BÖGENHAFEN

- | | | |
|---|------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. PORTE EST | 13. TEMPLE DE HANDRICH | 25. GUILDE DES COCHERS |
| 2. PORTE OUEST | 14. TEMPLE DE SHALLYA | 26. GUILDE DES CHARPENTIERS |
| 3. POTERNE | 15. CIMETIÈRE | 27. GUILDE DES ARTISANS DU MÉTAL |
| 4. VANNE | 16. CHAPELLE DE MORR | 28. GUILDE DES CHARRONS |
| 5. CASERNE DE LA GARDE | 17. SANCTUAIRE DE TAAL | 29. GUILDE DES MÉDECINS |
| 6. «FOURCHE FEUNOIR» (QUARTIERS DE LA GARDE) | 18. BAC DE KRINGLER | 30. GUILDE DES MAÇONS |
| 7. LE PARC | 19. DÉBARCADÈRE DE HAAGEN | 31. GUILDE DES JOAILLIERS |
| 8. TEMPLE DE SIGMAR | 20. HÔTEL DE VILLE | 32. GUILDE DES MARCHANDS |
| 9. TEMPLE D'ULRIC | 21. TRIBUNAL | 33. GUILDE DES PLEUREUSES |
| 10. TEMPLE DE MYRMIDIA | 22. AUBERGE DE LA FIN DU VOYAGE | 34. GUILDE DES TAILLEURS |
| 11. TEMPLE DE BÖGENAUER | 23. CLUB DE LA TRUITE DORÉE | |
| 12. TEMPLE DE VERENA | 24. GUILDE DES DOCKERS | |



ANNEXE 4 : plan de Bögenhafen pour le MJ

X : Le poste de la rue Eisen

a : la maison de Frau Müller (chapitre 1 et 4)

b : le Dragon et le Pêcheur (chapitre 1)

c : le Joyeux Bâtelier (chapitre 2)

d : chez Ralf « Deux Doigts » Lang (chapitre 4)

e : chez Lutz le receleur (chapitre 4)

f : demeure d'Adalbert Kaizeman le sorcier (chapitre 5)



ANNEXE 5 : le poste de la rue Eisen

La garde de Bögenhafen contrôle trois bâtiments. Le premier est la caserne principale : un vaste édifice dans l'angle sud ouest de la ville qui sert de QG au capitaine Notheisen, Capitaine de la Garde, et à son subordonné, le lieutenant Weisskopf du Guet de Nuit. Les gardes qui occupent ce bâtiment sont les plus nombreux, et ne sont pas à plaindre. Il assure essentiellement le maintien de l'ordre dans les beaux quartiers de la ville au sud d'une ligne passant par la Porte Est, la Götenplatz (place centrale, la Dreieckeplatz (un peu plus à l'ouest) et se terminant au niveau des quais. Le second est le casernement nord ou « fort du Feu Noir » qui maintient l'ordre dans la zone la plus dangereuse de la cité : la Fosse, le quartier insalubre qui occupe la rive nord de la rivière Bögen. Les gardes qu'on y affecte sont des vrais durs, prêts à réprimer de la manière la plus violente les émeutes spontanées qui commencent dans cette zone volatile.

Enfin, il y a le poste de la rue Eisen...

Ce petit bâtiment hors d'âge sert de point de ralliement à la patrouille chargée de toute la zone au nord-est de la ligne «Dreieckeplatz-Porte Est », les quartiers trop pauvres pour que le conseil municipal s'en soucie vraiment et pas assez dangereux pour qu'il soit nécessaire d'y maintenir une présence massive. Depuis bientôt 10 ans, la capitaine Notheisen a pris l'habitude d'y affecter les indésirables dont il ne veut pas ailleurs, surtout dans la ronde de nuit.

Le poste est un petit bâtiment de pierre rectangulaire de neuf mètres sur cinq, trapu et sombre, qu'on prétend être un ancien oratoire d'une divinité mineure oubliée depuis longtemps. Il n'a qu'une seule porte sur la face la plus large, et une étroite fenêtrée garnies de barreaux sur chacune des trois autres. A l'intérieur il y a deux pièces. La première est la salle de garde : dotée d'une table, quelques chaises et, au fond, d'un vieux poêle sur lequel se trouve une bouilloire fuyarde quand un marmiton de cuivre n'y laisse pas mijoter la soupe de la patrouille. Sur le côté droit, une cellule a été aménagée où il est possible d'entasser jusqu'à 6 ivrognes (les clients habituels du guet de nuit). Enfin, à gauche, une porte donne sur la pièce exiguë qui sert de logement au garde Wegner : le « concierge » de la place.

Wegner est un homme gras et bedonnant d'une quarantaine d'année. Ancien patrouilleur, il a perdu la jambe dans un accident. Il a été recyclé comme geôlier et garde à demeure du poste et depuis il y règne en maître, aidé par son fidèle vieux tromblon qui est au moins aussi capricieux que lui. Les sergents qui dirigent la ronde doivent apprendre rapidement à négocier avec le tempérament bien trempé du vieux Wegner. S'ils sont en bon terme, Wegner acceptera peut-être même de leur préparer une petite soupe pour tenir les froides nuits de la mauvaise saison et épaulera ses collègues de son mieux. Sinon il sera juste exécration en permanence. Dans tous les cas il veillera à ce que personne n'entre avec des chaussures boueuses dans son poste. Et il a la fâcheuse tendance d'étayer cette demande en agitant son vieux tromblon de manière menaçante un peu sous le nez de n'importe qui.

Karl Wegner, 44 ans, geôlier, ex-patrouilleur

Profil :

| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc | A | B | M |
|----|----|----|----|----|-----|----|-----|---|----|----|
| 34 | 43 | 39 | 36 | 27 | 32 | 33 | 26 | 1 | 16 | 2* |

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Equitation, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Orientation, Perception, Pistage, Résistance à l'alcool, Soins des animaux, Survie

Talents : Dur à cuire, Maîtrise (armes à feu), Rechargement rapide, Sain d'esprit, Sur ses gardes

Blessure : jambe de bois*

Equipements : vieil uniforme, matraque, tromblon, poudre et munitions pour trois tirs, clefs du poste de la rue Eisen