



Introduction

Un MJ peut confier un objet magique (trop) puissant et ne sait pas trop comment s'en débarrasser sans frustrer les joueurs. Cette campagne peut aussi soulager des PJs de leurs objets magiques maudits. La résistance magique d'un objet magique peut dépasser 100 %. Personnellement, je pars sur une base de 50% de résistance +10% par pouvoir.

Cette campagne propose de détruire des objets magiques. Ce n'est pas obligatoire : les PJs sont juste amenés à réfléchir à la nature même de la magie. Son essence est chaotique (Tzeentch) et donc ses conséquences sont imprévisibles. Elle n'est donc ni bonne, ni neutre. Je vous conseille de bien réfléchir à cette question philosophique sur la nature de la magie. Lorsque les PJs arriveront à la dernière partie, il faudra les tenter en ayant bien préparé votre discours et avoir des arguments solides pour les faire suffisamment douter.

Plusieurs moyens de pression vont être utilisés : assassin, groupe d'aventuriers avides, société secrète, démons etc. Ils comprendront que leur objet attire toutes les convoitises.

A eux de choisir le destin de l'objet magique et le leur, selon leur conscience.

Cette campagne ne s'adresse pas à des débutants ! Les personnages doivent être au moins en troisième carrière, ou au début de magicien niveau 3. Les joueurs doivent être un minimum expérimentés. Un âge minimum est requis. Slaanesh le dieu du chaos du plaisir, entraîne sur des pentes qui ne s'adressent pas à un jeune public. Par exemple, l'ambiance de la soirée Slaanesh s'adresse à un public averti : entre cannibalisme, sexe hard, partouze : Vous êtes prévenu ! De même la fin est un minimum philosophique et à pour vocation d'interpeller les joueurs. Aucun point n'est bloquant dans l'intrigue et l'aventure est très ouverte. Faut un MJ qui a au moins fait la campagne impériale et le nain jaune auparavant. Un MJ débutant aura trop de chose à gérer, trop de détails.

On peut la jouer juste après la campagne du nain jaune, alors que les PJs quittent Karak Ungor et vont donc être sur une des routes menant à Kislev, ou bien dans tout autre campagne. Dans le cadre d'une suite à la campagne du nain jaune, l'objet à détruire est en fait les éléments du set. Vous pouvez fournir l'objet magique puissant lors du préambule avec les Skaven. Après une campagne impériale foireuse, vous pouvez même tenter de détruire Gal-Marhaz, le marteau de Sigmar ☺ Vous pouvez aussi choisir de ne jouer que quelques parties de façon indépendantes sauf la dernière partie qui sert de conclusion à la campagne. Vous pouvez aussi utiliser les 3 premières parties de cette campagne, puis vous enchaînez sur la troisième partie de « il y a quelques choses de pourries à Kislev », pour supprimer le dit objet avec le feu de Zuvassin dans le temple des anciens alliés. A vous de choisir la conclusion.

J'ai rajouté des fois des colonnes : *PM* pour point de Magie / *Enc* pour l'encaissement à la tête/ bras /tronc/jambes ou alors dans la description d'un objet pour son encombrement / *Dégâts* une fois le PNJ équipé. Idem, le résultat d'un jet peut être suivi de => pour indiquer ce qui se passe en cas de réussite du jet, un ≠> indique l'événement en cas d'échec et #> en cas d'échec absolu.

La campagne du nain jaune et ses illustrations, sont disponibles sur mon site <http://www.vaches.net>. Vous pourrez m'envoyer un mail avec vos commentaires (constructifs si possible). Cette campagne et celle du nain jaune sont bien évidemment non officielles.

Pourquoi la campagne s'appelle K.K.O. ?

Car cela rappelle le KKK et donc société secrète. Car les joueurs seront dans tous les sens du terme souvent dans le caca. Ils se poseront des questions sur le cas du chaos. Ils seront sonnés par tous ces rebondissements et donc KO. Enfin le cacao c'est doux, bon (en y ajoutant un peu du sucre des PJs) et amère, un peu comme cette campagne, non ? A vous d'en apprécier la saveur.

A Benoît L.

<i>L'histoire</i>	5
<i>Partie I - Un troll, ça va.</i>	6
Préambule	6
I-1 L'auberge « la grotte du troll »	6
I-2 L'histoire	8
I-3 L'affaire et ses secrets	9
I-4 Profils	10
Les méchants PNJs	13
I-5 XP quand tu nous tiens	14
<i>Partie II - Pleins de trolls, bonjours les dégâts...</i>	15
II-1 A la pêche aux trolls, je ne veux plus y allez maman	15
II-2 La nuit, boîte à soucis	16
II-3 Arrivée à Krouk, on aime sa vie	17
II-3-1 Krouk	17
II-3-2 1er jour	20
II-3-3 2 ^{ème} jour : la chasse à la grotte des lumières	21
II-4 Le sens du sacrifice	22
II-4-1 La guerre en marche	22
II-4-2 Les éclaireurs du chaos	24
II-5 Profils	25
II-6 XP quand tu nous tiens	26
<i>Partie III – Kislev un autre jour</i>	27
Calendrier	28
III-1 Les persos dopés aux popos	32
III-2 La pauvreté, ça a du bon.	34
III-3 Conséquences des fuites d'un amant.	35
III-4 Shallya, elle a besoin de toi.	36
III-5 Vastipène glisse sur une démonette.	37
III-5-1 Maison de Vastipène Harpo	37
III-5-2 Quand Jorgova te passe la savonnette	42
III-5-3 Vastipène est pourri	43
III-6 Au sein de l'ennemi.	44
III-6-1 Maison d'Ivanovitch Dourakov	44
III-6-2 Soirée Slaanesh	51
III-6-3 Un procès pour conclure	54
III-6-4 Commando pour Jorgo	55
III-6-4 Un coup de racket dans la gueule des PJs	55
III-7 Episodes d'ambiances.	56
III-7-1 Faux zom-bèt qui tuent de vrais gens	56
III-7-2 L'ours est mort ce soir	56
III-7-3 Au cochon grillé	57
III-7-4 Ulrich et Sigmar pour toujours	59
III-8 Profils	60
III-9 XP quand tu nous tiens	64

<i>Partie IV – Un dragon ça va.....</i>	65
IV-1 Quittons Kislev	66
IV-1-1 Pièges à gogo.....	66
IV-1-2 Découvrons les squigs et leurs amis gobelins.....	67
IV-2 Mission elfique ?	70
IV-2-1 Suzdal.....	70
IV-2-2 La tour d’Alvuan	71
IV-2-3 Le slànn s’éveille (optionnel)	73
IV-2-4 La grotte aux elfes et dragons.....	74
IV-3 Revenons à Kislev.....	77
IV-4 Les clefs	77
IV-5 Profils.....	78
IV-6 XP quand tu nous tiens	82
<i>Partie IC – Bonus stage.</i>	83
IC-1 C’est qui Snikch ?.....	83
IC-2 Snikch à l’auberge du troll	84
IC-3 Snikch surgit de la nuit, boîte à soucis.....	85
IC-4 Snikch nettoie chez Vastipène Harpo	85
IC-5 Il ne peut en rester que certains	86
IC-6 Snikch donne de l’XP	87
<i>Remerciements :.....</i>	87
<i>Annexe 1 – L’auberge la grotte du troll.....</i>	88
<i>Annexe 2 – Un troll ça va... ..</i>	90
<i>Annexe 3 – Kislev un autre jour.....</i>	91
<i>Annexe 4 – Un dragon ça va</i>	94
<i>Annexe A – Filus eternam.....</i>	97
<i>Annexe B – Le Sein de Slaanesh.....</i>	99
<i>Annexe C - Mes règles v1.2</i>	100
Règles de combat CC	101
Règles de combat CT	103
Règles de magie.	104
Table des échecs absolus magiques.....	106
<i>Annexe C LES COLLEGES DE MAGIE</i>	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
C.1. COLLEGE DE GLACE	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
C.2. COLLEGE GRIS	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
C.3. COLLEGE CELESTE.....	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
C.4. COLLEGE DORE.....	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
C.5. COLLEGE HAUT.....	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
C.6. COLLEGE NOIR.....	<i>Erreur ! Signet non défini.</i>
<i>Noms de secours.....</i>	118

L'histoire

Nous sommes juste après la fin de l'Empire en flamme. Le nouvel empereur vient juste de s'asseoir sur le trône pour la première fois, alors que dans les campagnes, les ulrichiens, sigmarites, démonistes continuent de s'entre étripier joyeusement. L'Empire est donc faible et le chaos aimerait bien en profiter. Pour ce faire une armée de Tzeentch et Slaanesh va venir prendre la température en tentant un assaut sur Kislev et en évitant Praag. Le but est de prendre Kislev par surprise. Une société secrète : le sein de Slaanesh va donc s'ébranler à tous ses niveaux : des petits villages qu'elle peut contrôler jusqu'au plus haut niveau de pouvoir à Kislev. Elle va aider notre armée à prendre Kislev. La mise en bouche commence donc par une histoire d'auberge où deux forces prennent contact avec le dit objet de la campagne. Puis le village de Krouk va leur faire voir une des facettes de Slaanesh et de son sein. Un groupe d'éclaireurs de l'armée va les pousser à rejoindre les solides fortifications Kislévites.

Une fois en ses murs, nos héros tenteront tout pour que cette fin tragique n'arrive. Ils saboteront les plans du sein de Slaanesh, manipulés par un bon nombre de forces politiques en place : Shallya, un adepte de nurgle, un manipulateur des pauvres de Kislev. Divers événements pimenteront et rendront plus vivants cette tentative d'accession au pouvoir du grand méchant du Sein de Slaanesh : le matriarcum Ivanovitch Dourakov. C'est une partie essentiellement interprétation, un peu à la manière du pouvoir derrière le trône. Une fois Kislev assainit de sa corruption, l'armée chaotique commencera à faire le poireau devant les fortifications. Et pour l'anéantir, l'armée kislévite seule ne pourra y parvenir. Les érudits vont émettre une suggestion au tsar : allez chercher des dragons elfiques. Une délégation va partir pour les trouver, et si possible les convaincre de voler au secours de Kislev. Après un passage secret particulièrement mouvementé, la compagnie arrivera dans une ville rasée. Seul un archimage haut elfe est encore présent, à moitié rongé par la folie. Là ils devront choisir leur destin.

Epilogue : la forteresse chaotique de Rakhov est tenue par un des seconds d'Ivanovitch Dourakov. Elle sert de refuge à tous les mutants du sein de slaanesh et y subissent un entraînement militaire. Une armée envoyée par la Stirland va y passer. Deux cas possibles selon le camps que les joueurs auront choisi : soit prendre la forteresse avec l'armée du Stirland, soit défendre la forteresse contre. Le mieux est alors de résoudre cette partie en Warhammer Battle. Ceci fait partie de mon prochain scénario.

Ulrich fait lui aussi partit de la fête. Un de ses adeptes est devenu empereur grâce au marteau de son pote Sigmar. Il n'a donc jamais été aussi présent. Pour preuve, un loup blanc géant guidera les PJs tout au long de leurs aventures. Car lui aussi aime l'Empire, et déteste le chaos. Et avec ce qui approche, il vaut mieux qu'il se bouge s'il ne veut pas qu'il tombe. C'est le destin des PJs : sauver l'Empire malgré eux.

Partie I - Un troll, ça va.

Préambule

Si les PJs viennent de la campagne du nain jaune, ce préambule est optionnel.

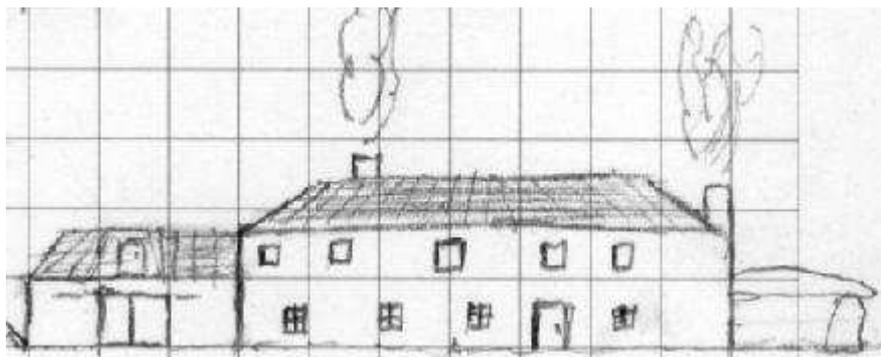
Pour des questions scénaristiques, une rencontre avec un groupe de skaven s'impose une dizaine de jours avant d'arriver à la grotte du troll. La rencontre peut se passer de la façon suivante :

Les Pjs sont sur une route plate cheminant entre des pins. Ils entendent le bruit de grosses créatures en train de se battre. Leur chef à l'arrière et un prophète gris, dirige 20 skavens et 2 rats ogres. Ils affrontent une meute de 30 loups avec un énorme loup blanc. La mêlée fait rage. Le gros loup et un des rats ogre s'étripent joyeusement.

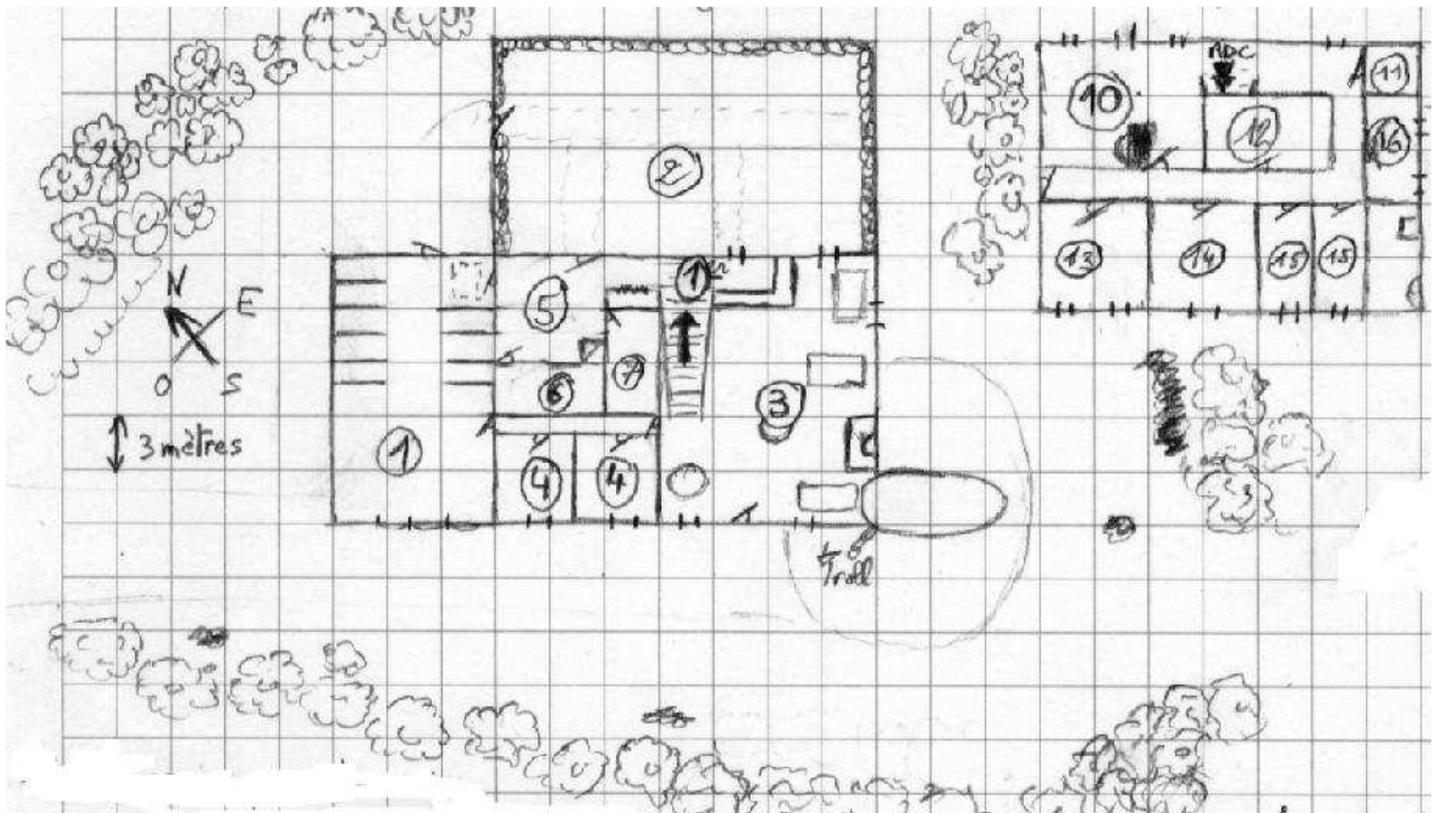
Un parfait équilibre doit être trouvé pour d'un côté, forcer les PJs à utiliser l'objet magique de cette campagne et de l'autre côté, éviter le génocide skaven. Les profils de skavens sont donnés dans la section [I-4 Profils](#) p10. Deux ou trois spécimens doivent rapporter à leur maître ce qu'ils ont vécu. Ils décriront l'objet magique de la campagne. A défaut vous pouvez fournir le puissant objet magique aux PJs ici ; Par exemple dans une caisse transportée par les skavens.

Snikch faisait partie de la troupe, il la quittera lors de la charge des PJs. Il n'est pas là pour défendre cette troupe. Il a fait son contrat et rentre avec le groupe, c'est tout. Comme tout bon skaven, il laissera les siens crevés sous les coups des PJs. Peu de temps après, il sera chargé d'aller récupérer le dit objet. Ses maîtres pensent que cette mission apportera un bon bonus à leur puissance vu la puissance de l'objet, ou aimeraient bien récupérer ce qu'ils viennent de perdre. Et comme c'est Snikch qui s'en occupe, ça devrait être vite fait... C'est pourquoi on le retrouve dans IC-2 Snikch à l'auberge du troll p84.

I-1 L'auberge « la grotte du troll »



L'auberge est située sur une route menant à Kislev. Les prix pratiqués sont augmentés de 10%. Selon les dires de Vermunt : « Une bonne auberge ça doit pouvoir entretenir sa réputation ». L'extra avec Serifa va de 1Co à 10Co selon le nombre de participants et les phantasmes de chacun. Lors de l'acte sexuel faite faire un jet de FM \neq > 1 pt de folie du au vision d'actes sexuels sado-masochiste où la victime des sévices est le PJ et -1F récupérer après un simple dodo.



- (1) **Les écuries** peuvent recevoir une diligence. Le foin est stocké au dessus et peut-être vidé à parti de la trappe Est en pointillé. Elle contient pour l'instant la diligence de Hedmund Artvenberg, aux armoiries de la justice de la ville de Nuln (Jet d'Int si Héraldique). 5 chevaux moyens y sont présents.
- (2) **Le potager** sert aussi bien aux clients, qu'aux habitants ainsi que de pharmacie. Un mur de pierre de 1m50 le ceint. Vous pouvez y baisser la disponibilité d'une plante recherchée de 1. Très riche en variétés et très bien entretenu.
- (3) **La taverne** proprement dite. En haut du plan, le bar communique via une porte avec le 5. Sous l'escalier se trouve 2 tonneaux et 7 tonnelets. Un grand feu brûle toujours dans la cheminée à coté de la pierre du dolmen. Il sert parfois à faire cuire les plats à la broche.
- (4) **Chambres doubles** comportant 2 coffres, 2 lits et un baquet. Pour l'instant inoccupées
- (5) **La cuisine** : son foyer est dans le coin en bas à droite, un four/poêle est à coté. Une grande table en bois épais au centre de la pièce sert aussi bien de moratoire au poulet qu'à la préparation des gâteaux. Son aspect est des plus douteux. Le vaisselier est dans le couloir menant au bar (sous l'escalier). Une boîte d'instrument de torture (jet d'Int pour les reconnaître, +10 cuisine, métier de la restauration, bourreau +20, cumulatif) y est cachée. Une bonne odeur de pain frais y règne en permanence.
- (6) **Chambre de Vermunt et Sérifa**. Un lit à même le sol est plaqué sur le mur Sud-Est. Une tapisserie érotique est accrochée au mur, ainsi que 2 tableaux. Le premier représente 1 homme avec une poitrine féminine tuant un loup en lui plantant une épée. L'autre tableau représente Vermunt et Sérifa en portrait facial (juste la tête et le cou). Un bureau avec un tiroir contient diverses factures et le **document I-1**, ainsi qu'un beau pistolet de Nuln chargé (Enc : 20, +5 CT, 120 Co). Une petite bibliothèque contient 2 livres traitant de cuisine (60 Enc). Si une recherche approfondie est effectuée, un autre livre se révèle être un traité sur les démons en magikane (35 Enc). Les deux permettent d'acquérir la compétence associée. Une cachette (Jet d'Int à -20) révèle un coffret contenant 330 Co en pièce, une bourse avec 110Co (dîme pour le sein de slaanesh) et 75 Co en pierres précieuses.
- (7) **Réserve** : contient beaucoup de nourriture dans des sacs accrochés au plafond ou aux murs. 3 gros tonneaux de vin (1 seul est de Bordeleaux) servent à confectionner tous les vins selon le dosage des trois. 2 arbalètes et 2x20 carreaux sont présents.

- (10) **La salle commune** contient diverses paillasses et la cheminée de l'étage, ce qui la rend très agréable. Les bûches sont magiques et ne se consomment pas. De plus, elles diffusent une drogue légère faite pour détendre : après une nuit -5I +5Cl pendant 1h
- (11) **Buanderie** contenant draps, couvertures, nécessaire de lessive. Jet d'I à -20 pour découvrir des robes de bure de couleur pourpre.
- (12) **Chambre de luxe** : contient une paillasse et 1 lit à baldaquin finement ouvragé comportant de nombreuses scènes érotiques. Les draps sont fins et légèrement parfumés. C'est actuellement la chambre d'Hedmund Artvenberg. 3 chaises entourent un bureau supportant diverses notes sur l'affaire foncière impliquant Vladimir Ivanovitch Dourakov et Vastipène Harpo (voir l'affaire). On y trouve aussi son matériel d'écriture, un petit coffret à latte de fer, fermé avec la clé qu'il a autour du cou (DS -20%) contient 585 Co et le **document I-2**
- (13) **Chambre bourgeoise** : 2 lits doubles avec 1 penderie et 1 sabot sont présents. La troupe des méchants PNJ y réside. Ils préfèrent tout garder sur eux, et ne laissent que 2 ou 3 fringues, quelques rations.
- (14) **Chambre pseudo bourgeoise** inoccupée pour l'instant.
- (15) **Chambre individuelle économique**. Celle de droite jouxte le temple secret. Elle n'est louée qu'en dernier. Elle comprend 2 lits simples en L et un coffre. Une table et une chaise sont aussi présentes.
- (16) **La chambre du serveur et domestique Igor Piérovitch**. C'est la seule qui permette d'accéder au temple secret via un passage secret de 1mx1m (Jet d'Int à -20). Il y a 90% de chance que sa chambre soit fermée (DS +10%). Une commode contient des robes de bure rose pâle. Un lit à matelas de paille, une chaise complète le mobilier. Un coffre fermé à clef (DS +20%) est piégé d'un puissant somnifère avec de la malepierre dans des fioles en verre. Jet de FM #> mutation au bout de 1d10 semaines + jet d'E ≠> dodo 1d4 tour #>inconscience profonde pendant 1d6 heures.

I-2 L'histoire

Les PJs ont rencontrés en cours de chemin une famille et sa carriole qui se dirigeait vers les montagnes, fuyant une armée chaotique.

La nuit approche et vos PJs comme d'habitude vont chercher un abri. Ils aperçoivent un loup puis une douzaine. En 2 rounds, une quarantaine d'yeux en demi cercle les regardent et les suivent. Sur un jet d'I à -10 (vision nocturne +10), ils apercevront un énorme loup blanc. Pour les forestiers, un jet d'Int réussit indiquera que les loups ne sont pas en chasse. Si vos PJs tirent à la boule de feu, l'avatar les dissipera et les loups fuiront.

Bref ils vont être dirigé vers notre auberge maudite. AHHAHAH ! Ils verront d'abords les lumières de l'auberge éclairant faiblement le troll. Un jet d'I à -10 (acuité visuelle +10) permettra de remarquer qu'il est enchaîné et a la peau fripée comme un vieillard. Il ne sera pas agressif, et regardera les PJs passer le regard vide.

Les PJs pénètrent dans l'auberge au moment du souper. A la table Sud, Hedmund Artvenberg l'avoué est accompagné de son champion de justice Vlad Algone, ses deux servants, Hans et Engel et de l'estudiant Frantz Von Drakenberg. A la table ronde centrale (sous le (3)) se trouve les méchants PNJs. A l'ouest se trouve nos 3 pèlerins/pénitents de Shallya. Igor est au bar en train de causer des mutants qui bouffent les récoltes avec 2 péons. Vermunt prépare les repas, pendant que Sérifa les sert. C'est elle qui accueille et leur fait le signe du sein de Slaanesh (main gauche sur le cœur, les doigts faisant le signe de la bête).

Au cours de la soirée, Tatiana doit dérober la dague d'un des PJs, pour ce faire, un concours de boisson, et/ou un bras de fer avec Horzim, ou une partie de dé avec Casimir suffisent à détourner l'attention. Les conversations portent sur la valeur du nouvel empereur et de son accession au pouvoir : « vous avez vu le dragon au-dessus d'Altdorf ? Ne trouvez-vous pas étrange qu'un Ulrichien soit choisi par Sigmar ? Etait-ce le vrai marteau ? Cet empereur pourra-t-il sauver Praag de l'armée qui s'en approche ?etc. » On parlera aussi de l'approche de la nouvelle horde chaotique qui descend, profitant de cette faiblesse de l'Empire, où les démons sont plus nombreux et mauvais que jamais ! Les réfugiés rendent les voyages encore moins sûrs. Heureusement que Praag est un rempart sûr qui n'est jamais tombé grâce à Magnus. Praag sera arrêter cette nouvelle vague.

Vers 23 heures, les méchants PNJs rejoignent le temple secret à intervalle de 5 minutes, pour finalement être rejoint par Vermunt. Pendant tout ce temps, la porte ne sera pas fermée à clef. Une petite cérémonie va être conduite jusqu'à 23h45 pour que l'âme d'Hemund aille à Slaanesh. Si les PJs sont à coté de la cheminée en (3), un jet d'I à -30 leur fera entendre des voix. Sérifa qui sera encore présente, leur dira que « le bois qui chante est signe de visite ». A ses mots, le feu de la cheminée s'éteint et un cri de loup retentit. Tout le monde regagne ses peignées vers minuit. Faites un jet au PJ ayant perdu sa dague. Vers 1 h du matin, le propriétaire de la dague fait un cauchemar au même moment : un énorme vampire tranche la gorge d'un magnifique loup blanc, puis le recouvre de sa cape et se met à boire avidement le sang du loup sous le couvert de sa cape. Des vapeurs mauves s'échappent alors. Le PJ se réveille en sueur et entend le cri de loup de fin de crime.

Le crime :

Casimir pénètre dans la chambre de Hedmund et le tue en lui plantant la dague dérobée au PJ dans la gorge. Un cri de loup retentit indiquant la fin du crime. Il laisse la dague plantée et va dans la salle commune réveiller le champion de justice Vlad Algone. Il lui dit à voix basse, avoir entendu des bruits suspects dans la chambre d'Hedmund. La porte (12) étant fermée à clef de l'intérieur, Vlad tambourine à la porte. L'étudiant l'ouvre encore à moitié endormi. NB : les PJs doivent être éveillés pour entendre l'agitation. Sinon, ils n'entendront rien. Vlad constate la mort d'Hedmund gisant sans vie, la tête en arrière, la dague plantée dans la gorge au travers de la pomme d'adam. L'étudiant pousse un cri de peur qui peut réveiller quelqu'un d'endormi. Ce dernier reconnaît la dague du PJ et le dit à voix haute en bégayant. Tout le monde est réuni en (3). Vlad se charge d'amener les PJs avec une arbalète chargée à la main. Quand tout le monde est là, Vlad coupe la parole à l'étudiant qui débite les textes de lois : « je vous laisse jusqu'au lever du jour pour prouver votre innocence. Passé ce délai, je vous escorterai avec les patrouilleurs ruraux pour être jugés par le noble local. »

La tâche s'annonce ardue pour nos PJs. Hormis, Hans, Engel et Frantz, tous diront qu'ils ont des soupçons envers ses étrangers écumants les routes et auberges. Sérifa niera même les extra éventuels. Bref laissez mijoter les PJs dans la mélasse. 2 cas sont alors possibles :

- Les PJs attendent d'être jugés. Dans ce cas, en début de matinée 12 patrouilleurs ruraux les escortent avec la petite troupe d'Hedmund vers le château du Duc Gwenaël Bonoskaya. Vous pouvez alors aisément enchaîner avec la partie 2 : l'embuscade des trolls décime tous le monde sauf 2 patrouilleurs et quelques PJs. Les PJs seront considérés comme mort et ne seront pas poursuivis.
- Les PJs passent à l'action sentant la mâchoire du piège se refermer sur eux. Quand un des porteurs de l'objet magique est un peu à l'écart, faite intervenir Snikch. Voir [IC-2 Snikch à l'auberge du troll](#) p84. A ce moment, ils entendront un cri inhumain (jet de terreur). Peu de temps après (le temps qu'ils s'équipent un minimum), Sérifa sous sa forme démoniaque (Jet d'Int pour la reconnaître) rentre dans la pièce : jet de Peur. Elle commence à taper tout ce qui se présente en état frénétique. Les méchants PNJs participent eux aussi à cette mêlée générale. Vermunt et Igor profite de cette distraction pour fuir l'auberge. Ils n'y reviendront que dans 2 semaines. Essayer que les PJs utilisent l'objet de cette campagne. Une fois cette petite baston finie, tous s'accordent sur le fait que l'assassin ne pouvait être que ce démon. Les bobos sont pansés.

Le lendemain Vlad et la troupe du défunt Hedmund repartent avec les PJs. Les pèlerins de Shallya voyageront eux à pied avec les méchants PNJs. Ces derniers se feront un plaisir de les massacrer pour la plus grande gloire de Tzeentch et Slaanesh. Les 12 patrouilleurs vont voir ce que le Duc va décider de faire de l'auberge. Le capitaine se propose de la reprendre. Vous pouvez passer à la partie I-2 pleins de trolls...

I-3 L'affaire et ses secrets

L'avoué Hedmund Artvenberg est envoyé à Kislev pour résoudre un problème foncier entre Ivanovitch Dourakov (grand chef ou matriarcum du sein de slaanesh) et Vastipène Harpo. Il possède entre autre, l'acte notarié avec le sceau de la grande prêtresse de Véréna de Nuln (preuve irréfutable s'il en est) que Vastipène Harpo est bien le dépositaire légal d'une maison bourgeoise au sein de Kislev, et d'un manoir avec 30 ha de terre et ses fermes.

Vermunt est le représentant régional pour le sein de Slaanesh. C'est pourquoi, il a l'immense privilège d'avoir un démon servant comme Sérifa.

Pour que ce bien n'échappe pas à la société secrète, le sein de Slaanesh, les méchants PNJs ont été envoyés à l'auberge la grotte du Troll pour demander à Vermunt d'intercepter et retenir Hedmund, le temps au PNJs de vérifier la décision prise et d'agir en conséquence. Le lieu est connu de la société et leur permet d'agir avec plus de liberté. C'est là qu'ils découvriront aussi le puissant objet des PJs et le rapporteront son existence à leur supérieur.

Cependant, Vermunt a commis un faux pas (sans ses jambes :) Il trompe Sérifa avec Tatiana sans faire de jeu à trois. La jalousie des démons étant ce qu'elle est, voilà pourquoi elle pète un plomb et vient buter tout le monde.

Ca fait 3 jours que les méchants PNJs sont là, soit 2 jours avant l'arrivée d'Hedmund l'avoué. Ils ont ramenés juste avant le monolithe de la partie III chez Ivanovitch Dourakov. Horzim se vantera de revenir du pays des trolls (ce qui est faux)

I-4 Profils

Krax, chef des guerriers de clan skaven, fourrure sombre, inflammable

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	41	25	4	4	9	60	2	32	28	26	20	18	10	1d6+6	10/8/8/8

Possessions : *Pic de guerre* : chasseuse de nain (du chaos inclus) -1A par blessure infligée à 0 la cible voit ses bras très lourd, comme paralysée : regain d'1A/h (enc :65), bouclier, heaume, maille.

Tiqueeck, prophète gris niveau 2, inflammable

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
6	31	22	4	4	9	72	1	22	37	37	29	38	15	1d6+4	4/4/4/4	25+5

Possessions : bourse contenant de la poussière de malepierre. Amulette à l'effigie du rat cornu servant de matrice pour 5 PM, épée large corrompue si blessure : +1d4B sup (enc :60) et 1 rune pour sort de niveau 1. La lame est noire avec une légère lueur verte et des runes skaven (connaissances des runes +10). 1 potion avec 2 doses de guérison des blessures graves.

Sorts : Skaven 1 : *Fumée puante* 2 PM, diamètre 24 mètre centré sur l'enchanteur, durée 2d6 rd, jet d'E /rd ≠> -10 CC/CT - 1 F / A. *Boule de distorsion* : portée 48m, 2d4+3 de dégât, jet esquive => 50% des dégâts ≠> 1Pt de folie, 2PM/boule maxi 2 touchant 1d4 créatures

Rat ogre, provoque la peur, stupide sans maître de meute, 3m5 de haut tout en muscle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	32	20	10	11	28	30	2	26	28	18	40	18	-	1d10+12	11/11/11/11

Compétences : Coups puissants, griffes, frénésie.

Mutations (40%): 1-30 Corne (+1A), 20-30 +1 bars 31-40 +2 bras supplémentaires (+1A par bras).

Possessions : Ses grosses griffes, un collier de divers crânes.

Skaven, guerrier de clan, inflammable

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	31	25	4	3	7	50	1	22	14	22	18	18	10	1d6+4	7/6/6/6

Possessions : Arme simple, bouclier, casque, armure de cuir rigide.

Loup de base, inflammable, peur du feu

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
7	25	-	3	3	6	30	2	-	-	22	22	18	-	1d4+4	3/3/3/3

Compétences : Orientation, esquive, pistage, 6^{ème} sens.

Vieux Troll de pierre, à l'entrée de l'auberge, 44 ans, considéré aussi comme démon (voir histoire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	30	40	8	8	15	20	2	26	-	25	89	89	20	1d8+9	9/9/9/9

Compétences : Intimidation, début de Reikspiel, Régénère 1B/Tour.

Psychologies : Peur aux créatures de - 3m, Régénère 1B/Tour. Peut-être dresser par son libérateur.

Histoire : C'est le premier Troll dressé par Hargrim (voir son histoire). Il y a de cela 5ans, notre troll tombe prisonnier d'un piège à ours de Vermunt. Voyant le troll blessé et âgé, il se dit qu'il ne devrait pas être trop dur à enchaîner, ce qui lui ferait une superbe enseigne et chasserait pas mal de nuisible. Aider d'Igor et de 2 aventuriers, il l'enchaîne alors à son auberge. Il est maintenant paisible, sentant sa fin proche. Il connaît quelques mots de Reikspiel : manger, bienvenu, gentil, merci etc.

Vermunt, aubergiste de la grotte du Troll, cul de jatte, 46 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
1	30	42	4	4	9	18	1	55	63	51	46	41	59	1d6+7	11/9/9/9

Compétences : Cuisine, connaissance et identifications des plantes, numismatique, barratin, commerce, alphabétisation, connaissance des démons, fouet, dressage, héraldique, langage : Norsk, Classique, Reikspiel

Possessions : Tatouage de Slaanesh sur le pubis (arrêt de l'instabilité de Serifa). 11 Co, un pistolet chargé.

Histoire : Notre homme était le fils d'un grand propriétaire foncier à Kislev. Il fut donc très tôt introduit au sein de Slaanesh. Illuminé, Slaanesh le bénit par la mutation patte d'araignée, chose fort mal acceptée car un peu trop voyante. Afin de ne pas le perdre, le matriarcum le fit amputé et envoyé en pleine campagne, pour qu'on l'oublie un peu. Vermunt est donc dévoué à la cause du sein de Slaanesh et donnerait sa vie pour. Serifa n'est que pour lui une assistante bien agréable.

Phrases favorites : « je souhaites le bien être de tous »

Sérifa, démonette de Slaanesh

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
Forme humaine	3	53	31	3	4	9	64	1	55	89	89	89	89	89	1d6+3	4/4/4/4
Forme démon	6	53	-	6	6	15	64	3	15	89	89	89	89	-	1d6+7	11/9/9/9

Compétences : Séduction, esquive, coup puissant, coup précis, connaissance des démons, fouet, langage : Norsk, démons, Reikspiel

Histoire : Chaque responsable régional du sein de Slaanesh se voit offert par le matriarcum, une démonette servante. C'est le cas de Sérifa qui doit obéir à Vermunt tout en pouvant l'influencer. Sa forme démoniaque est classique : 2 pinces 1 queue de scorpion. Elle se nourrit à coup de drain sexuel qu'elle doit faire 1 fois par semaine.

Phrases favorites : « Je peux rendre tout genre de services. »

Hedmund Artvenberg, avoué de Nuln, 53 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
3	35	44	3	3	9	43	1	32	52	69	55	51	66	1d6*	3/3/3/3	11

Compétences : Arme de spécialisation : pistolet, charisme, alphabétisation, éloquence, héraldique, étiquette, droit, législation, numismatique, pictographie juriste, langage : Classique, Magikane, Reikspiel, incantation magie mineure

Possessions : pistolet de Nuln +5CT (49). Voir la chambre de luxe.

Sorts : magie mineure : Scribe invisible, alarme magique, verrou magique, don de langues.

Histoire : Grand avoué de Nuln, c'est un grand notable qui se déplace rarement et à énormément de relation dans tout l'empire. L'affaire lui a été apportée par l'un de ses amis : le fils aîné Harpo. Il y va donc plus par amitié que pour le prestige de sa carrière (avec quand même 300Co de frais ;). Il connaît son rang, son influence, et l'on doit le traiter comme tel (« appelez moi maître Artvenberg ») tout en ne dédaignant pas le bas peuple s'il est respectueux. Il a fait escale à la grotte du Troll car c'est un établissement fort bien réputé. Sa femme est morte il y a 5 ans, lors d'un attentat contre sa personne suite à l'un de ses procès. C'est un grand dévot d'Ulrich et de Véréna.

Phrases favorites : « Ulrich réchauffe mon cœur. » « Véréna guide mes choix et Ulrich mon bras. »

Vlad Algone, champion de justice elfe, 275 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	75	51	4	4	12	83	2	56	42	45	51	42	62	1d6+5 1d6+4	7/8/8/4

Compétences : flûte, esquive, Arme de spécialisation : arme de parade, à deux mains, coups précis, coups puissants, coups assommants, désarmement, lutte, ambidextrie, éloquence, étiquette, équitation cheval, premiers soins, identification et connaissances des plantes, langage : Eltharin, Classique, Reikspiel

Possessions : gantelet de force : F=10 pendant 1 Tour 2fois par jour les poings du porteur s'auréolent d'une lueur rouge, rapière dimensionnelle : +10I, +1A, épée courte : +20Prd chasseuse de skaven et de goblin. Maille elfique longue (B+T) : 4PA pour Enc : 15, pas de pénalité aux déplacement silencieux, ne rouille pas et ne peut être abîmée (pas d'entretien). Le porteur ignore tout critique tranchant ou d'empale, seuls les contendants sont pris en compte. Ne vaut que 2PA pour le lancement de sort (1PA seulement par partie). Arc elfique, flûte.

Sorts : magie mineure : Scribe invisible, alarme magique, verrou magique.

Histoire : Il fait partie de la famille noble des Algone. Son prince est mort il y a seulement 3 ans, assassiné par Snikch alors qu'il campait en frontière de Bretonnie et de Loren. La perte du prince a semé le chaos et le désordre, la succession déchirant les familles. Les forces humaines ont calmés tous ça. Il suit Hedmund depuis la libération de son frère par celui-ci, des géôles de Paravon.(comme quoi Hedmund a beaucoup de relations). Au vu du service, il lui reste loyal pendant le reste de son existence humaine. Il a le même caractère que Atos des 3 mousquetaires. Il souhaite conserver tous les documents pour les remettre en main propre à Vastipène Harpo à Kislev.

Frantz Von Drakenberg, étudiant en droit, 25 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	25	37	3	3	6	47	1	38	43	48	23	31	45	1d4+5	3/4/4/4

Compétences : droit, éloquence, étiquette, escrime, héraldique, ambidextrie, alphabétisation, langage : Classique, Reikspiel
Possessions : nécessaire d'écriture, 35CO, dague, main gauche, brise lame, cuir souple B+T+J.

Histoire : C'est le deuxième fils d'une riche famille de marchand à Nuln Ses études lui plaisent, surtout qu'il cerne bien tout le pouvoir qu'il va pouvoir en tirer. De nature sophistiquée, il se montre humble et faux devant Hedmund mais n'hésite pas à être dur avec le bas peuple et donc Hans & Engel. Il ne cherchera pas à sauver éperdument Hedmund, laissant cette tâche à Vlad et préférant sauver sa peau.

Phrases favorites : « Von Drakenberg, je suis un Von Drakenberg »

Hans & Engel, servant d'Hedmund, 58 et 54 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	28	28	3	3	6	28	1	47	35	32	30	46	35	1d6+3	3/3/3/3

Compétences : cuisine, soins des animaux, conduite d'attelage, étiquette, langage : Reikspiel

Histoire : Ils servent Hedmund depuis toujours et lui doivent tout. Bref ils lui sont très fidèles, sacrificables, toujours d'accord avec lui. Ils n'aiment pas Frantz car trop hautain.

Igor Piérovitch, serveur à l'auberge la grotte du Troll, 29 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	49	49	5	6	11	26	3	42	55	29	49	26	36	1d6+5	6/7/7/7

Compétences : cuisine, séduction, coups puissants, coups assommants, endurance accrue, soins des animaux, lecture sur les lèvres, langage : Norsk, Reikspiel

Histoire : C'est un ancien soldat, faible, trop heureux de vivre au crochet de Vermunt en échappant aux guerres.

Pèlerins de Shallya,

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	27	30	3	3	7	37	1	43	33	39	33	43	43	?	3/3/3/3

Compétences : soins, chirurgie, théologie, esquive

Possessions : bâton, sac contenant des pansements (3 doses de blessures légères), des rations, 2 Co.

Histoire : Ils arrivent de Middenheim et vont rendre service à l'office de Kislev pour 6 mois en remerciement du soin des brûlures des 8 membres de la famille Grumsteïn.

Patrouilleur rural,

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	42	34	5	4	9	44	2	33	30	26	33	33	27	1d6+7	6/5/5/5

Compétences : coup puissant, agriculture, force accrue, pistage, orientation.

Possessions : casque, armure de cuir, épée longue, arc court et 20 flèches, corde de 10m ou menottes, 1d3 Co.

Histoire : Ce sont des péons qui font leur corvée due au Duc Gwénaël Bonoskaya. Ils préféreront aller lui dire que quelque chose est dangereux, que de mourir par cette chose...

Chef Patrouilleur rural, Ernest Vlinchky

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	53	46	5	4	10	54	2	42	47	43	37	33	33	1d8+7	10/7/7/7

Compétences : coup puissant, coup assommant, désarmement, héraldique, équitation, lance de cavalerie, soins des animaux, force accrue, jargon des batailles.

Possessions : maille complète, écu aux armoiries du Duc, épée bâtarde, heaume, 7co.

Histoire : C'est un ancien chevalier errant qui a dû manger son cheval pour survivre à une famine. Pour ne pas tomber plus bas, il a offert son bras au Duc Gwénaël Bonoskaya. Rien ne l'empêche de trouver un meilleur employeur plus généreux. Est sigmarite de cœur et n'a jamais vraiment apprécié la population de l'auberge la grotte du troll, pas même Sérifa.

Les méchants PNJs

Ils ont été optimisés via personnage. Vous pouvez les faire évoluer tout au long de la campagne selon leurs rencontres avec les PJs. Leur profil met en évidence des incohérences des règles de base...

Horzim hache sombre, ex-pourfendeur de troll, tueur de dragon (1500Xp pour y arriver)

M	CC.	CT	F.	E.	B..	I	A.	Dex	Cd	Int	Cl	FM.	Soc	Dgt	Enc
3	68	36	8°	8	14°	30 (10)	3*	37	57	32	63	74	20	1d10+12+ 1d6	9/9/12/9

Compétences : résistance et force accrue, musculation°, coup puissant', endurance à l'alcool', travail du fer, esquive', frénésie (+1dégât et PA si Cl raté) ', vision nocturne, arme de spécialisation : arme à deux mains', langage : Khazalid, Reikspiel, Norsk'

Possessions : *amulette d'immunité à tous les feux* même magique. Comme offerte par Ivanovitch Dourakov, il lui rend service. *Bottes d'atterrissage* : chute normale mais sans dégât. *Hache à 2 mains de givre intense* : Enc 200, +1A*, +1d6 de froid automatique (pas de jet d'endurance), ignore les PA non métallique. Un tube d'étain contenant une potion bleue inodore : Jet d'E jusqu'à réussir=> M et A x1,5 pendant 1d6 tours, ≠ haut le cœur et vomit : cible inerte. Maille au torse. 30Co

Histoire : N'as pas barbe ni de cheveux comme tout tueur de dragon. Un troll et un dragon sont tatoués sur son crâne. Animosité envers les elfes, haine des gobelins, des skavens, témérité pathologique, alcoolique. Pectoraux proéminent (+1F), forte corpulence (+1E). Est devenu tueur de dragon car il a vu trop de démon en liberté avec le sein de Slaanesh. Il se dit qu'il n'en viendrait jamais à bout dans ce monde trop corrompu. Il est dégoûté de ne pas avoir pu être à Altdorf pour se le faire. Il suit casimir car il à le nez pour trouver des adversaires pas trop mou. « J'en reviens des steppes des trolls, et là-bas j'ai pas trouvé adversaire à ma taille...de nain, hahaha. Nan le vrai truc pour être légendaire et racheter ses fautes, c'est de tuer un truc légendaire : un dragon. »

Phrases favorites : « Z'auriez pas vu un dragon par hasard ? », Roter.

Casimir Von Karstein, vampire, duelliste (1500 XP)

M	CC..	CT	F	E.	B.	I	A.	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
5	56	32	4	6	7	32 (52)	2	32	31	29	32	32	38	1d6+6	10	15

Compétences : désarmement, résistance et force accrue, coup puissant', esquive', héraldique', étiquette', équitation cheval', transformation loup de la nuit', jeu', alphabétisation', vision nocturne, arme de spécialisation : arme de parade', incantation magique mineure', langage : classique', magikane', Reikspiel.

Possessions : chemise de silence : le porteur n'émet aucun son, ni son équipement, ni sa bouche. En combat, seul l'arme adverse résonne. Maille complète. Epée longue + bouclier, 46Co.

Sorts Mineure : pare pluie, apparition de petits animaux.

Histoire : Haine des halfelings et des skavens, aversion pour les animaux niveau 1. Un soir il aide Horzim grièvement blessé et le soigne. Il l'accueille à son manoir. Au cours de la nuit un vampire et son équipe viennent lui rendre visite. Il venait de naître vampire, quand un halfeling voleur a tué son géniteur dans le dos, d'une dague en argent. L'halfeling en question trahissait son maître vampire pour une sombre raison. Horzim a récupéré Casimir pour le ramener à un endroit dans le but de le soigner non sans avoir nettoyé et brûlé le manoir. Casimir tombe amoureux de la sœur soignante, mais l'hospice se fait attaquer par un groupe de skaven. Il la voit se faire dévorer vivante par des moines de la peste skaven. Depuis il recherche des vampires Von Karstein, seul nom qu'il se souvienne lors de sa naissance et qu'il a adopté, pour en savoir plus sur lui-même. Tatiana n'est juste qu'une jument. Elle lui a permis d'entrer dans le sein de Slaanesh où il espère avoir des renseignements sur les vampires, en particulier les Von Karstein.

Phrases favorites : « J'ai tout mon temps. »

Tatiana Ivotchka, prêtresse de Slaanesh niveau 2 (1700XP)

M	CC	CT	F	E	B	I.	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
4	34	28	3	4	6	56	1	37	26	48	38	48	27	1d6+4	4	24

Compétences : Vol à la tire, crochetage des serrures, déplacement silencieux, rural et urbain, Réflexes éclairs, esquive', séduction', lecture sur les lèvres', méditation', incantation cléricale niveau 1', 2', langage : classique', magikane', Reikspiel, début de démonique.

Sorts Mineure : flammerole,.

Démonique 1:

Possessions : Baton à deux mains. Robe pourpre, bourse de composant, 7co.

Histoire : Elle est folle amoureuse de Casimir. C'est une bâtarde d'Ivanovitch Dourakov. Elevée pour et par le sein. Elle lui est dévouée jusque dans la mort. Elle porte un médaillon du sein de slannesh (voir [Annexe 3 – Kislev un autre jour](#))

Phrases favorites : « Encore... » « Casimir me rapproche de mon dieu »

I-5 XP quand tu nous tiens

- 10 XP pour avoir vu le loup blanc du début
- 10-50 XP pour l'interprétation dans l'auberge
- 10-50 XP pour la justification de leur innocence
- 20 XP pour avoir tuer Serifa
- 10 XP pour leur implication dans l'affaire
- 20 XP pour avoir trouvé les 2 documents



Partie II - Pleins de trolls, bonjours les dégâts...

II-1 A la pêche aux trolls, je ne veux plus y aller maman...

Les PJs sont sur la route. Peut-être en train de conduire la diligence du défunt Hedmund. Il fait beau, les oiseaux chantent et l'absence d'un barde se fait sentir. Regardez leur perso chérit. Ceux qui embuscade, ou ont été bandits etc. peuvent faire un jet d'Int. Ceux ayant 6^{ème} sens ont le droit à un jet de FM pour éviter d'être surpris.

Les 6 trolls équipés de trident primitif, lancent leur filet. L'esquive n'est possible que si un des jets précédents est réussi et si le jet de CT à +20 pour les trolls est réussi. Les cordes sont très grosses (épaisseur 1 fémur d'homme) et donc quasi impossible à couper. Il faut 1 Tour pour en sortir, jet d'esquive / 2, F = 20 pour les virer.

Selon la situation (nombre de PJs pêchés), 4 autres trolls viennent en renfort, équipés de lourd marteau/casse-crâne en pierre à deux mains, avec à la ceinture des cordes normales. Au bout de 1 tour et des poussières, le géant entre en scène par un puissant cri sonore en Reikspiel : « Rendez-vous » puis en Khazalid « Arrêtez au nom de Grungni ». Le cri est si puissant que les arbres s'agitent et les feuilles tombent. Tous les trolls arrêtent d'être offensifs : ils parent et esquivent !

Le géant apparaît dans son armure d'écaille primitive et son heaume à cornes (NB : des cornes de grand minotaure) duquel dépasse une longue barbe rousse tressée. Il n'est pas gigantesque : tout au plus 5-6m. A son coté pend une arbalète (corde tendue) à son échelle. Il tient dans la main droite une hache de bataille à 4 têtes (un ogre la manierait à deux mains), écartant un arbre de sa main gauche.

Il s'aperçoit de son erreur et demandera à tous de cesser le combat : « Il s'agit d'une regrettable erreur » quitte à encaisser deux ou trois coups.

« Mes trolls vous ont pris pour quelqu'un d'autre, veuillez les excuser. Ils ne vous importuneront plus à l'avenir. Vous savez ils sont très dociles et obéissants »

Si vos PJs ne demandent pas qui est la future victime de ce guet-apens, le nain géant leur demandera :

« Ecartons-nous un peu du chemin, le temps à mes trolls de se remettre en position, je soignerai les blessés. Vous pouvez peut-être m'aider. »

Il les emmène à 25m de là dans une clairière. Il sort alors un tonnelet. A son ouverture, une odeur très très nauséabonde se répand. Il commente : « Il s'agit d'un onguent curatif à base de sang de troll que j'utilise moi-même. Il devrait donc être très efficace sur vous ». L'onguent guérit tous les points de B en 24 heures, y compris les critiques.

Le soigné fait un jet de FM => toutes les caractéristiques sont / 2 pendant les 24 heures supplémentaires

≠> inconscient pendant les 24 heures.

#> gain de 1d2 points de folie du au cauchemar pendant les 24 heures de sommeil.

Après chaque utilisation, jet 1d100 par rapport au nombre de fois où le PJ l'a utilisé => mutation pendant les 24 heures. Une fois tout le monde soigné, il leur demande :

« J'ai un petit service, vital pour moi, à vous demander : sauvez l'amour de ma vie Stéphania ! J'ai appris qu'un répurgateur, particulièrement virulent patrouillait dans la région. Le hic, ou plutôt les hics sont que mon amour est la plus belle femme, et dans sa grande générosité elle se fait appeler la sorcière de part les soins & services qu'elle prodigue. J'essaye donc de neutraliser le répurgateur avec mes trolls domestiques pour qu'il ne puisse nuire à ma douce mie aux lèvres de rose. Ah Stéphania... Pouvez-vous la conduire à la grotte des lumières pour qu'elle y soit en sécurité ? »

FAQ :

Pourquoi ne pas la prévenir vous-même ? J'ai peur de sa réaction en me voyant. M'aimera-t-elle ? Et comment réagiront les villageois ?

Comment avez-vous / dressez-vous les trolls ? Chaque année, le 33 Pfulgzeit fête de Grungni, un troll apparaît au fond de ma grotte, tout petit et tout mimi. Alors je lui apprend à être gentil à cet envoyé de Grungni.

Que vous est-il arrivé ? Nous dirons que c'est un accident fâcheux qui m'a mis dans cette condition et nous en tiendrons là par politesse, hum hum...

Où est la grotte des lumières ? C'est un endroit connu de Stéphania. Elle vous montrera.

Les PJs ne sont pas obligés d'accepter cette mission. Dans tous les cas, ils passent par Krouk. Si ils demandent un dédommagement, ne leur accorder que s'il y a eu des blessés. Hargrim ne leur remettra leur récompense que quand Stéphania sera en sécurité à la grotte.

Vlad & Co :

Vlad conservera en permanence son heaume tant que le géant nain Hargrim sera là. C'est un elfe. Il ne le provoquera pas, devinant sa folie. Il inventera une histoire de malédiction s'il faut pour le conserver.

II-2 La nuit, boîte à soucis

Nos PJs sont en route pour Krouk. Suite au petit incident, ils devront passer la nuit à la belle étoile. Cette rencontre à deux buts : présenter Stéphanie et l'innocenter du crime que va commettre son amant.

Les PJs cherchent un abri pour la nuit, lorsqu'ils aperçoivent une lueur vive venant d'une clairière. S'ils s'approchent furtivement ou sur une approche normale, l'alarme magique (un tambourin elfe), se déclenchera.

Au fur et à mesure qu'ils approchent, faites des jets d'I (+10 acuité visuelle, +10 vision nocturne), pour voir une femme nue qui danse autour d'un immense feu au milieu de la clairière. Sa danse est vive et ses longs cheveux fouettent son corps. Trois cas se présentent :

- Si l'alarme se déclenche, le tambourin se met en action, et Stéphanie s'enfuit. 1 round de réaction. 1 round pour récupérer ses fringues. 1 round pour rentrer dans le bois. 1 tour pour passer de tronc en tronc et rester planqué dans un. Vos PJs doivent donc courir vite et la plaquer avant qu'elle ne dévale avec son mouvement de 6.
- Les PJs sont spectateurs. Ils verront les détails suivants : elle est très belle, la danse est très violente. Si quelqu'un à la compétence divination, faites lui faire un jet d'Int => c'est un puissant rituel pour révéler les événements sombres d'un lieu géographique précis. Ici, il peut deviner selon les succès : un grand incendie d'un village dont les causes seraient le chaos (Tzeentch et Slaanesh) et autres ?? A la fin de son rituel, elle se réhabilite et va s'endormir près du feu pour se reposer après cette folle danse
- Les PJs l'interrompent pour discuter. Ils faut y aller de manière énergique pour la ramener de sa transe. Au début elle pensera, qu'ils font partie de sa vision. Elle sera furieuse d'avoir été interrompue et répondra rapidement aux questions. Elle cherchera le repos suite à sa danse très éprouvante.

FAQ :

Répurgateur : Oui elle sait que le répurgateur ne va pas tarder à arriver. Mais des événements bien plus graves sont à prévoir.
[Elle ne sait pas tout, par votre faute si interrompue]

Hargrim : elle connaît le géant Hargrim de vue seulement. Il est gentil et très utile même s'il n'est pas très lucide. Elle espère qu'il se mettra à l'abri avec l'arrivée du répurgateur.

Hargrim amoureux d'elle : Elle rigole très joyeusement. Elle ne le savait pas si timide, mais ne pourra rien faire pour lui. Elle veut bien lui en parler.

Grotte des lumières : elle veut bien les accompagner les accompagner à la grotte des lumières d'ici deux jours. Le temps pour elle de régler certaines affaires (malades).

Rituel : elle le tient de sa mère. Elle tente de comprendre certains signes qui l'inquiètent sur l'avenir de Krouk.

Vlad & Co :

Frantz Von drakenberg accompagnera les PJs avec son pistolet pour voir ce qui se passe. Vlad, Hans et Engel resteront à la diligence.

Quand les PJs retournent chercher Vlad & Co pour s'installer pour la nuit au feu de Stéphanie, Snikch leur fera une petite visite (voir [IC-3 Snikch surgit de la nuit, boîte à soucis](#) p85). Après quoi les survivants auront le droit à un repos bien mérité. Si Vlad n'a pu raconter l'histoire de la maille elfique, il en profitera ici.

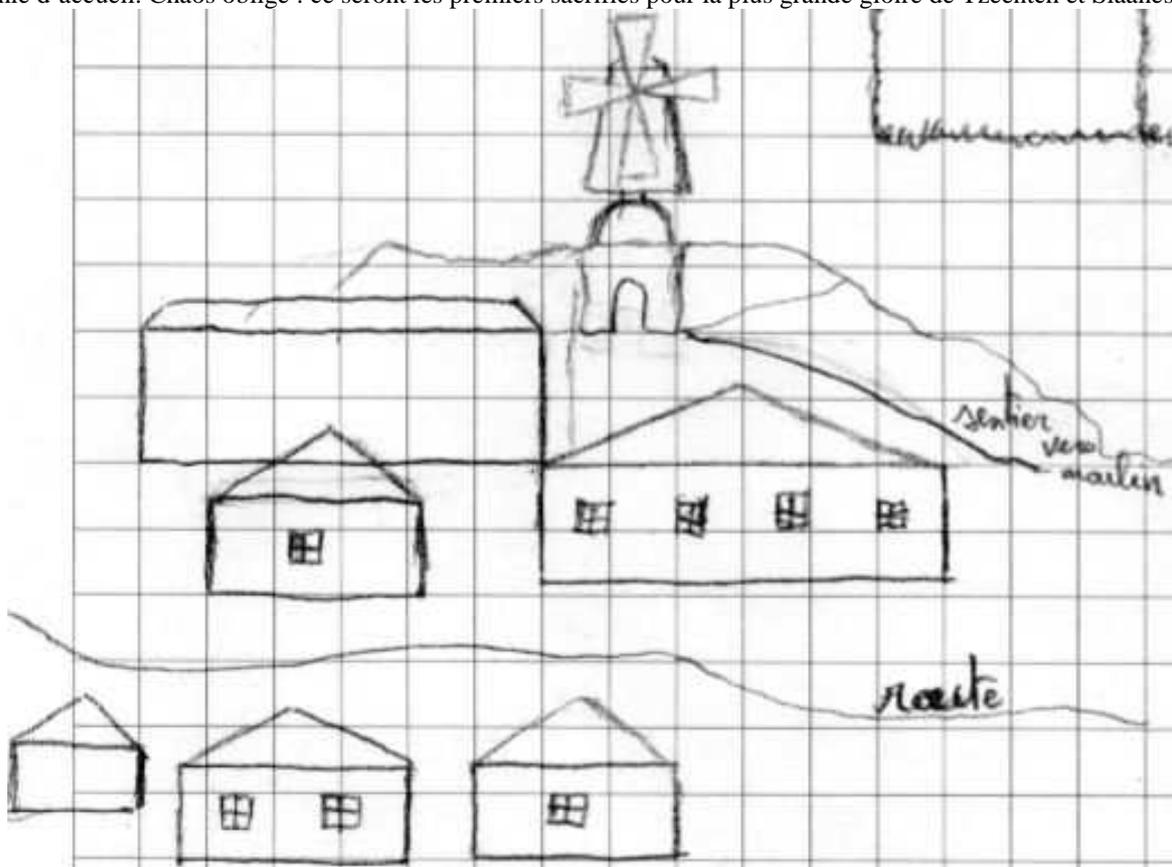
II-3 Arrivée à Krouk, on aime sa vie

L'amant de Stephania, Paul va empoisonner un homme Ivan Valescof. Valescof est soigné par Stéphanie. Paul a mis la main sur un très vieux et puissant grimoire : le filus eternam. Tombé sous son emprise (voir [Annexe A – Filus eternam](#) p97), il commence à l'appliquer avec le sombre espoir d'une vie éternelle. Le lendemain nos PJ's vont arriver en même temps que Schtrum le répurgateur. Digne de sa réputation, il demandera le bûcher pour Stéphanie, en reconnaissant les signes d'empoisonnement. Une troupe rapide d'éclaireurs de Tzeentch et Slaanesh arrive au moment fatidique pour prendre le village. Les adeptes du sein de Slaanesh vont être là pour les accueillir et vont être remerciés en étant dévorés.

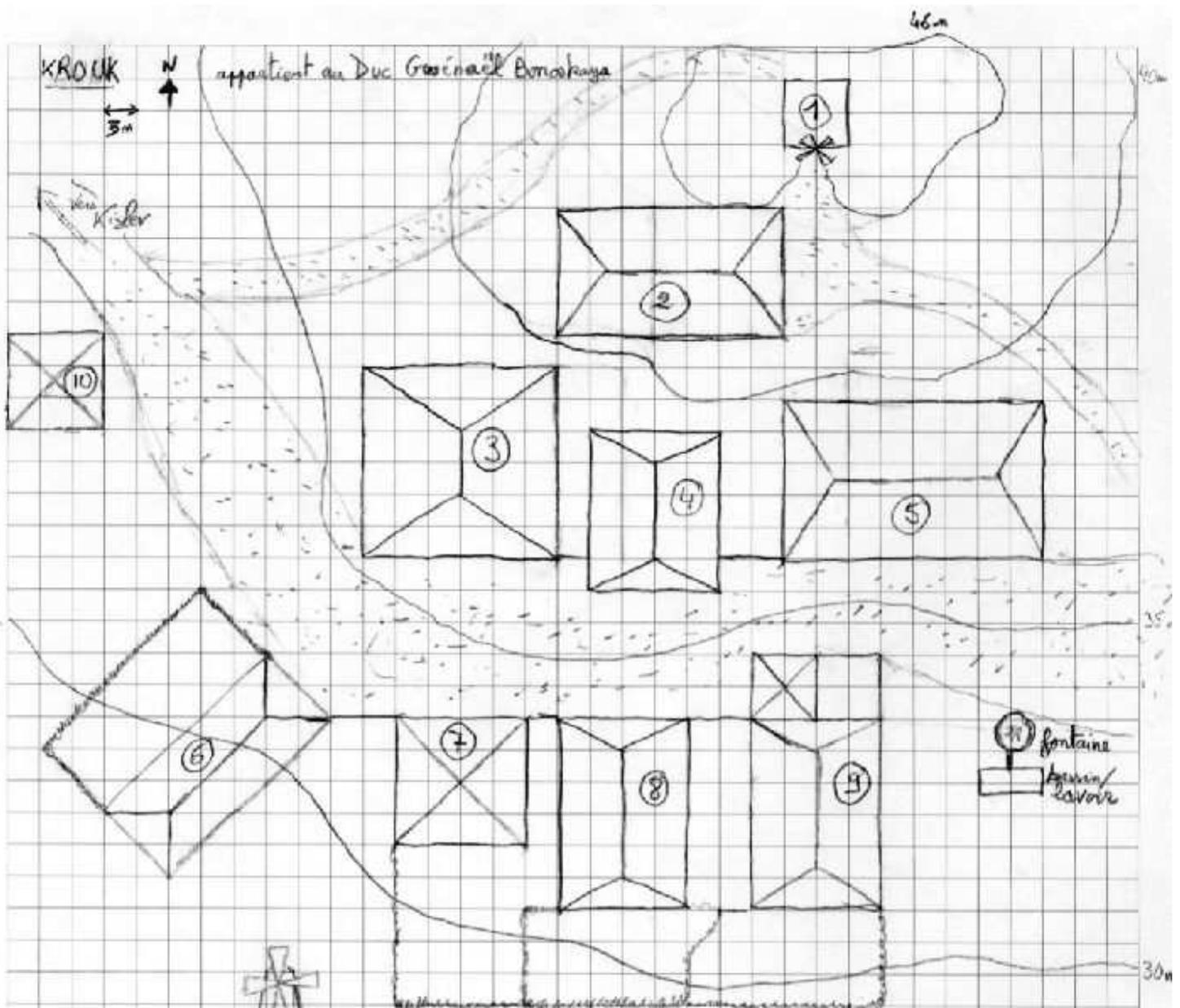
II-3-1 Krouk

25 habitants + 6 fermes aux alentours de 45 habitants. Le chef est Vladimir Boivodka, le tenancier de l'auberge. En réalité, les habitants du bourg sont tous toxicomanes. L'origine vient du pain du boulanger Boilatétine (voir à la minoterie du moulin. Cette drogue provoque une dépendance à l'usage sans autre effet. Boilatétine le boulanger est adepte du Sein de Slaanesh sous la tutelle des Volitch. Tout le monde dit « c'est le meilleur pain de toute la région, il faut y goûter pour le croire ». Ils doivent tous être obéissant sous peine d'un pain sans drogue. Le pain de 4 livres standard vaut ½ PA tout de même, car une partie va dans la poche de Boilatétine + pour Volitch + pour Vermunt + pour Ivanovitch +etc. (voir [Annexe B – Le Sein de Slaanesh](#)). L'impôt est ainsi directement prélevé sur le prix du pain. Comme cela à part se rendre compte que le pain est très cher, les gens ne savent pas pour qui ni pourquoi ...

Boris Volitch sera prévenu en songe de l'arrivée des éclaireurs. Il va alors rameuter tout le monde pour préparer une cérémonie d'accueil. Chaos oblige : ce seront les premiers sacrifiés pour la plus grande gloire de Tzeentch et Slaanesh.



Stéphanie est détestée par les adeptes car trop fouineuse, appréciée par les rares autres habitants. Tout le monde dit l'aimer. Hargrim est peu apprécié, car sa tendance à manger du bétail ne plaît pas forcément à tous, mais au moins lui ne mange pas les hommes et tue toutes les créatures chaotiques. C'est un moindre mal.



- (1) **Moulin à cavier** : Appartient à tous les habitants de Krouk, en pratique, il est tenu par (2) Ivan Boilatétine. Ce moulin n'est pas fixe et peut tourné de 360°. La partie minoterie est située en dessous de façon fixe au sommet de la colline. Ainsi les ailes sont toujours orientées face à un vent optimum. Une échelle permet d'accéder au sommet pour la maintenance, mais l'espace est très exiguë. La minoterie n'est jamais fermée, jet d'identification des plantes pour reconnaître les plantes à sécher servant de drogue par Boilatétine. Cette drogue provoque une dépendance à l'usage sans autre effet.
- (2) **Maison des Boilatétine**. Ivan est le meunier/boulangier. Krisitiane sa femme est la vendeuse de pain avec ses 4 enfants du « meilleur pain de tout le coin. Goûtez-le pour le croire ! ». Ces derniers jouent toujours autour du moulin. C'est une famille aisée. Elle entretient d'excellent rapport avec les Volitch. Ivan est un des sous fifres du Sein de Slaanesh et est sous l'autorité de Boris Volitch. Ivan incorpore dans son pain une drogue douce qu'il fait sécher dans la minoterie. Du coup tout le village est intoxiqué. Leur dernier enfant Vladimir qui a 5ans est né avec la mutation yeux globuleux. Celle-ci passe à peu près, sauf que tout le monde l'appel le poisson. Avec l'arrivée de Schtrum, il est bien évidemment privé de sortie. Comme quoi vaut mieux éviter de prier le chaos ou il vous exhause.

Ivan Boilatétine, boulangier/meunier de Krouk, 39 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	33	33	5	5	9	33	1	42	41	46	42	33	46	1d6+6	5/5/5/5

Compétences : Force et résistance accrue, coups puissantes, Cuisine, connaissance et identifications des plantes, préparation des poisons, fabrication de drogues.

- (3) **Maison des Haboihétkhik.** *Casimir* le forgeron est bourru, parle dans sa barbe, et ne peut être dérangé que pour du pain ou de la gnole d'Ivan Boilatétine, même s'il n'apprécie pas son attitude de lèche-cul auprès de Boris Volitch, son pain reste le meilleur du coin. Sa femme Vonja a eu 3 enfants. Il est contre la mort de Stéphania, car il ne connaît rien au Sein de Slaanesh.

Casimir Haboihétkhik, forgeron de Krouk, 42 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	48	33	5	5	10	32	2	42	39	28	48	27	27	1d10+8	10/8/8/8

Compétences : Coup puissant, endurance à l'alcool, frénésie, travail du fer, arme à deux mains, esquive.

- (4) **Maison des Vahaüsky.** Ils sont de parentés avec ceux de Vladinska dans la campagne du nain jaune. Ce sont les grands parents *Karlof et Tatiana*. Karlof est l'écrivain public, érudit, astronome amateur qui correspond avec le comte de Coublais, ce qui leur permet de compléter leur maigre potager. Tatiana est couturière et sage femme. Ils sont pour la mort de Stéphania. Ils ne font que soupçonner l'existence d'une société secrète.
- (5) **Auberge du Bel épi**, tenue par *Vladimir Boivodka* avec sa femme Bora et ses 4 enfants (3 adultes, 1 adolescent). Les deux fils sont dans l'armée de Kislev. La fille aînée a épousé un péon du coin. Si les PJs sont cools, il leur confiera une lettre pour ses deux fils (50XP si les PJs réussissent). C'est l'homme désigné comme étant le chef officiel. Il est pour la mort de Stéphania, et ne connaît pas l'existence de la société secrète. Prix standard sauf les repas car ce meilleur pain vaut 1/2PA.

Vladimir Boivodka, aubergiste, CHEF DU VILLAGE, 53 ans, ancien soldat/tireur de l'armée

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	36	64	4	5	8	56	2	28	57	27	57	57	57	1d10/1d8	5/5/6/5

Compétences : Arme de spécialisation : arme à feu, cuisine, baratin, commerce, alphabétisation, orientation, jargon des batailles, adresse au tir, endurance à l'alcool, bagarre, esquive

Possessions : pistolet, arqubuse, tablier de cuir (1PA sur Tronc).

- (6) **Maison des Gobanoff.** *Vlad* est le tanneur, couturier avec sa femme Korona. C'est une famille aisée, qui est adepte et pratiquante du culte de Slaanesh, limite voyant. Ce manque de subtilité l'empêche de progresser dans la société secrète. Pour la mort de Stéphania qui leur reproche de tuer trop d'animaux, parfois de façon étrange. Ont 2 enfants, et deux autres morts nés (leur mutation étaient trop visibles, leurs corps sont disponibles au cimetière).
- (7) **Temple d'Ulrich**, avec au sud, une chapelle de ?? (la statuette de Sigmar est au ¾ détruite). Le foyer central d'Ulrich s'éteint à l'entrée du premier PJ. L'ensemble est très mal entretenu : des statuettes sont défigurées. Des symboles de Slaanesh sont gravés ou peints, disséminés dans des recoins (jet d'I + jet d'Int si Théologie). Il est fréquenté occasionnellement par les vieux Vahaüsky et Boivodka.
- (8) **Maison du défunt Ivan Vialescof.** Il a hérité de cette maison, où il y habitait quand il ne s'occupait pas de ses champs en journée. N'a pas d'héritier : Vladimir Boivodka ira régler cette affaire de succession à Kislev. Le corps sera enterré le lendemain, lors de la chasse de Schtrum.
- (9) **Boutique des Volitch.** Tenue par Boris et Kristia sa femme, 1 fils Paul, 2 adolescentes faciles à 2Co la passe (Agora et Karla), et un enfant. Toute la famille est sous la coupe de Slaanesh. Boris en tant que responsable du Sein de Slaanesh, pour Krouk transfère les fonds récoltés à Vermunt le tenancier de l'auberge la grotte du troll (voir partie I). Il hait Stéphania. Elle se doute de trop de chose, à propos de la toxicomanie, même si elle ne sait pas quoi exactement. Boris est riche car il vide les économies d'une vieille comtesse du coin par des soirées à la Slaanesh pour elle. Les prix de la boutique sont normaux. Il accueillera les PJs par le signe (main gauche sur le cœur, les doigts faisant le signe de la bête), croyant que ce sont les méchants PNJs. Si les PJs vont dans la maison : jet de théologie à -20 pour repérer des symboles de Slaanesh. Si on interroge Boris, il fera le naïf en disant ne pas savoir ce dont il s'agit. Ils ont acquis cette maison à un homme visiblement érudit qui habitait là il y a 20 ans. Pressé de partir, il leur a vendu pour une bouchée de pain. C'est leur ami Vermunt de la grotte du troll qui les a prévenu de cette belle affaire immobilière alors qu'ils venaient de se marier à Kislev.

Boris Volitch, marchand, cultiste du sein de Slaanesh, 45 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	30	55	4	3	8	30	1	30	41	55	55	41	55	1d10/1d8	5/5/6/5

Compétences : baratin, commerce, alphabétisation, calcul mental, numismatique, torture, identification des démons.

- (10) **Maison de Stéphania.** Normalement elle est vide. Si elle n'a pas brûlée, contient un vieux lit en paille, un poêle à bois, 1 table propre, 2 chaises, et plein de plantes dans des pots en terre. Notez qu'aucun livre n'est présent : Stéphania ne sait pas lire.

II-3-2 1er jour.

Le lendemain à mi matinée, les PJs arrivent à Krouk. 25 âmes peuplent le bourg même. Tous les gens libres sont attroupés autour de la maison (8). Un beau destrier roux, harnaché pour le combat, attend patiemment. Sur un jet d'héraldique réussit, l'écu indique un répurgateur de la cité de Middenheim et membre de l'ordre du loup blanc. Sur un jet de théologie à 10 réussit, les signes de Solkan sont présents sur le fourreau de l'épée. Schtrum le répurgateur, est dans la maison en train d'examiner le corps. Il interroge tout durant l'examen, pour prendre le pouls de la population. Les PJs peuvent profiter du spectacle :

« ...donc cet homme était célibataire, bien bâti, riche de surcroît à en juger la maison. Il y a de cela quelques jours, il tombe malade et cela va de mal en pis pour se conclure cette nuit par sa mort. Il était soigné par Stéphania, appelé aussi la sorcière. C'est bien cela ?

-Oui répond une femme [Korona Gobanoff], Stéphania était très douée dans l'art de la guérison.

A ces mots vos PJs peuvent faire un Jet d'I-20 pour remarquer que Stéphania effectue une retraite stratégique vers chez elle. Schtrum de son côté poursuit :

« N'est-elle pas troublée au point de commettre une quelconque négligence ?

-Ce n'est pas chose possible messire chevalier. Elle aime Paul Volitch et n'éprouvait que de la sympathie pour ce pauvre Ivan. Il n'y a point de passion derrière tout cela. [Kristia Volitch]

-Pourtant nul ne pourrait nier un empoisonnement. Voyez cette langue violette et ces yeux noirs ! Combien de fois ai-je déjà vu ces signes démoniaques ? De trop nombreuses fois malheureusement, et encore plus en cette période troublée. Ne voyez-vous pas : Stéphania la sorcière a des pratiques douteuses, ne sont-ils pas les preuves de sa culpabilité ? Qu'on me la trouve et qu'on la juge sur l'instant. Un tel crime ne peut rester impuni ! Tous chez la sorcière ! »

S'en suit des cris « A mort la sorcière ! » ou « chienne de sorcière, brûlons là » et tous se dirigent vers sa maison.

Normalement Stéphania a déjà pris la poudre d'escampette. Tous trouvent une maison vide. On la saccage en cherchant à l'intérieur. « Elle vient de se montrer coupable aux yeux de tous ! Qu'on brûle son repaire ! » Aussi tôt dit aussitôt fait. Une battue est mise en place pour le début d'après-midi, le temps de rameuter les péons et d'organiser quelque chose. Elle n'aboutira qu'à un terrier de lapin à la nuit tombante. Schtrum fulmine mais rentre dormir dans la maison du défunt Ivan, pour veiller sur le corps : « la chasse commencera demain ».

Remarques :

Si les PJs interviennent en disant avoir vu Stéphania hier soir, Schtrum voudra savoir si ils la connaissent ? Que faisait-elle ? N'avait-elle pas un comportement étrange, qui aurait pu les influencer ? Au final il leur demandera de les accompagner demain à la chasse pour service à l'ordre d'Ulrich. Il a bien l'intention de brûler les PJs si jamais la sorcière venait à lui échapper, voir les deux !

S'il est fait mention du géant nain Hargrim, les yeux de Schtrum s'illumineront : « un beau trophée pour la chasse de demain »

Rien n'oblige vos PJs à s'impliquer, et donc a ne pas passer par la case XP...

Les PJs peuvent chercher Stéphania de leur côté. Ils ont le droit à deux jets de Pistage à -20. Stéphania s'est réfugiée dans une grotte située à 25 m de haut du bas d'une falaise très très verticale et lisse. Elle y a été avec une potion de vol, le temps de faire des potions pendant que cela se tasse. Pour elle : le gros bêta d'Hargrim devrait mieux se cacher. La dite grotte est à 300m de la grotte des lumières.

Les PJs peuvent retourner voir Hargrim. Ils arriveront alors que Schtrum commence à se battre contre lui. Peu importe qui gagne. A leur retour à Krouk, ils arriveront pour II-4 le sens du sacrifice.

Les PJs peuvent interroger la population qui de manière générale dira l'apprécier.

S'ils vont chez les Volitch, faire quelques courses par exemple, ses parents diront qu'ils sont inquiets pour Paul leur fils, surtout depuis l'arrivée de Schtrum. Celui-ci à un comportement étrange. Il s'est enfermé au grenier. Il parle parfois dans des langages bizarres, se nourrit peu, et refuse tout contact avec l'extérieur, même sa sœur Agora avec qui il s'entendait tant. Les parents aimeraient que de forts aventuriers comme eux interviennent sous deux conditions : juste maîtriser l'adolescent sans le blesser, et faire ça discrètement, quitte à les payer un peu ou leur offrir de l'équipement. Ils sentent les PJs plus à même de calmer cette situation, mieux que Schtrum. Les parents, Boris et Kristia, conduisent les PJs à un escalier assez étroit qui se termine par une trappe en bois fermée par le grenier. Ceux avec théologie ont le droit à un jet d'Int à -20 pour repérer les signes de Slaanesh, auxquels Boris répondra naïvement sa (fausse) méconnaissance. La seule solution est de découper la trappe à la hache (E = 4, PS = 5, et F-2 pour l'attaquant du à la position) ! Une intervention par le toit est exclue de par sa nature trop voyante vis-à-vis du voisinage. Une fois les PJs entrés, Paul va près de la fenêtre donnant sur la rue. Il est habillé en robe noire, une dague à la ceinture, un livre en cuir dans la main gauche. Le livre en question est [Annexe A – Filus eternam](#) p97, Enc 30. Il lance un crâne humain (qu'il a été cherché récemment au cimetière) sur l'un des PJs en demandant de le laisser tranquille. Dès qu'un PJ est trop proche il dégaine la dague à sa ceinture. Il menace de se tuer s'il l'on s'approche de lui, qu'ils en seront coupable, même s'il est plus fort que la vie et la mort. En nécromantique il ajoute : « la vie sera pour moi l'éternité ». Puis il se jette par la fenêtre la dague sur le cœur, le filus eternam dans l'autre main. Autant dire qu'il a de

fortes chances de mourir. Le grenier contient un petit début de matos magique : pilon, alambiques, et quelques fioles dont une avec le poison utilisé sur Ivan Vialescof (jet d'Int pour ceux qui ont préparé des poisons, +10 si assassin). Le matos est orienté nécromancie (jet d'Int pour les magiciens, +20 si nécromancien). A partir de là, Ils peuvent réussir à convaincre Schtrum de la culpabilité de Paul et de l'innocence de Stéphanie sur un bon jet de Soc. Si Paul est encore en vie il avouera que Montus a vaincu la mort et qu'il est comme lui maintenant. Que la mort ne lui fait pas peur. « Ca tombe bien, tu la verras dès demain » répondra Schtrum. Le livre, il l'a trouvé dans une cachette d'une fausse brique au grenier. C'est bien lui qui l'a tué : il a empoisonné son pain, pour qu'on l'enterre et ainsi disposé d'un cadavre frais une fois qu'il aurait été enterré pour pouvoir l'étudier.

Si schtrum est impliqué dans cette histoire, il passera à la questionnette les deux parents : il brûlera le dessous des pieds de la femme Kristia. Il demandera à au moins un des PJs d'être assistant bourreau et témoin des aveux : la femme Kristia avouera tout. Boris subira alors le même sort. Il n'avouera que lorsque son oreille droite sera broyée. Les Pjs seront alors chargés de garder la famille Volitch et d'aider Schtrum à préparer le bucher pour le lendemain à côté de la fontaine.

Vlad & Co :

Ils s'installeront à l'auberge du bel épi. Vlad ne veut pas se mêler des affaires du village. Il défendra Hans, Engel et Frantz si nécessaire. Frantz Von drakenberg voit lui l'occasion de montrer ses talents d'avoué pour défendre Stéphanie. Il n'est pas rester insensible à ses charmes. Il interpellera Schtrum, se présentera pour s'occuper de l'affaire. La troupe restera donc au Bel épi le temps que le meurtre soit élucidé. Frantz pourra suivre les PJs qui font une investigation ou alors ira de lui-même voir les Vahaüsky puis les Volitch.

II-3-3 2^{ème} jour : la chasse à la grotte des lumières

Ca y est : Schtrum est content : il part en chasse et compte bien ramener plusieurs trophées, à défaut, la tête des PJs fera l'affaire. Seuls les Pjs pourront l'accompagner s'ils ont parlé de Hargrim ou Stéphanie. Schtrum a beau être un fanatique, il est loin d'être un abruti. Il se doute que Stéphanie connaît le coin comme sa poche, au simple fait que pour trouver toutes ses plantes médicinales, elle a dû écumer la région. Pas facile donc, mais c'est un vrai répurateur qui n'en est pas à sa première chasse. La veille, il a demandé deux choses à la populace : les refuges naturels connus, et les endroits où l'on ne va pas. Après une demie journée de bonne marche, notre petite troupe arrive à la grotte des lumières. Cette grotte s'appelle ainsi car une cheminée éclaire une mare, provoquant de multiples reflets sur la voûte de la grotte. Schtrum est extrêmement irrité car il n'a trouvé aucune trace. Il s'est écrié avant d'entrée, mais a dû laisser son destrier à l'entrée. Il l'explore minutieusement, mais rien n'indique une occupation récente. Normalement Stéphanie est caché, à préparer des potions. S'il réussit son jet de théologie, il s'enflamme en découvrant des signes de Slaanesh gravés sur les parois, parmi les cœurs des amants venants souvent en cachette ici, passer du bon temps.

Soudain des hennissements, font sortir Schtrum le répurateur : c'est Hargrim qui vient lui régler son compte. Hargrim commence par tirer à l'arbalète sur le beau destrier roux. A partir de là les hostilités sont lancées ! Dans ce combat à mort, ce sont vos joueurs qui feront pencher la balance. Si vous sentez Hargrim peiner, faites intervenir quelques trolls domestiques. Quand vous le souhaitez, un cri étrange, extra ordinaire résonne. Sauf indication contraire vos PJs sont au pieds de la colline et se retourne pour voir, je vous le donne dans le mille : Stéphanie poursuivie par un disque de Tzeentch. Il correspond au premier démon éclaireur et provoque la peur. Si Schtrum est encore en vie, il essaiera d'assommer Stéphanie : « Nous la jugerons ce soir, Krouk décidera ». Sinon elle dira avoir vu un puissant groupe de démon se diriger vers Krouk et elle pense qu'il y a pire derrière. Il faut absolument aller prévenir et évacuer les villageois vers Kislev. Bref directions le sens du sacrifice. J'avoue que ma version préférée est qu'au début de la mêlée, Schtrum se retrouve face aux premiers éclaireurs, les PJs et Hargrim le laisse seul face à tous ces démons pour avoir le temps de courir au village. Hargrim peut aussi les ralentir, voir les détruire avec l'aide des PJs. Bref faites selon votre humeur.

Vlad & Co :

Frantz Von drakenberg les accompagnera se montrant hautain et pénible. Rappelez-vous que c'est un couard (Cl =23) et ira se cacher donc dès le début de la première mêlée. Il rejoindra les Pjs lorsqu'ils regagneront Krouk.

II-4 Le sens du sacrifice.

Ces éclaireurs ne sont que les prémices à une armée nettement plus importante. Cette dernière suit une stratégie fort simple. Plutôt que de taper sur Praag logiquement, elle fonce sur Kislev, espérant la prendre par surprise. Elle compte sur ses adorateurs, et surtout le sein de Slaanesh pour que les portes de la cité soient ouvertes lorsqu'elle arrivera. Ceci lui permettrait de fondre rapidement sur Middenheim. Si les portes sont fermées, elle doit faire un siège et se retrouvera alors en étai entre Middenheim et Praag avec Kislev comme cerise sur le gâteau. Le grand matriarcum du sein de Slaanesh de Kislev, Ivanovitch Dourakov préférerait lui directement prendre le pouvoir. Comme cela il garde le trône, en échange de laisser passer l'armée du chaos sans bobos. Mais pour le prendre et y rester, l'objet magique de nos PJs serait une aide plus qu'utile. C'est pourquoi il charge les méchants PNJs de lui ramener les PJs avant qu'ils ne se fassent engloutir par cette armée du chaos.

II-4-1 La guerre en marche

Au fur et à mesure que l'armée du chaos avance, le ciel est de plus en plus sombre. Il fait très nuageux quand l'avant-garde va toucher Krouk. Vu de loin cette armée ressemble à un énorme corps en décomposition, agité, remué par des vers. Dans le ciel, une multitude de mouches s'agitent (si acuité visuelle, jet d'I -20 pour voir les humanoïdes dessus). C'est une masse putride en marche, ne laissant que désolation, accompagnée de son cortège bourdonnant. Son front donne une idée de sa formidable puissance : 2km. C'est énorme ! Imposant ! Telle une gangrène qui ronge tout sur son passage, corps comme esprit ! Ceux qui scrutent ce spectacle font *un jet de terreur*.

Pour y assister, les PJs doivent grimper dans un grand arbre, depuis le moulin ou du sommet d'une des collines. Bref faites en sorte que tout le monde se retrouve à Krouk. Pendant que Schtrum, Pjs et Hargrim se bafaient pour Stéphanie, les adeptes du sein de Slaanesh s'agitent. Boris Volitch a été averti en songe que Slaanesh est en route vers eux. Avec le ciel qui s'obscurcit, le signe attendu, il passe à l'action. C'est vers la moitié de l'après midi qu'Ivan Boislatéine descend du moulin en tunique rose et pourpre en criant : « les voilà ! Les voilà ! Ils arrivent ! Ils arrivent ! ».

Les adeptes commencent à sortir tous déguisés et à se réunir à l'est du village sur la route près de l'auberge et de la fontaine sur la route. Vladimir Boivodka sort de la taverne du Bel épi (5) pour demander ce qui se passe. Ce à quoi Boris Volitch habillé en robe de cérémonie de Slaanesh répond par un estoc en plein cœur. Il justifie son geste tout en essuyant sa lame : « au moins les sigmarites et leurs chiens ne nous embêteront plus », ce qui le fait rire à gorge déployée. Vous pouvez faire éclater une petite mêlée avec les PJs si ça vous chante. Le plus rigolo arrive avec 4 incendiaires de Tzeentch qui progressent très rapidement par bond de 5mètres de long et 2 de haut. Ils crachent de longues langues de flammes sortant de leurs deux bras en sautant de maison en maison. Pour engager un combat classique, il faut d'abord réussir une unique attaque par round à -10.

1 tour plus tard, un premier groupe de zom-bèt (3 zom-bèt par PJs grosso modo) arrive avec son porte-bannière et ses deux démons pour les commander en contrebas de la colline sur la route de l'est. Il sortent du sous bois en pleine charge et mettront 2 round pour arriver au village. Au cours de cette joyeuse mêlée, vous pouvez si le cœur vous en dit, faire intervenir Snikch histoire d'en remettre une couche, mais ne le tuez pas. En cas de mort de Vargargh, le démon de Slaanesh, vos PJs entendront dans un hurlement : « Mon seigneur vous rejoindra bientôt pour [l'objet magique] ». Si les PJs sont en grande difficulté, faites intervenir les méchants PNJs alors qu'ils reviennent à cheval. Sinon ils ne font qu'arriver à la fin du combat pendant que les PJs se soignent.

Krouk brûlent, un bon paquet de villageois est mort. Tous les cultistes sont en partie dévorés.

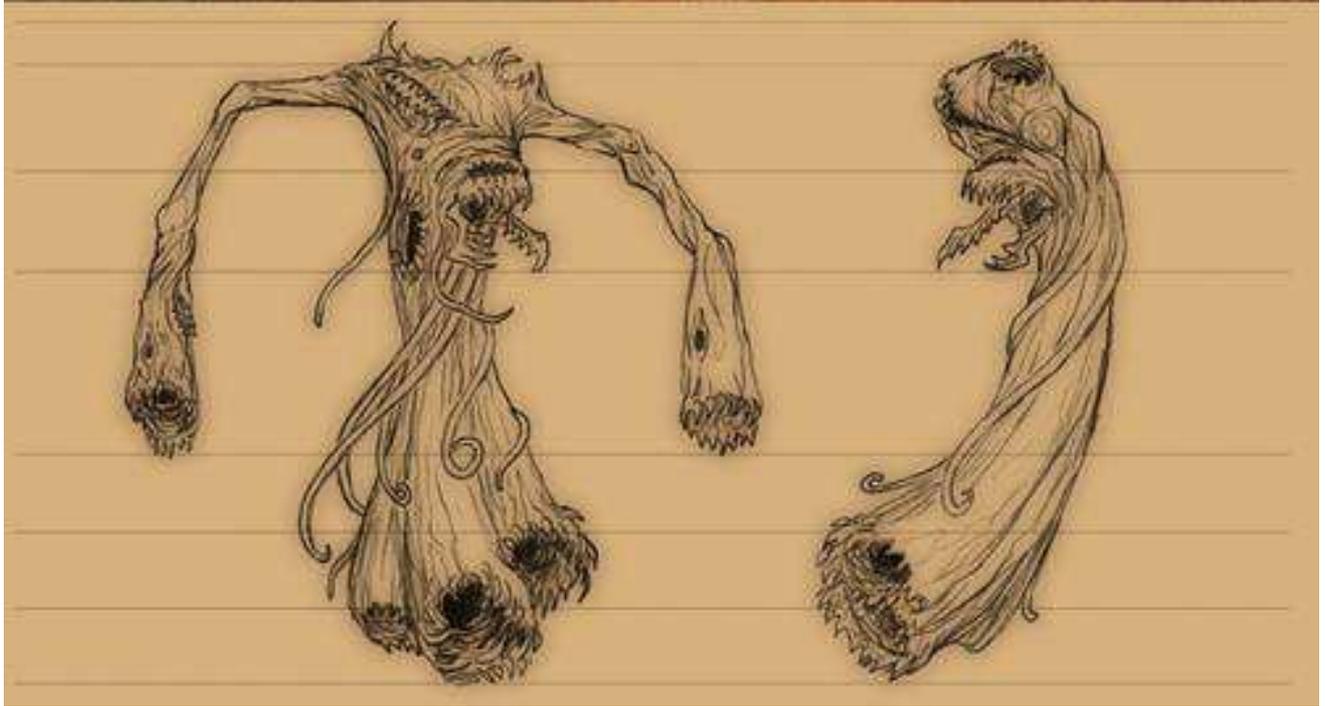
Après cela, vos PJs doivent comprendre que le lendemain, c'est une armée taillée pour se faire l'Empire qui va passer sur un Krouk déjà en flamme. Il serait donc plus sage pour eux de fuir vers Kislev en poursuivant l'unique route. Comptez 3jours et demi pour y parvenir. Hargrim s'en ira par la campagne. Les rares survivants préféreront quitté un Krouk totalement détruit.

Vlad & Co :

Vlad voit les cultistes se réunir. Il commence alors à préparer la diligence avec l'aide de Hans et Engel. Dès que Frantz se pointe, il lui demande, ainsi qu'aux éventuels PJs présents de le rejoindre pour partir. A l'apparition des éclaireurs, il faudra 6 rounds pour sortir et faire démarrer la diligence. Frantz se réfugie dans la diligence et tire sur tout ce qui en approche, Engel recharge, Hans et Vlad sortent la diligence. Vlad ouvre alors la voie pendant la mêlée (entre 3-4 round selon comment cela dégénère).



FLAMER



II-4-2 Les éclaireurs du chaos

Un des zom-bèt brandit une bannière : +10 Fm et +10 Cl, à toute les créature chaotique dans un rayon de 24m qui deviennent indémoralisables et immunisées à toutes les psychologies. Piochez-y ce que vous souhaitez pour taper sur vos joueurs. Les deux derniers démons sont obligatoires.

Zom-bèt aguerris.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Dgt	Enc	Armure	Arme	Mutations
A	3	45	43	5	5	10	65	2	30	30	33	43	33	1d6+5 / 1d10+3	6*	bouclier	Rapière / arbalète+20 carreaux	Immunité magique*, crête, patte d'oiseau
B	3	45	33	4	6	10	45	2	30	30	33	43	33	Fouet / 1d6+5	11/11 / 11/11	Cuir + bouclier	Fouet + épée longue	Tête de serpent, morsure empoisonnée, écailles (+3PA)
C	4	45	33	5	4	9	45	3	30	30	33	43	33	1d6+5	3/3/8/3	Veste cuir	Extrémités armées	Extrémité armée, hermaphrodite, tête de chien
D	3+	45	55	4	4	9	45	2	30	30	33	43	33	1d10+6	4/6/6/4	Veste en cuir	Epée à 2 mains	Invisible, résistance au feu, aile (volant)+

Minotaure de 2m40, frénésie si blessé

E	5	45	33	8	8	20	³⁰ (10)	2	36	52	28	31	56	1d10+11	10/8 / 10/8	Cuir torse +tête	Marteau à 2 mains	Souffle de feu (1d6+3), œil unique, corne, sabot, peau au motif scintillant
----------	---	----	----	---	---	----	-----------------------	---	----	----	----	----	----	---------	-------------	------------------	-------------------	-----------------------------------------------------------------------------

Démonette de Slaanesh, démon mineur, 1PA d'aura démoniaque annulée sur magie peut provoquer la peur.

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Dgt	Enc	Armure	Arme	Mutations
F	6	53	15	4	4	7	64	2	10	89	89	89	89	1d4+6	4 (5)	-	Pinces	Pinces, hermaphrodites, 1fois par tour si touche =>jet de FM ou cible inerte pdt 1d6rd

Incendiaire de Tzeentch, démon mineur, 1PA d'aura démoniaque annulée sur magie, provoque la peur

G	5	33	45	3	5	8	25	2	-	89	89	89	89	2d6+1	5 (6)	-	Lance flamme	Bras lance-flamme : cône de 18m, jet d'esquive pour moitié des 2d6+1 dégâts
----------	---	----	----	---	---	---	----	---	---	----	----	----	----	-------	-------	---	--------------	-----------------------------------------------------------------------------

Grunius, Démon de Tzeentch, 2PA d'aura démoniaque annulée sur magie, provoque la peur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
6	50	50	6	6	30	64	2	45	89	89	89	89	89	1d6+7	6 (8)	75

Mutations : Plume (inflammable), résistance au feu magique, pattes d'oiseau, regard pétrifiant (jet de FM ou devient une statue), bec, résistance à la magie.

Possession : *Bâton à lame* parcouru de temps en temps par des flammèches roses : Enc 70, dégâts 1d6+1, +10 Prd, x1.5 des PM naturels du porteur.

Sorts : **Démonique 1** : *feu rose* : 1d6+6Pm, 36m, dégâts 2d6+2 sans armure même magique, jet d'esquive pour moitié.

Volonté mineure : 1d6+1PM, le sorcier peut lancer n'importe quel sort de magie de mineure.

Démonique 2 : *Volonté de Tzeentch* : 1d6+2PM, le sorcier peut lancer n'importe quel sort de magie de bataille n'excédant pas son niveau au prochain round. *Trait mauve* : 2d6+5PM, 24m, la cible peut esquiver. Jet de FM=>mutation au bout de 1d6 jours.

Démonique 3 : *Volonté de Tzeentch* : 1d6+3PM, le sorcier peut lancer n'importe quel sort spécialisé. *Drain de magie* : niveau d4+2PM, 48m de diamètre centré lanceur, -niveau d8PM pour les jeteurs de sorts qui vont s'ajouter a ceux du lanceur jusqu'au prochain levé du jour sans limite.

Vargargh, Démon de Slaanesh, 2PA d'aura démoniaque annulée sur magie, provoque la terreur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
5	48	74	8	7	36	56	3+ arc	47	89	89	89	89	89	1d6+8 / 1d10+4	7 (9)	33

Mutations : Bi sexe, ailes de cuir, 3 bras, 2 têtes, bras à l'épiderme transparent, immunité totale aux drogues et poisons.

Possession : *Epée de confusion* : Enc 60, dégâts 1d6, porteur immunisé à la psychologie. Si blessure, jet de FM=>tape sur une cible en vue au hasard jusqu'à sa mort, 1 Parade gratuite par round.

Arc long du serpent, vert sculpté comme un serpent : Enc 80, Tir des flèches magiques avec la tête gravée d'une tête de serpent empoisonnée. Sur un mot en démonique (Identification des objets magiques à -20 pour le trouver) il peut devenir arc ou serpent et vice-versa. Le serpent a le même poison magique que les flèches : Jet d'E - nombre de doses reçues : 1^{er} jet raté =-1d3B / 2^{ème} =-1d6B et toutes les caractéristiques /2 / 3^{ème} =inconscient pendant 1d6 heures / 4^{ème} ou échec absolu =mort.

Serpent, écailles donne 1PA magique, esquive + immunité aux poisons.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
5	50	-	2	2	4	66	1	25	18	18	18	18	-	1d3+2	3

Sorts : **Démonique 1** : *acquiescence* : 1d3+3PM, dure 2d6 tours, jet de CC=> jet FM cible=>toutes ses caractéristiques /2 et ne peut que parer sous l'extase et la douleur.

II-5 Profils

Hargrim pioche de bronze, Géant nain de 53 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	63	41	12	13	53	11	2	45	71	29	70	86	17	2d8+18 2d6+8	17/13/ 17/17

Compétences : travail du bois, du bronze, du fer, métallurgie, soins des animaux, emprise sur les animaux, endurance à l'alcool, coup puissant.

Possessions : *Hache de bataille à 4 têtes* : Enc 1200, dégâts 2d8+4, *arbalète géante* : Enc : 2000, dégâts 2d6+8 avec 6 carreaux, armure d'écaillés primitives pour 4PA tronc+jambes, casque à corne de minotaure (4PA), tonnelet d'ale, 600Co, ½ bœuf séché, 1 tonnelet d'onguent de troll (voir II-1 à la pêche aux trolls).

Histoire : Hargrim était un jeune nain, faisant partie d'une troupe itinérante qui vivait de deux choses : nettoyage de zom-bèt et autres gobelins terrorisant les villageois, et d'autre part du travail de forge de son père qui vendait ses services aux dits villageois. Vint le jour où cette troupe devait occire quelques zom-bèt. Il advint qu'ils étaient dirigés par un démon de Mork. Si, si c'est possible vu qu'il y a des démons pour tout les dieux chaotiques, pourquoi pas Mork. Bref les nains surpris moururent tous, non sans emporter avec eux toutes les créatures chaotiques. Seul survécut Hargrim. A la mort du démon, aucun dieu ne voulu du lui (on les comprend c'est un peu un animal de foire un démon de Mork). Ainsi maudit, son essence s'égraine chaque année sous la forme d'un bébé troll mi-troll/mi-démon. Depuis Hargrim tente de s'intégrer dans la région. Il a vu une fois Stéphanie se baigner et ça été le coup de foudre.

Si vous trouvez Hargrim dérangé c'est normal, suite au traumatisme de son enfance (merci Freud) et aussi à l'essence chaotique du démon qui subsiste. Cette dernière a entraîné la mutation gigantisme, en plus de sa folie.

Phrases favorites : « Désolez, je l'ai pas fait exprès ».

Troll d'Hargrim, démon de Mork et troll, 2m40, régénère 1B/rd.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	33	44	10	10	20	25	2	25	89	89	89	89	17	1d8+12	10

Compétences : esquive, filet, piégeage.

Possessions : filet + trident primitif ou lourd marteau/casse-crâne en pierre à deux mains.

Stéphanie Helmunt, soigneuse, 31 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6°	26	51	4	3	7	52	1	53	32	68°	47	55°	57	1d6+4	3

Compétences : pathologie, chirurgie, identification et connaissance des plantes, reconnaissance des pièges, pictographie forestier, camouflage, déplacement silencieux rural, orientation, préparation des poisons, sixième sens, chance, divination, fabrication de potions.

Possessions : 6 doses de guérisons des blessures légères, 2 doses de guérisons des blessures graves, un nécessaire à pansement, dague, *serpe consacrée* : Enc 45, magique, x2 dégâts sur morts-vivants et démon, dégât 1d6, Prd-10, *bâton de marche* (+1M°, +10Fm°, +10 Int°, luminescence à volonté), 15 Co, une broche en or avec une aigüe-marine (15Co), une bague en argent (3Co), silex. Un tambourin elfe avec alarme magique 1fois par jour.

Histoire : C'est l'unique fille de l'ancienne guérisseuse/rebouteuse Gragora Helmunt. Cette Gragora est morte il y a 10 ans à 81 ans et c'est Stéphanie qui a pris la relève. Stéphanie est plus intelligente que sa mère et sent qu'il y a quelque chose. Cela dérange les Volitch (Boris), qui ont peur qu'elle découvre le pot au rose. Ils ne peuvent pas l'éliminer de part son côté pratique et, pour l'instant, irremplaçable dans le coin. Elle connaît dans le coin 2 trappeurs/rôdeurs Karl et Ivan. Sachant l'arrivée de Schtrum, ils ont préférés aller se planquer plutôt qu'il ne leur trouve le moindre maux. Ils attendent que l'orage Schtrum passe.

Phrases favorites : « Ca va ? »

Schtrum Orvensteinberg, répurgateur de Solkan, 36 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
4	66	53	7	7	14	53	3	41	72	57	54	55	46	1d8+10 +1d6	13/11/ 11/11	22

Compétences : équitation, soins des animaux, pistage, héraldique, éloquence, connaissance des parchemins, théologie, identification des morts-vivants, des démons, méditation, incantation cléricale mineure, niveau 1-2. Sens de la magie, force et résistance accrue, coup puissant, désarmement, esquive, lance de cavalerie, chance, 6^{ème} sens. Langage : Reikspiel, classique, magikane.

Sorts Mineure : *flammerole*, *sons*, *exorcisme*, *alarme magique*.

Niveau 1 : *Boule de feu*, *soins des blessures légères*, *Main de fer* (2PM x2A +2F jusqu'à 1^{ère} blessure), *aura de protection* (+4PA), *Débilité*.

Niveau 2 : *Immolation* : TI=20, 10 PM, portée 24m, sur concentration, 2d4(+1d6) dégâts de feu, x2 si chaotique.

Possessions : heaume en forme de tête de loup (Enc 40), maille (Bras+Tronc+jambes), *écu des chevaliers de l'ordre du loup blanc de Middenheim* : Enc 155, zone de froid niveau 2 sur concentration, 1 parade supplémentaire critique 1 fois par jour. Lorsqu'elle est utilisée, une lumière aveuglante blanche pendant 1 tour fait -20 CC et CT pour atteindre le porteur. *Une épée*

bâtarde d'ébène : Enc 100, +10CC, enflammée (+1d6 dégât de feu), bien équilibrée (pas de malus d'I), arbalète et ses 20 carreaux dont 2 chasseur de démon, rations pour 7 jours, 3 excellentes couvertures en fourrure, 130 Co (on vit bien sur le dos de ses victimes), 1 lettre portant le sceau de l'ordre des chevaliers du loup blanc de Middenheim ainsi que le médaillon qui va bien avec (voir le pouvoir derrière le trône). Un destrier de guerre roux avec un caparaçon en cuir rigide de qualité.

Histoire :

Phrases favorites : « Le feu de solkan est ma lumière » « Par Ulrich ! »

Adulte de Krouk,

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	29	29	3	3	6	30	1	30	30	30	40	25	30	1d6+3	3

Enfant de Krouk, ou bien les vieux, combattant faible.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
2	25	25	2	2	4	35	1	25	20	20	20	20	20	1d4+3	2

II-6 XP quand tu nous tiens

- 10 XP pour avoir écouté l'histoire d'Hargrim.
- 20 XP pour avoir vu et compris le rituel.
- 20 XP pour avoir parlé avec Stéphania.
- 10-30 XP pour l'épisode avec Paul Volitch + 30 pour récupérer le filus eternam.
- 50-75 XP pour découvrir et comprendre la toxicomanie.
- 20 XP + 1Pt de destin pour remettre en parfait état le (7) temple d'Ulrich et de Sigmar de Krouk.
- 20 XP pour avoir vu l'armée du chaos.
- 75-150 XP pour les éclaireurs du chaos + 1Pt de Destin si les deux démons sont détruits.
- 20 XP pour avoir mis Snikch en fuite + 20 pour l'avoir reconnu.
- 30-75 XP pour l'interprétation.
- 10-50XP si le PJ a été happé par le filus eternam



Partie III – Kislev un autre jour

La trame principale se situe à Kislev et repose sur la succession du tsar avec en fond, le déchirement entre les Ulrichiens contre les Sigmarites. Le seul truc pouvant les réunir : des sigmarites rapportent la bannière perdue d'Ulrich (à écrire...) En 2524, le tsar est un nordique nommé Ratii Bokha. C'est un homme issu d'une illustre famille. Mais il est faible : sa lignée et le destin l'ont mis à cette place. Son pouvoir tient grâce à quatre hommes :

- Le vieux général *Boris Mashmallov*, dévoué à la famille du tsar depuis des générations.
- Le Chef de la police secrète *Alexandre Troudich*.
- Le ministre de l'intérieur et grand percepteur des impôts *Ivanovitch Dourakov*. C'est le grand matriarcum du sein de Slaanesh.
- Le maréchal des chevaliers de Sigmar *Alexandre Gourbeï*.

Le tsar Ratii Bokha a beaucoup d'affinité avec les dolgans. Il adore les chevaux comme eux, et c'est par ce sentiment qu'ils veulent bien lui obéir. C'est au cours d'une bataille contre des gobelins, qu'il a chevauché avec le maréchal Alexandre Gourbeï. Depuis, le tsar a beaucoup investi dans la cavalerie sigmarite. Il y voit un moyen de se rapprocher de l'Empire, ce qui pourrait l'aider à compenser ses faibles ressources militaires. De plus cela rapproche les dolgans de l'Empire et renforce son pouvoir grâce à cet amour réciproque pour les chevaux. La famille Karpesky est la principale fournisseuse de chevaux. Le manque de moyens militaires se fait douloureusement sentir, pour le peuple, en cette période troublée. Les Ulrichiens voient évidemment tout cela d'un oeil jaloux. La plupart des chevaliers Ulrichiens sont des Norsk. Ivanovitch connaît leur point faible : l'alcool. Il n'hésite donc pas à en offrir en grande quantité, aux officiers ou aux hommes, puisant sur les prélèvements sociaux qu'il pratique sur la population rurale. *Les Ulrichiens soutiennent donc ouvertement Ivanovitch*. Ce n'est pas rien, car c'est la plus importante force armée de la région. Ivanovitch a donc tout à y gagner dans les heurts Sigmar/Ulrich et les entretiens.

Le tsar est sans enfant ni héritier direct depuis la mort de son unique fils Ourgueï dans un « accident » de cheval ourdit par le sein de Slaanesh. Les sœurs de Shallya n'ayant pu le sauver, le tsar ne veut plus les voir. De plus, Ivanovitch Dourakov drogue le tsar pour mieux le contrôler et le rendre stérile. Bref notre Ivanovitch est bien motivé pour prendre le pouvoir avec l'aide de son ami Slaanesh.

Seule une faible opposition fait face, mais sans preuve elle ne peut pas faire grand-chose. C'est là que les PJs interviennent. Plusieurs événements vont les plonger au cœur du pouvoir. L'armée du chaos arrivante, va permettre de révéler Ivanovitch et surtout permettre d'expédier son jugement sans trop d'éclaboussure. Car même si les PJs vont ramener des preuves et un flagrant délit, il est difficile de juger un haut dignitaire qui sait tout sur tout le monde, même les plus hauts placés. ***On leur demandera de réunir des preuves pour un procès.***

Plusieurs moyens vont être utilisés pour les mettre dans l'intrigue : Le bon vieux marchands de popos, Shallya et ses bonnes sœurs, de faux zom-bèt, les mendiants, un amant en fuite, le tout soupoudré d'une démonette. Le chef cuisinier est un certain Vastipène Harpo. La conclusion se fait au procès.

Pour vous y retrouver un calendrier vous donnera la vie des différents PNJs dans Kislev, la semaine avant que l'armée n'arrive aux portes. Je considère en effet, que les Pjs arrivent 8 jours son arrivée. L'armée de Tzeentch au sud et celle de Slaanesh au Nord, pourront être vues des remparts alors que les maisons externes brûleront. Vous pouvez si besoin est, rajouter quelques journées d'entraînement avant.

Préambule :

La plupart des péons ne sont pas venus se réfugier malgré l'armée du chaos qui arrive. Beaucoup pensent à tort qu'elle est en train de s'occuper de Praag. Les hauts dignitaires ont été mis au courant du plan. Mais ils n'ont que peu de troupes et préfèrent les conserver pour tenir Kislev qui n'est historiquement jamais tombé. La populace n'a pas été prévenue, car pris de cours, les vivres sont privilégiés pour les troupes en vue d'un futur siège. L'entrée à la ville reste payante. Les percepteurs font ça un peu à la tête du client. Il n'hésitent à gonfler les prix avec les étrangers : 2Co le Pjs, 10 Co le cavalier voir + Ils sont corruptibles, percevant déjà beaucoup de gras sur la taxe. Comme les Pjs vont râler, mettez les au parfum avec une phrase du genre : « mais cet impôt vient directement du grand percepteur Ivanovitch Dourakov. Allez le voir pour réclamer ! »

Si vos Pjs font toujours partis des survivants de Vlad, Frantz et Engel de la partie I, Vlad ira directement voir Vastipène pour avoir gîte et couverts. Une fois Hans Engel confié à Vastipène, Frantz restera pour s'occuper de l'affaire avec Vastipène. Vlad restera pour la bataille qui s'annonce. Ils peuvent aussi aller chez Vastipène se faire payer pour lui remettre le document I-2

Sinon vous pouvez faire l'introduction [III-4 Shallya, elle a besoin de toi](#) avec peut-être la variation sur Véréna dans le cas où ils veulent remettre le document I-2. Cela veut dire qu'ils l'ont mal compris car si ce document vient de Nuln pour éviter la corruption, ***cela veut dire que des scribes du temple de Kislev sont corrompus...*** ou ils utilisent encore la diligence d'Hemund l'avoué qui porte les armoiries de Nuln et des agents de Véréna leurs demandent de venir au temple, expliquer comment ils l'ont acquis. [III-7-1 Faux zom-bèt qui tuent de vrais gens](#) peut les aider à entrer dans l'intrigue via une petite embuscade.

Calendrier

	J 1 matin	J 1 midi	J 1 aprème	J 1 soir	J 1 nuit
Rumeurs & évènements		Les PJs arrivent à Kislev	III-1 Les persos dopés aux popos p32.	III-3 Conséquences des fuites d'un amant p35	Première attaque de faux zom-bèt.
Dimitri Grotcheff (marchand de potions)	Tiens sa boutique		Tiens sa boutique et Reçoit le capitaine Youri et le valet pour leur fournir leur potion	Prépare le poison pour les ours+ 2 autres potions catalyseurs pour le tsar	Dort au-dessus de sa boutique
Youri Groboff (cpt de la garde)			Va chercher sa potion/dose chez Dimitri	Dîne dans une famille bourgeoise pas très loin du palais	Dort à la garnison du palais
Roi des pauvres					Prend connaissance de l'arrivée de PJs
Alexandre Troudich			Reçoit le signalement des PJs lors de la visite d'Ivanovitch au palais	Va chez le fils du général Mashmallov pour son épisode (voir évènements)	Dort au palais du tsar
Vastipène Harpo			Accueille Vlad & Co et les PJs	Va à la guilde des marchands faire des ventes de minerais contre de la nourriture dans des entrepôts à Kislev.	Dort chez lui
Ivanovitch Dourakov & Jorgova		Supervisent le chantier dans son jardin d'installation du monolithe	Va voir Alexandre Troudich pour demander à surveiller les PJs au palais	Dîne chez lui et fait une partie de cartes avec ses voisins d'en face	Dort chez lui
Méchants PNJs		Arrivent à Kislev et vont chez Ivanovitch		Horzim va à l'auberge du cochon grillé, enfiler des peintes et faire des bras de fer	Tous dorment chez Ivanovitch
Vlad & Co			Vont chez Vastipène Harpo	Dînent chez Vastipène	Dodo chez Vastipène
	J 2 matin	J 2 midi	J 2 aprème	J 2 soir	J 2 nuit
Rumeurs & évènements		L'ours est empoisonné	L'ours devient fou	L'ours est abattu	Apparition de Jorgova à plusieurs endroits sous forme démoniaque en cie des faux zom-bèt
Dimitri Grotcheff (marchand de potions)	Porte la potion aphrodisiaque au palefrenier boubou dans sa valise de parfum et une potion catalyseur à une des femmes de ménage à l'entrée principale du palais.	Mange dans un restaurant huppé avec sa valise à parfum	Va vendre des flacons de parfum à une famille bourgeoise dans le quartier marchand	Prépare deux potions de soins mineures et la drogue pour le palefrenier	Dort au-dessus de sa boutique
Youri Groboff (cpt de la garde)	Se défonce avec la potion de la veille dans ses appartements.	Mange avec les hommes de la caserne	Visite différents postes de gardes	Mange avec les hommes du poste de la place du palais	Dort à la garnison du palais
Roi des pauvres	Fait suivre les PJs		Va voir une de ses relations chez Véréna		
Alexandre Troudich)	Donne des instructions à plusieurs agents pour surveiller les PJs	Se rend au palais du ministère de l'intérieur	Torture quelques « suspects » et fait ses rapports	Mange chez lui	Dort au palais du tsar
Vastipène Harpo	S'occupe de papier dans le bureau du bas, joue un peu dans la salle de jeu	Mange chez lui avec sa compagne. Il vomit deux fois au cours du repas	Retourne à la guilde des marchands finaliser des achats et prendre des nouvelles du monde des affaires.	Dîne sans vomir. S'occupe des chiens, fait une prière au temple de Nurgle	Dort chez lui
Ivanovitch Dourakov & Jorgova	Va au palais faire de la comptabilité Jorgova reçoit un couple de bourgeois et les initie dans sa chambre	Se rend dans un salon d'aristocrates et fait de la relation publique. Jorgova sert à manger au couple	Fait un compte-rendu des finances au tsar et va chez la barbier du palais. Reste un peu dans bureau du palais et rentre chez lui	Dîne chez lui et lit un peu dans la bibliothèque. Jorgova part au cochon grillé en compagnie d'Horzim	Jorgova va faire l'épouvantail en partant du cochon grillé
Méchants PNJs	Horzim supervise les travaux. Les 2 autres escortent Ivanovitch			Horzim va à l'auberge du cochon grillé. Il tue le père du bébé mutant, juste devant lors d'une rixe portant sur la virilité des nains.	Horzim dé saoul au l'auberge du cochon grillé
Vlad & Co	Frantz travail sur l'affaire. Vlad va voir les chevaliers d'Ulrich, proposer ses services avec ses affaires	Vlad mange avec des relations Algone. Les autres restent chez Vastipène	Vlad s'installe chez sa relation elfe. Frantz travail dans les archives		

	J 3 matin	J 3 midi	J 3 après-midi	J 3 soir	J 3 nuit
Rumeurs & événements	Des gens répandent la rumeur qu'un des ours du tsar a explosé en donnant naissance à un démon !	III-7-2 L'ours est mort ce soir p56	Une troupe de III-7-1 Faux zom-bêt qui tue de vrais gens p56 peut éventuellement attaquer les PJs s'ils ont du mal à rentrer dans l'intrigue	Rumeur : le tsar serait malade. Morrslieb est à demie-pleine avec des brumes roses.	Snikch tue le maréchal de Sigmar, Alexandre Gourbeï. Nouvelle attaque de faux zom-bêt
Dimitri Grotcheff (marchand de potions)	Retourne voir le palefrenier boubou. Donne la 3 ^{ème} potion au sommelier du tsar toujours à l'entrée principale du palais. Puis va vendre de nouveau des parfums dans une autre famille.	Mange dans une auberge avec un adepte du sein de Slaanesh	Tiens sa boutique ouverte	Va dîner chez les Dourakov	S'éclate dans le temple de Slaanesh pour s'y endormir
Youri Groboff (cpt de la garde)	Donne des cours à des nouvelles recrues nobles, sur la stratégie défensive de Kislev		S'entraîne avec des gardes du palais	Va dîner chez les Dourakov pour recevoir comme instructions d'aller constater le bébé mutant.	S'éclate dans le temple de Slaanesh pour s'y endormir
Vastipène Harpo	Avec tout ce qu'il a pu réunir avec l'aide ou non de Frantz, va au temple de Véréna	Reste à côté du temple pour manger	Rencontre quelques hommes de la justice et leur parle d'un projet immobilier qu'il a avec des nains au bord de la mer des griffes et leur dit que du repos là bas sans frais leur ferait le + grand bien.	Dîne chez lui	Dort chez lui
Ivanovitch Dourakov & Jorgova			Ivanovitch prépare quelques plis dans son bureau. Jorgova prépare deux bébés humains pour le dîner du soir dans la cuisine.	Reçoivent à dîner le marchand de potion Dimitri et le capitaine de la garde Youri	Petite sauterie dans le temple
Méchants PNJs	Horzim rentre chez Ivanovitch et redort		Horzim se fait sermonner par Ivanovitch	Horzim est obligé de rester chez Ivanovitch. Il lui dit d'attendre quelques jours pour régler son histoire	Tatiana et Casimir participent à la sauterie pendant qu'Horzim garde
Vlad & Co	Se rend au temple de Véréna avec Vastipène		Hans & Engel tiennent toujours la maison.	Dinent chez Vastipène	

	J 4 matin	J 4 midi	J 4 après-midi	J 4 soir	J 4 nuit
Rumeurs & événements	La mort du maréchal Alexandre Gourbeï circule partout. Ce serait du au démon chef des zom-bêt. Si enquête des PJs alors ils apprennent qu'aucune trace n'explique sa mort...	Des corps d'humains sont charriés par le fleuve. Ils sont tous atrocement mutilés (la mort peut être évaluée à 2 jours)	Une foule s'amasse devant le palais	Un groupe de Sigmarite tue des Ulrichiens. Une de leur peau de loup est exposée sur une des places à moitié brûlée et salie	épisode IC-4 Snikch nettoie chez Vastipène Harpo + III-5-2 Quand Jorgova te passe la savonnette... Morrslieb est ¾ pleine rose puis bleue.
Dimitri Grotcheff	Rentre de chez Ivanovitch puis tiens sa boutique ouverte	Met un écriteau pour recruter un vendeur avec des connaissances alchimiques souhaitées.		Prépare des potions dont la moitié sont des fausses	Si un Pj ne se propose pas, le vendeur est recruté.
Youri Groboff (cpt de la garde)	Instruit de jeunes officiers à la caserne du palais	Mange avec les officiers de la caserne	Entraînement à la caserne.		Se rend chez Vastipène pour constater le bébé mutant et embarquer tout le monde...
Vastipène Harpo	Reçoit des marchands toute la matinée chez lui dans son bureau du RdC	Mange chez lui. Vomit trois fois	Va voir des marchandises dans ses entrepôts.	Dîne chez lui.	Tatiana sa compagne meurt ainsi que deux de ses domestiques. Il va avec les PJs au poste de garde
Ivanovitch Dourakov & Jorgova					Jorgova va chez Vastipène avec le bébé mutant (voir événements)
Méchants PNJs	Horzim supervise les travaux d'installation du monolithe. Casimir et Tatiana vont chercher le bébé mutant qui vient d'arriver au cochon grillé				
Vlad & Co		Mangent chez Vastipène			Frantz se fait buter par Snikch (voir événements)

	J 5 matin	J 5 midi	J 5 après-midi	J 5 soir	J 5 nuit
Rumeurs & événements	Une petite troupe dirigée par Mashmallov quitte Kislev pour rassurer la population. C'est l'effet contraire qui se produit car les habitants voient partir un de leur protecteur...	Les corps charriés par le fleuve sont nettement plus nombreux et leur date peut être évaluée à la veille	Plusieurs heurts éclatent entre Ulrichiens et Sigmarites faisant une 20ème de morts. Rumeur : le tsar serait gravement malade	Au soleil couchant l'embuscade du général Mashmallov se solde par le massacre des troupes. Kislévites. Morrslieb est pleine+changeante en mauve, rose, bleue.	III-6-2 Soirée Slaanesh p51: le grand rayon vert résultant du monolithe est vu par toute la ville.
Dimitri Grotcheff (marchand de potions)	Tiens sa boutique ou beaucoup de noble et de bourgeois viennent s'approvisionner ...Tarifs x3			Va à la soirée	
Youri Groboff (cpt de la garde)	Interroge les PJs et relâche Vastipène car l'histoire c'est trop compliquée : deux bébés et pleins de morts sur les bras		Fait son rapport et autres papiers dans son bureau	Va à la soirée	
Alexandre Troudich (police secrète)	Va au poste de garde en fin de matinée pour aller délivrer les PJs et les relance pour la soirée chez Ivanovitch	Mange avec les PJs pour les mettre en confiance si nécessaire	Fait quelques papiers à son bureau puis une petite sieste	Va à la soirée sur un beau cheval marron	
Vastipène Harpo	La mort de sa compagne l'affecte peu. Il a normalement toujours son héritier sauf si les PJs ont tirés à la boule de feu dans la chambre	Ne mange pas. Il continue toute la journée la préparation aux funérailles	Reçoit les différents marchands de funérailles : vendeur de stèle, un initié de Mòrr.		
Ivanovitch Dourakov & Jorgova	Réception des premières victuailles et branle-bas des serveurs pour préparer la maison à la fête du soir. Ivanovitch se rend à son bureau du palais	Ivanovitch rentre manger et donne des instructions	Jorgova va porter des fleurs pour la défunte compagne de Vastipène, Tatiana TasdeGras Ivanovitch supervise les préparatifs de la fête	Commencent à recevoir les invités	Sont les stars de la soirée
Méchants PNJs			Horzim escorte Jorgova chez Vastipène	Patrouillent tous les 3.	Horzim patrouille. Casimir et Tatiana s'éclatent
Vlad & Co	Reste Hans et Engel qui veulent bien rentrer au service de Vastipène				
	J 6 matin	J 6 midi	J 6 après-midi	J 6 soir	J 6 nuit
Rumeurs & événements	Des corps de la troupe de Mashmallov sont retrouvés charriés par le fleuve. Morrslieb est pleine et perceptible pendant la journée, de couleur légèrement mauve.	Une grosse foule s'amasse devant le palais pour savoir ce qui se passe : les démons remplaceraient les Kislévites. Le tsar doit prouver qu'il est le vrai tsar.	Des crieurs publics disent le message suivant : « Une troupe importante de zom-bèt a tué par surprise Le Général en chef Mashmallov. Ce crime sera vengé par le tsar en personne »	Le fleuve ne charrie plus de corps + Les chevaliers d'Ulrich devant le palais dispersent dans la force : faisant une douzaine de morts civils. Le tsar n'a pas pu apparaître au balcon.	Les faux zom-bèt se multiplient Des patrouilles d'Ulrichiens sont attaqués avec beaucoup de saoul suite à la nomination de Youri Groboff qui autorise l'alcool pour ce soir !
Dimitri Grotcheff (marchand de potions)	Cette fois il y a une représentation de toutes les catégories sociales qui se bousculent. Tarifs x5		Il n'y a plus rien à vendre en fin d'après-midi.	Il fait ses bagages	
Youri Groboff (cpt de la garde)		Est nommé Commandant de la garde de Kislev	Inspecte ses troupes et certains postes de garde pour se la péter	Organise un grand repas avec ses troupes ou l'alcool coule à flot	Poursuit sa fête
Alexandre Troudich (police secrète)			Travail dans son bureau. Il apprend que Véréna va venir chatouiller Ivanovitch avec l'aide du roi des pauvres		Fait ses affaires pour quitter la ville...
Vastipène Harpo		Un messenger de Véréna remet une convocation pour témoigner au palais en présence du tsar.	Enterre sa compagne et ses servants au cimetière de Mòrr.	Prend un vrai repas puis se nettoie prépare son dossier.	
Ivanovitch Dourakov & Jorgova	Se rend [avec Jorgova] chez 4 familles de nobles de Kislev		Donne deux réunions dans des salons de familles bourgeoises pour finaliser ses accords		
Méchants PNJs	Les trois escortent Ivanovitch				

Jour du procès ?	J 7 matin	J 7 midi	J 7 après-midi	J 7 soir	J 7 nuit
Rumeurs & événements	Des crieurs publics annoncent : « Une armée du chaos arrivent aux portes de Kislev. Par mesure de précaution les portes sont fermées ».	Les portes de Kislev sont fermées. Rumeur : Shallya ne pourrait même pas guérir le tsar agonisant	C'est limite l'émeute aux portes du palais. Quelques pillages commencent en ville. Morrslieb est pleine et visible comme la nuit avec des brumes roses, puis mauves, puis bleues.	Si rien n'est fait Ivanovitch va réclamer le pouvoir au tsar et prend sa place ou bien III-6-3 Un procès pour conclure p54	[Des patrouilles plus ou moins sous la coupe d'Ivanovitch rétablissent l'ordre. Ils sont en habit pourpre...]
Dimitri Grotcheff (marchand de potions)	Quitte Kislev avec son chariot				
Youri Groboff (cmt de la garde)	Reçoit ses instructions et prévient ses troupes qu'un ordre important du tsar arrivera se soir. Qu'ils soit tous prêt.	Repas festif avec des bourgeois pour fêter sa nomination où il devient ivre	Cuve sa murge du midi	Est retrouvé et emmené au procès	
Roi des pauvres		Arrive avec la délégation de Véréna au palais	Fait audience avec le tsar la délégation où les accusations démarrent		
Alexandre Troudich (police secrète)	Quitte Kislev au levé du jour par un des passages secret du palais...				
Vastipène Harpo					
Ivanovitch Dourakov & Jorgova	Se rend au palais avec Jorgova et commence à donner ses instructions pour prendre le pouvoir	Met au point ses derniers accords avec les nobles pour demander le pouvoir	Le procès commence ou alors Ivanovitch finalise son plan dans son bureau		
Méchants PNJs	Escortent Ivanovitch et Jorgova	Attquent les PJs (III-6-4 Un coup de racket dans la gueule des PJs p55)			
J 8					
	J 8 matin	J 8 midi	J 8 après-midi	J 8 soir	J 8 nuit
Rumeurs & événements		L'armée de Tzeentch au sud et celle de Slaanesh au Nord peuvent être vue des remparts			Les habitations hors remparts sont toutes incendiées

Remarques :

- Des PNJs sont supprimés. Ça ne veut pas dire qu'ils ont disparus, mais que vous pouvez les utiliser comme bon vous semble. Je pouvais ainsi mettre 2 journées par page pour des raisons pratiques et de lisibilité.
- Ce calendrier n'est qu'à titre indicatif. Les PJs sont capables de l'influencer fortement. Tout les épisodes n'y sont pas indiqués (par exemple : [III-2 La pauvreté, ça a du bon.](#)) L'histoire ne doit pas être linéaire. Warhammer est une Jeu de rôle : pas un livre dont vous êtes le héros ou un jeu informatique ! De même, la nuit du J-4 peut tout aussi bien être appliquée la nuit du J-3.

III-1 Les persos dopés aux popos.

Après ce qu'ont vécu les Pjs, un arrêt cure light wound chez l'apothicaire semble des plus probable. Vous saurez certainement, trouver les articles qui videront efficacement les bourses des PJs. Voici une liste d'articles disponible à titre d'exemple tiré de « il y a quelques choses de pourries à Kislev » ; à la boutique Dimitri Grotcheff, celle des aventuriers valeureux et fortunés et la plus renommée de Kislev.

Nb de flacon	Prix du flacon	Dose(s) par flacon	Nom	Description
10	15 Co	10	Parfum des muses	+10 en Soc pendant 2 heures
3	10 Co	5	Potion Giraluma de mineure	Buveur frénétique pendant 2d6 tours
2	30 Co	3	Potion verte et opaque de Sigurya	+30 FM pendant doses heures
6	30 Co	6 pour une épée longue	Enduit goudronneux empoisonné	Vaut 2 doses d'humanicides
2	30 Co	6	Potion bleue transparente inodore	Jet d'E jusqu'à réussir => M et A x1,5 pendant 1d6 tours ≠> haut le cœur et vomit : cible inerte
5	20 Co	6	Onguent de soin	Soin des blessures légères
1	100 Co	4	Potion rouge opaque de vie	Soin des blessure graves, +1Pt de folie

Vous pouvez ajouter quelques potions et autres parfums à votre convenance.

Pendant que les Pjs négocient les prix, le marchand Dimitri les interrompt :

« Da... si vous pouvez patientez quelques instants, le capitaine de la garde vient d'arriver et je me dois de le servir. ». Il sort un flacon de verre contenant un liquide marron/vert où flotte une fleur (Jet d'Int pour ceux qui ont Identification des plantes : anaclea taludensis voir il y a quelques choses de pourries à Kislev, +10 si préparation des poisons. Permet de savoir que la plante est chaotique. Le liquide produit est non léthal. C'est juste une drogue provoquant plaisir et dépendance.

Le capitaine Youri Groboff la récupère, la débouche, sent un petit coup et y trempe les lèvres. Il prend alors un sourire béa et quitte la boutique sans payer, sans que cela ne dérange notre marchand. Le marchand reprend alors avec les PJs d'un air satisfait, comme si de rien n'était.

2 minutes après un homme vêtu comme un valet rentre et appelle le marchand et fait le signe du sein de Slaanesh (main gauche sur le cœur, les doigts faisant le signe de la bête). Ce à quoi le marchand lui répond en lui donnant un flacon identique sauf sa couleur mauve. L'homme le prend, le met dans sa besace et sort lui aussi sans payer. C'est un des serviteurs du tsar, appartenant au sein de Slaanesh, qui vient chercher les doses du tsar. Cette dernière est mauve car elle va être combinée avec une autre potion catalyseur, donnée au sommelier du palais François Bourrée (appartenant au Sein de Slaanesh). Une troisième sera répandue par une des femmes de ménage sur les draps du tsar par Karla GrosBras (appartenant aussi au Sein de Slaanesh). Ces deux dernières potions vont être données directement par Dimitri Grotcheff à l'entrée du palais sur deux journées différentes (voir le calendrier). Les trois potions conjuguées vont rendre fou et stérile le tsar en 1 mois si rien n'est fait. Faites de nouveau un jet d'identification à -10 si le précédent a raté. Avec deux jets et de la jugeotte, les PJs devrait passer à l'action. Je me dégage de tout délire, car leur imagination peut aller vers l'infini et au-delà.

Ils font le signe du sein de Slaanesh (main gauche sur le cœur, les doigts faisant le signe de la bête) : Ils sont invités dans l'arrière boutique. Il les confond avec les méchants PNJs. « Racontez moi comment vous avez doucement tué ce chien d'Ulrichien [il rigole à ce jeu de mot] ? Tous les documents pour nous rendre encore plus puissants, ont-ils été remis au matriarcum ? Je suis sur qu'il vous récompensera lors de la fête prochaine. »

Ils séquestrent le marchand/valet/capitaine de la garde (sic !) : ils récupéreront quelques informations du marchand seulement. Si la victime est encore en vie, il donnera la signalisation des joueurs au capitaine. Dès lors, ils seront poursuivis par toutes les patrouilles comme étant des traîtres et des espions à la solde du chaos. Ils seront jetés aux cachots. Ils y moisiront le temps que la guerre arrive. Je laisse à vos bons soins de MJ gérer cela.

Ils suivent le capitaine de la garde et/ou le valet : l'un des deux va dans une petite ruelle sombre et boit un tout petit peu du flacon. Il tombe à genou. Son regard est perdu dans le lointain, un peu de bave sort de sa bouche, son visage exprime l'extase. Il demeure dans cet état pendant 2 tours durant lesquels rien ne peut l'en sortir pas même des flammes. Il met alors 2 rounds pour revenir dans un état normal. Si les PJs font le signe et qu'ils font comprendre qu'eux aussi en font partis, il leur dira : « Ne le dites surtout pas au Matriarcum, je ne recommencerais plus en public ». S'ils ont suivi le valet, ce dernier sera au menu de la soirée chez Ivanovitch Dourakov (voir [III-6-2 Soirée Slaanesh](#) p51). Finalement, si le gars n'est pas séquestré, il rentrera au palais, les gardes stoppant alors les joueurs à l'entrée.

FAQ :

Capitaine de la garde : Il connaît bien le capitaine de la garde Youri Groboff. C'est le capitaine de la garde du palais, et un proche de notre père à tous, le tsar Ralii Bokha qui vient souvent chercher du parfum pour sa femme ici. Ma boutique est très réputée.

C'est quoi la fleur ? Elle sert à faire un parfum de ma composition qui est très à la mode en ce moment : Orage d'été.

Ce n'est pas du parfum / ils sont partis sans payer : AH bon (il fait en même temps le signe). Il attend comme réaction ce même signe. Il pense qu'il s'agit des méchants PNJs. Sans réaction, il les congédiera.

Un des Pjs fait le signe du sein de Slaanesh : il les invite dans son arrière boutique pour discuter voir ci-dessus. Il connaît Ivanovitch mais son supérieur au sein du Sein ☺, est le capitaine des gardes Yori Groboff. Il ne fait que subodorer qu'Ivanovitch est le matriarcum.

Porte-Peste



III-2 La pauvreté, ça a du bon.

Vos PJs se promènent en ville, lorsqu'un groupe de 10 mendiants s'approchent d'eux sans avoir l'air agressif, ni pour leur réclamer la moindre pièce. Un d'eux leur signifie qu'ils sont conviés à un entretien secret avec le roi des pauvres sur la place principale dans 2 heures. Ca vous permet d'intercaler III-3 Conséquences des fuites d'un amant si vous le souhaitez. Le roi et 3 de ses compagnons d'infortune, sont les seuls vrais pauvres de la dite place. Les PJs les repèrent sur un jet d'I pour ne pas les confondre avec un sac. La place est en effet encombrée de victuailles, gardées par des soldats de réserve. Ce sont les ordres d'Ivanovitch Dourakov, le grand percepteur des impôts et ministre de l'intérieur, à la mobilisation commandée par le général Boris Mashmallov. Ceci n'est évidemment qu'un prétexte pour qu'Ivanovitch Dourakov, s'enrichisse un peu plus par détournement et affaiblir ses ennemis.

Les Pjs peuvent faire une révérence au roi sans que cela ne change grand-chose. Le roi s'adresse à eux :

« Mes compagnons d'infortune vous saluent étrangers. Je ne vous connais pas et vous non plus. C'est justement pour cela que j'ai besoin de vous, à moins que vous n'ayez des intérêts avec un certain Ivanovitch Dourakov ? Si oui de quels ordres ? »
C'est notre ami => Le roi leur demande de ne plus jamais croiser sa route.

Qui c'est ? ou C'est une ordure=> « En tant que roi des pauvres, je me dois de protéger mes faibles sujets. Ce monstre de Dourakov a franchit la ligne de déclaration de guerre. Les temps sont propices à sa chute. Vous, étrangers, avez tout à y gagner. Acceptez-vous de m'aider à récupérer des preuves ? »

FAQ :

Y'a quoi à gagner ? Tout ! L'honneur de nettoyer Kislev d'un suppôt de Slaanesh, vous valant d'être reconnu par Raddi, moi et mon dieu Herscham. Concrètement, vous pourrez piller sa demeure lors de votre mission. Après son jugement et sa mise à mort, mes relations me permettront de vous rendre propriétaire d'une des ses datchas en bonne et due forme. Si vos Pjs ne sont pas chaud mais plutôt avare en Co, vous pouvez leur demander d'aller chercher le jeune enfant Doumov Karpesky. Le roi des pauvres est au courant qu'Ivanovitch a fait pression sur cette famille de riche noble qui refuse de passer sous sa coupe et payer. L'un de leur enfant a disparu pour leur mettre la pression et les faire raquer. Si lors de leur visite, ils pouvaient trouver des éléments pour le retrouver, la famille Karpesky serait prête à les récompenser justement.

La mission ?

1. Kidnapper sa compagne et cuisinière à plus d'un titre Jorgova, comme preuve prioritaire. C'est l'objectif principal. Nous la cuisinerons à notre tour pour qu'elle fournisse de quoi accabler Ivanovitch.
2. Récupérer un fragment du monolithe qu'il a ramené chez lui, comme preuve secondaire.
3. Buter tout ceux qui gênent sauf Ivanovitch et Jorgova.
4. Le pillage est entièrement pour vous
5. C'est pour cette nuit ou la suivante au plus tard. Après quoi, il sera trop tard pour lancer un procès.

Pourquoi tant de haine ? Il y a une semaine, Ivanovitch a fait une de ses orgies habituelles. Chose incroyable, il a invité 10 de mes compagnons. Aucun n'en est sorti vivant. Savoir ce qui leur est arrivé ? Hum, j'ai l'impression de vous raconter une histoire de démon. Lui et ses amis, ont dus les nourrir de mets fins et drogués pour les attirer. Certains ont alors servi à leurs jeux sado-masochistes. Ceux-là ont finis soit comme combustible, ou alors sacrifiés et torturés. L'autre partie a alimenté les cuisines, au sens ingrédient du terme, pour le banquet final.

Forces en présence ? 10 serviteurs (combattants faibles), 3 gardes du corps (1 nain, 1 humain, 1 humaine) (NdA : ce sont les méchants PNJs), et sa compagne Jorgova. Vladimir mon ami, va vous conduire où cela se trouve, rue de l'ours dans le quartier noble.

Après la mission ? Une fois Jorgova sous le bras, une douzaine de mes amis se chargera du fardeau. Pour votre datcha, vous serez convoqués au jugement en tant que témoin. C'est là que vous recevrez tout le nécessaire et actes officiels.

Vastipène Harpo ? Un des rares notables qui trouvent qu'on ne pue pas. Pour ma part, je le préférerai à la place de tsar plutôt que Bodka ou Dourakov.

Shallya ? Comme on est malade et contagieux, qu'on ne paye pas, qu'on passe notre temps à leur demander la compassion, elles croient qu'on sert Nurgle avec nos maladies. Ce ne sont pas de grandes copines si vous voyez ce que je veux dire. Moi je crois plus en Herscham.

Le monolithe ? Cette pierre a été ramenée très discrètement par un convoi protégé de ses 3 gardes du corps lors d'une nuit brumeuse et nuageuse il y a 2 semaines. L'ensemble est encore sous toile et emballé. Une fête doit bientôt avoir lieu, où Ivanovitch Dourakov le montrera à tous ses amis.

Jorgova. Elle est la compagne d'Ivanovitch, ou plutôt sa maîtresse noire. Elle est sadique, perverse, et a pour passe-temps la cuisine. Mieux vaut d'ailleurs ne pas avoir le détail de ses recettes, pour savoir comment elle mange les hommes et parfois aussi les femmes.

III-3 Conséquences des fuites d'un amant.

Cette partie doit être jouée avant toute opération commando chez Ivanovitch Dourakov. Le but est de les inviter à la soirée Slaanesh. Le chef de la police secrète, Alexandre Troudich sera l'invité de marque, pour la révélation d'un monolithe ramener dans le plus grand secret par nos méchants PNJs chez l'organisateur : Ivanovitch Dourakov. Les PJs sont sensés aider Alexandre Troudich à s'enfuir alors qu'il vient de coucher avec une des petites filles du vieux général Boris Mashmallov. Même si la fille était consentante, son père l'a déjà promise. De plus Troudich n'est pas du tout apprécié chez les Mashmallov. Ils comptent lui régler son compte sur ce flagrant délit de couchage.

Les PJs marchent dans la rue, quand un de ceux qui n'a pas 6^{ème} sens, reçoit du 2^{ème} étage notre compère Alexandre Troudich sur le coin de la figure (dégât 1d6, localisation -50). Suit alors la chronologie suivante :

1^{er} round : Troudich se relève, ramasse ses fringues et son épée et sa dague, et dit : « Aidez l'amour à avoir des ailes... ».

2^{ème} round : Troudich met son pantalon, enfle vite fait sa belle chemise et ses jolies bottes de cuir fin, saisie son fourreau auquel est lié un second fourreau plus petit et dit « suivez moi ! ». On entend dans la maison de l'agitation. Un visage se plaque à l'une des vitres. Il crie : « Il est dehors et s'habille avec des complices ! Sus au lapin ! »

3^{ème} round : Troudich : « [Emmenez votre compagnon blessé avec moi, je le soignerai]. Suivez moi si vous ne voulez pas être embroché ! ». Il tourne les talons et fuit. Peut répondre à une question maximum. Dans la maison, un serviteur à une fenêtre à la fenêtre du 1^{er} étage tire un carreau d'arbalète juste à coté d'un PJ. Sur un jet D'I réussit, il remarque qu'une arquebuse est en train d'être chargée. On entend : « Prenez les armes, tuons les tous ! » et la porte s'ouvre.

4^{ème} round : Si les PJs font du camping, 10 serviteurs dont 6 avec des bâtons et 4 avec des arbalètes avec 2 nobles (2 fils du général Mashmallov), épée longue sortie, les poursuivent. Ils sont plaqués au sol sans ménagement, attachés et mis à la cave. Les autres poursuivent alors le lapin Alexandre Troudich. Faites les s'expliquer en leur mettant la pression : ils ont fauté auprès d'un notable appartenant à la famille du général en chef Mashmallov etc. Puis libérez-les.

Si les PJs ont suivis Alexandre Troudich, il rentre dans une auberge (Le cochon grillé), et fuit par une issue dérobée dans l'escalier, menant aux égouts. Après avoir repris leur souffle, ils peuvent se parler. Si un PJ est blessé, il sortira son onguent de soin des blessures légères (6 doses). Il se présente comme étant un haut notable de Kislev : Alexandre Troudich. Pour les remercier de la peine qu'ils se sont donnés, ils sont tous invités à une soirée chez Ivan un de ses grands amis, [déterminer le soir qui convient le mieux en fonction de ce qu'ils auront acceptés comme missions], rue de l'ours dans le quartier noble à côté des écuries du tsar. Vous indiquerez au serviteur que vous êtes les cochons grillés en faisant ce geste [faites le symbole du sein de Slaanesh], pour qu'on vous laisse entrer. Je pourrais vous récompenser comme il se doit et vous faire part de certaine de mes très nombreuses relations. Sur ce, je vous prie de m'excuser, mais je dois en finir avec notre affaire.

FAQ : 2 questions au maximum

Ivan, ne serait pas Ivanovitch Dourakov par hasard ? Oui je le connais, et vous comment ? C'est une connaissance plus ou moins proche.

Le symbole du sein de Slaanesh nous est familier :

- En mal, ou neutre, ne sachant pas ce que c'est => je ne vois pas de quoi vous voulez parler. J'ai eu une douleur à la poitrine après toutes ses aventures.
- En bien, Slaanesh, c'est notre pote => Sachez alors que la matriarcum devrait vous combler. Il a ramené des terres incultes du chaos, un monolithe à la gloire de notre dieu. Il le révélera au cours de cette soirée. C'est pour un cadeau d'anniversaire. Vous êtes des petits privilégiés et chanceux [clin d'œil]

Vous avez fait quoi chez l'autre ? C'est un des fils du général en Chef Mashmallov. J'étais avec sa fille Kora. Nous avons été interrompue dans notre découverte mutuelle amoureuse.

Vous faites quoi dans la vie ? On va vous crever, torturer etc. Je suis quelqu'un qui travail directement auprès du tsar. J'ai de très nombreux agents, qui travaillent pour moi, et qui savent tout sur tout le monde. Ne faites pas un geste qui vous condamnerait, vous et toutes vos relations.

III-4 Shallya, elle a besoin de toi.

Vos Pjs ont du souffrir au niveau physique sûrement par un critique, et au niveau moral par des points de folie. Leur réflexe à la vue d'une grande citée est d'aller faire une cure au temple des bonnes œuvres de Shallya pour remettre en place un bras cassé, ou retrouver un semblant de lucidité. Généralement, je joue les soeurs gentilles, mais pour ce qui est des paiement par les PJs, je demande beaucoup de couronnes, et/ou des objets magiques et obligatoirement un service à rendre à la communauté. Par exemple : un halfeling tiendra les cuisines, achètera la nourriture avec ses Co, et préparera le tout pendant une semaine. Un PJ barbare avec une grosse hache et une petite cervelle devra escorter un convoi de plantes jusqu'à un autre temple, exterminer un nid de nurgle etc.

Pour le service à rendre, ça tombe bien, c'est notre scénario. Soit un PJ va voir les sœurs, soit elles viennent lors d'une bagarre dans une auberge. Elles veulent surveiller un notable : Vastipène Harpo et plus particulièrement à l'insu de son plein gré, son intégrité. Elles veulent savoir si cet homme est plus dangereux que son adversaire politique Ivanovitch Douakov. Les PJs vont servir à révéler la bête et à mesurer la longueur des ses crocs. Pour ce faire, elles vont recommander les PJs auprès de Vastipène Harpo pour qu'il les engage. Elles veulent qu'ils leur rapportent, tout ce qui leur semble anormal. Voici un petit dialogue pour vous aider :

« J'espère que vous avez apprécié nos bons soins. Si ces bonnes intentions méritent contribution, nous nous devons de rendre grâce à Shallya. C'est pourquoi mes sœurs et moi-même, Karine Chopnof, aimerions que vous nous rendiez un petit service. Vous n'êtes sans doute pas très au fait de la politique actuelle à Kislev. Notre père à tous, le tsar Radii Bodka ne veut plus nous consulter depuis la mort de son unique fils Ourgueï que nous n'avons pu sauver. Le conseiller de l'intérieur et grand percepteur des impôts, Ivanovitch Dourakov, vise la place du tsar par tous les moyens. Sa seule et faible opposition vient d'un bourgeois, riche propriétaire terrien, du nom de Vastipène Harpo. En ces périodes troublées, cela peut-être ce Vastipène Harpo qui arrive au pouvoir. Nous ne connaissons pas grand-chose de ce Vastipène, surtout qu'il semble nous haïr. Vous allez lui être recommandé par un de ses amis, en tant que garde personnelle. L'arrivée de son héritier, couplée avec son manque de personnel tombe à point nommé. Vous serez nourris, logés et payés. En contrepartie, vous devrez nous signaler toutes choses qui vous semblent suspectes. Acceptez-vous ?

Si les Pjs sont Ok, Présentez-vous à cette adresse, en précisant que vous êtes la garde envoyée par Piotr Illitch. Je vous remets ce médaillon, contre la mauvaise tenue de sa maison et de l'ignoble puanteur qui en découle (donne la compétence immunité aux maladies). Et ce flacon de cristal contenant de l'eau pure, béni par notre grande prêtresse. Si un agent du chaos, ou un démon venait entrer en contact, sa vraie nature vous serait alors immédiatement révélée. »

Le flacon ressemble à une bouteille de bière heineken, sans l'étiquette. Elle brûle ce qui est chaotique et empêche toute illusion pour recouvrir la brûlure, provoquant en plus 1d6B sans l'endurance. Un démon qui l'ingère doit en plus faire un jet de FM ou être détruit. Elle contient 2 doses.

FAQ :

Durée du service ? 3 jours et deux nuits au maximum.

Comment faire notre rapport ? Comme Vastipène ne nous aime pas, je vous propose de nous faire votre rapport tous les soirs au coucher du soleil, à coté du mur Sud. Vous direz : « Je prie Shallya » et vous devrez entendre en réponse « et que sa compassion nous touche tous ».

Piotr Illitch ? Il s'agit d'un ami de Vastipène avec qui il joue beaucoup aux cartes, parfois de grosses sommes. C'est le second derrière le grand percepteur des impôts, le concurrent direct d'Ivanovitch Dourakov dans le détournement de fond. Comme à son habitude, il est encore malade.

Le roi des pauvres ? A part maintenir l'insalubrité et les maladies contagieuses, pour assouvir sa soif de pouvoir sur les plus faibles, je ne vous recommande pas de vous frotter à sa malveillante intelligence. Que Shallya dans sa grande compassion le délivre pour qu'il œuvre dans le bon sens des pauvres, à savoir propreté et service.

Ivanovitch Dourakov ? Un homme trop généreux et trop ambitieux qui s'il dit vouloir que tout le monde soit bien, ne le fait pas par les moyens les plus loyaux...

Jorgova ? Une mangeuse d'homme, un peu trop gourmande à notre avis pour avoir une âme pure...A mon avis, l'eau que je vous ai confié, lui ferait le plus grand bien ; [elle rigole]

Monolithie ? De quoi parlez-vous ? Ne n'en savons rien. Je le rapporterai à ma hiérarchie.

Variation avec Véréna :

NB : Si les Pjs ne vont pas voir Shallya et lui préfèrent Véréna, pour remettre les documents de la partie I. Vous pouvez adapter cette partie très facilement. Après une rencontre dans un bureau par un des adeptes du culte, vous pouvez ajouter un jet d'I pour entendre le bruit d'un espion, agent véreux en plus qui s'enfuit en courant après avoir écouté derrière la porte. Histoire de bien indiquer la corruption ambiante. Enfin, l'eau contenue dans le flacon, empêcherait les parties touchées d'avoir une apparence anormale. Elle révélerait leur vraie nature.

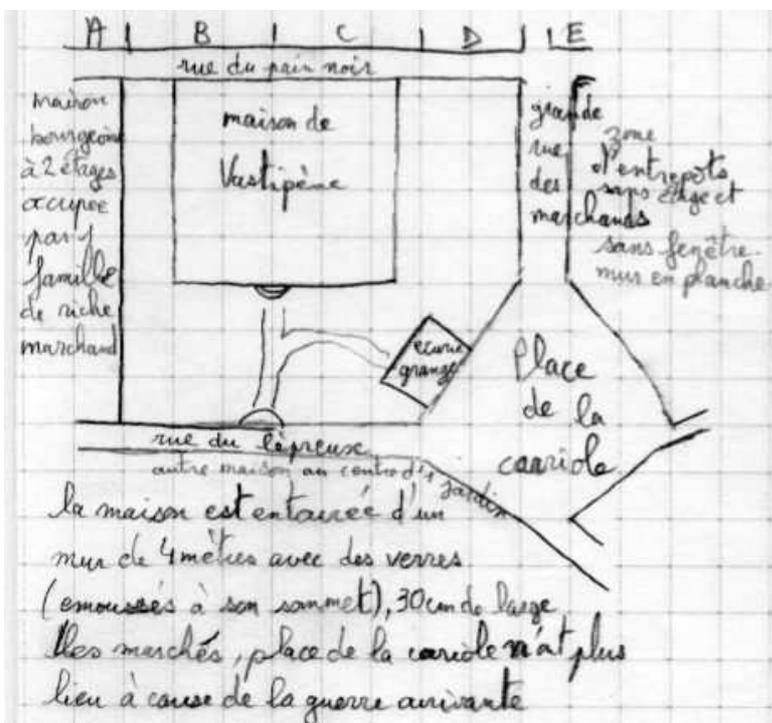
Lors de l'entretien, ajoutez une balance sur le bureau qui oscille selon les mensonges des PJS + prière au temple pour garantir l'intégrité de la prêtresse. Ce sont les scribes qui sont corrompus, pas les prêtresses.

III-5 Vastipène glisse sur une démonette.

Le but ici est que les PJs ne voient pas Vastipène Harpo comme un gentil, mais comme un pourri. Une pourriture qui sent le Nurgle. Ah Nurgle, éternel ennemi de Slaanesh. Non seulement, il est content de foutre le souk dans cette histoire, mais en plus pour gêner Slaanesh dans ses desseins. Car disons de suite, oui Vastipène est un adepte de Nurgle. C'est pour cela qu'il hait les sœurs de Shallya, qu'il ne va jamais les voir, que son ami Piotr Illitch est malade, et qu'il espère piquer la place de calife, euh du tsar à la place d'Ivanovitch alias Slaanesh. Pour vous achever, il compte faire une bonne blagounette : il a réussi à faire ramener un monolithe d'un champion du chaos de nurgle à la place d'un de slaanesh chez Ivanovitch. Et comble du vice, il va demander aux PJs de le ré invoquer. Voyons maintenant comment il va s'y prendre.

III-5-1 Maison de Vastipène Harpo

Vos Pjs s'y rendent, soit avec Vlad & Co ou bien sur les instructions des sœurs de Shallya, recommandés par Piotr Illitch.. Aux abords de la maison, les PJs avec cuisine sentiront une odeur nauséabonde (jet d'Int pour y distinguer de la viande faisandée, brûlée, de l'eau croupie). La maison est de taille conséquente, mais n'est pas du tout entretenue, avec des mousses et lierres sur les murs fissurés. Un seul chemin, entouré de ronces, herbes jaunies, de la largeur d'un cheval, conduit à la demeure. Plusieurs panneaux surmontés de crânes, préviennent : « danger de mort », « terrain dangereux » etc. des pièges à loups sont disséminés dans les herbes folles. Ils ont 70% chances de fonctionner s'ils ne sont pas trop rouillés. Seuls 3 domestiques y vivent avec en plus la bourgeoise Tatiana TasdeGra qui vient d'enfanter de son héritier il y a 8 jours : Karlof Harpo. Vous vous doutez bien qu'un mariage devant Shallya n'a pas eu lieu. Un écu portant ses armoiries et sa devise est au-dessus de la porte principale. Il est couvert de mousse. Après un nettoyage, une couronne recouverte à moitié dans un tas d'or, avec deux vers entourent la devise : Profite des faiblesses.



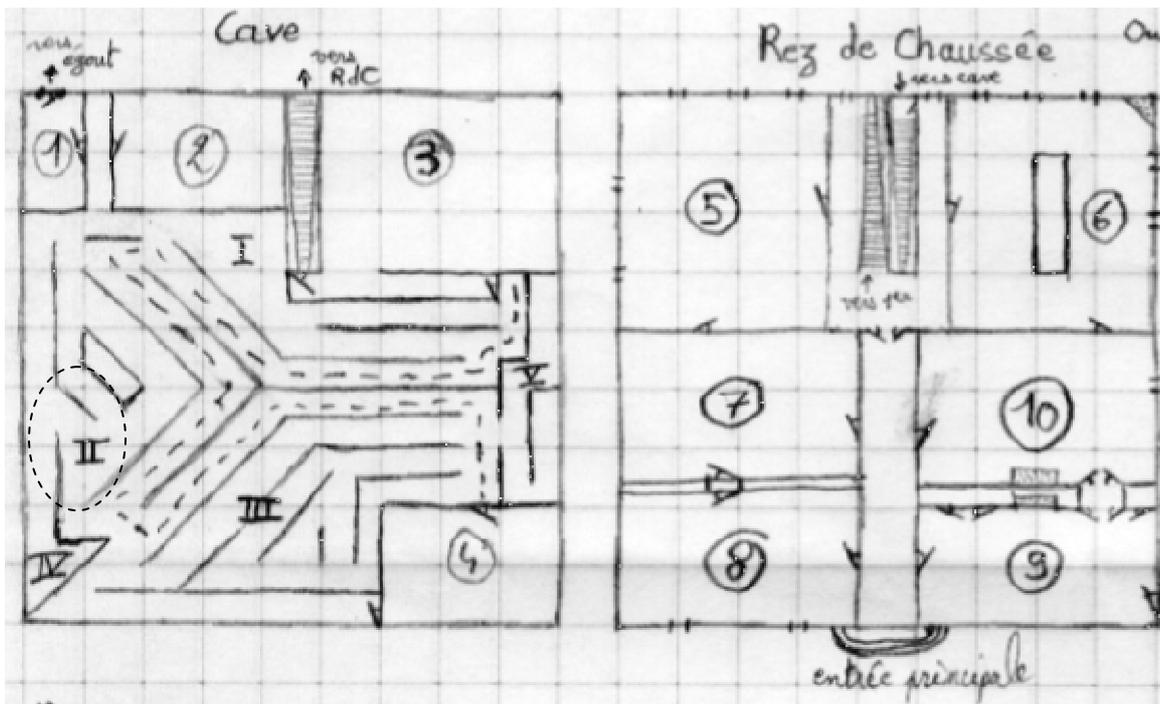
L'écurie/grange sert de niche à 4 chiens du chaos qui ressemble à des molosses normaux. Ils sont lâchés la nuit. Ils ne gardent pas grand-chose : vieille paille, os de bœuf. Leur mort mettra le feu à la grange forçant les PJS à l'éteindre avec des couvertures ou leur cape. Augmenter la difficulté de 10% par round d'inactivité. En cas d'incendie, seule la grange brûle sans affecter un autre bâtiment.

Chien du chaos,

M	CC	F	E	B	I	A	Int	Cl	FM	Dgt*	Enc
7	45	4	7	24	44	3	20	50	60	1d6+7	7

Compétences : esquive, acuité visuelle, acuité auditive, vision nocturne, frénésie.

Attributs du chaos : Crocs acérés en métal *: +3 dégâts, ignore armure de cuir. Endurance accrue (+3), Explosion macabre : a la mort dégât 2d4 de feu sur 4m et 1d4 sur 10m de diamètre.



La cave a une atmosphère humide, étouffante, ou la lumière des torches semble absorbée par les ténèbres alentour. Mousses, insectes grouillants aux carapaces rutilantes et aux innombrables pattes, tapissent aussi bien les murs que le sol. Les mousses et autres champignons, rendent la détection des pièges plus difficile (-10).

La porte en bas de l'escalier, est en bois très épais avec des lattes en fer (E=8, B=15, DS=-20). La clé est disponible dans un des tiroirs du bureau (7). La clé de la deuxième porte en bois permettant l'accès au labyrinthe est sur Vastipène (E=4, B=8, DS=0).

Pièges du labyrinthe :

Soit vous le faites à l'ADD et se sont les PJs qui tracent le plan, ou alors vous donnez le plan fournit en annexe. Les PJs vont y tracer doucement le chemin qu'ils souhaitent emprunter. Au fur et à mesure que le crayon avance, vous intervenez pour leur faire prendre le piège dans leur gueule et les jets appropriés.

- I. **Trous à insectes :** 30% chances de tomber dans des trous de 80cm de diamètre et de 2m de fond remplis d'insectes. La victime doit réussir un jet de CI avant de pouvoir tenter de s'extraire de là via un jet de F en opposition à une force de 3.
- II. **Poche de gaz :** si une torche ou une lampe y passe ça fait BOUM. Les PJs ayant cuisine, ou les nains ou ceux ayant exploitation minière ont un +10 (cumulatif) pour détecter la poche. Dégâts de feu : 2d4+2[+1d6].
- III. **2 Grilles aiguisées :** sortent des mur et prennent en sandwich la victime qui a marché sur la pierre piégée. Dégâts : 1d6+4, prenez l'armure du torse. Si 6^{ème} sens si le jet de FM réussit, un jet d'esquive est autorisé.
- IV. **Araignée du chaos :** vit ici. L'ensemble est rempli d'une épaisse toile d'araignée. L'humidité, la constelle de goutte d'eau, la rendant difficilement inflammable. Les PJs qui la combattent deviennent des cibles inflammables jusqu'à ce qu'ils se lavent (important pour le piège II pour ajouter le d6). Elle provoque la peur, son torse fait 90 cm de long. Elle est marron. A peur du feu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc	Dgt	Enc
6	40	40	4	4	15	50	6	-	45	18	27	45	-	1d6+5	5

Mutations : *Projection d'acide :* 1 fois par tour elle projette un jet d'acide (jet de CT) faisant 1d3 PA ou B sur la loc +1 au round suivant. A OPA faite un jet de résistance. N'a aucun effet sur le mythril. *Pattes rasoirs* métalliques (dégât : 1d6).

- V. **Cage d'un enfant du chaos :** est bloqué ici par une grille de métal rouillé. Un simple loquet permet de l'ouvrir. Il rampe au sol et mesure 1m50 de long. Provoque la peur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc	Dgt	Enc
1	05	-	6	6	15	10	1	-	-	22	52	89	-	1d4+6	6

Mutations : *Sang acide :* pour chaque touche réussie, l'arme perd 2 dégâts en s'émoissant, cumulatif, l'arme doit être réparée d'autant de Co qu'elle a perdu de dégât. *Corps de limace :* terminé juste par une tête d'enfant dévoré à 1/2 par un *Nuage de mouche* : -10 CC et CT pour le toucher. *Cri de peur :* 1 fois / tour un cri provoquant la peur (un jet de CI pour chaque cri).

- (1) **La cave** est remplie de bouteilles aux étiquettes méconnaissables de part l'humidité étouffante. Derrière un casier du mur nord, une porte à latte de fer donne sur les égouts (DS-20).
- (2) **Réserve :** Jet d'E si on cherche à fouiller. Les mouches aveugles, la viande est agitée de remous au sol par les asticots. Les légumes ont formé une champignonnière. Avec beaucoup de volonté (Jet de FM pour effectuer la recherche), le corps à moitié dévoré d'un humain, est présent dans le tas.

- (3) **Stock à combustible** : Sur une jet de recherche à -30, des robes de bures vertes tachées de sang, de morves, d'excréments sont dissimulées dans le tas de bois. Un petit tas de sel est aussi présent.
- (4) **Temple secret de Nurgle** : Pour y parvenir sans encombre, le chemin en pointillé doit être parcouru. S'il n'est pas scrupuleusement respecté, le démon gardien sera éveillé et prêt au combat. Ce chemin forme le symbole de Nurgle. 2x3 bancs en pierre, couvert de vomis, merde le tout gluant par la pisse, font le mobilier. Ils sont tournés vers l'Est. A l'Est trois cercles tangents en triangle de 50cm de diamètre sont creusés sur 20 cm de profondeur. Le premier cercle contient des aliments pourris. Le second cercle contient des excréments humains essentiellement. Le troisième contient de l'eau plus que croupie (quiconque en boit, contracte automatiquement deux maladies). En leur centre une statuette de 15cm d'un démon (porte- peste de Nurgle si jet connaissance des démons réussit). Le démon est sujet à l'instabilité s'il quitte le temple ou si cette statuette est brisée. Si les PJs n'ont pas suivis le parcours en pointillé, il sera éveillé et attaquera quiconque pénètre le temple sans un symbole de nurgle brandit. A sa mort, il disparaît dans un nuage vert puant sauf ses dagues.

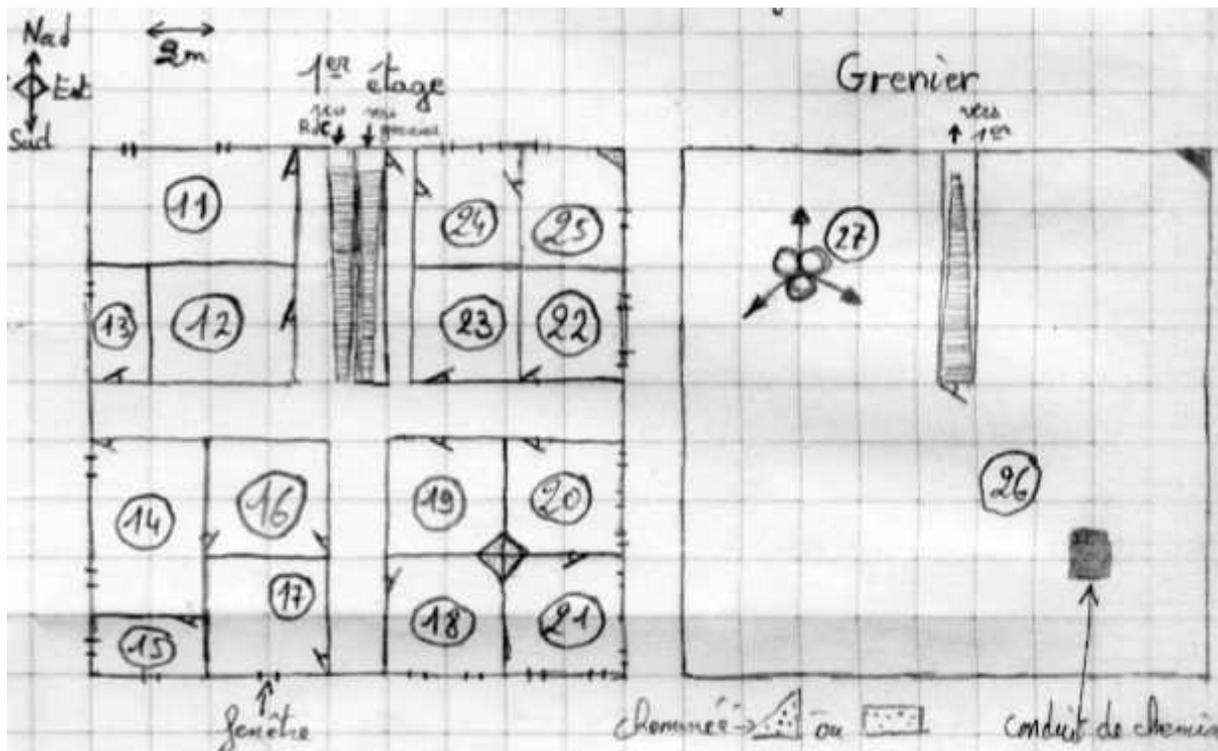
Porte-peste,

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	35	25	5	8	23	22	3	33	89	89	89	89	-	1d4+7	6

Mutations : *Oeil unique, nuage de mouches* : -10 CC et CT pour le toucher.

Possessions : 2 *Dagues de Nurgle rouillée avec des symboles de Nurgle partout dessus* : marqué le nombre de B infligés. La dague reste fichée dans la loc jusqu'à un acte chirurgicale, ou un sort des blessures graves ou un jet de F à autant que les B infligés. Elle mange la loc à raison 1B par jour et 1pt de folie par loc. Si loc=tête alors mort le lendemain, Enc 15. A la mort du démon elle reste plantée dans la loc.

- (5) **Salle de jeu et de trophées** : Les boiseries des murs sont légèrement pourries par l'humidité. Ce qui devait être un beau billard français abrite un couple de souris, qui bizarrement ne mange pas le tapis vert. Les boules en ivoire sont intactes (valeur 5 Co), par contre seules 2 cannes sont utilisables. Les trophées sont des têtes d'ours, de trolls, de rats ogres, des oiseaux empaillés et même un serpent de glace très rare. Vastipène pourra raconter chacune des chasses, même sa dernière contre 2 rats ogres.
- (6) **Salle de réception** : une immense table trône au centre de ses 16 chaises. 2 tableaux à l'ouest et 2 au sud, représentent : Vastipène (avant d'être obèse) sur un étalon gris, une masse à deux mains brandit sous un ciel noir. Portrait de vastipène en entier alors qu'il est obèse. Jet d'I-30 : en infime détail : une mouche sur son oreille gauche et un asticot enroulé comme une boucle d'oreille sur l'oreille droite. Tableau du Sud : La famille TasdeGra. Une carte de la province de Kislev.
- (7) **Bureau** : Cette pièce a juste une tapisserie mitée, représentant un ancien tsar sur son traîneau tiré par deux ours blancs. Le reste est en bon état. Des étagères sur tous les murs conservent d'épais dossiers. Ceux-ci portent sur la gestion des différents domaines appartenant à Vastipène Harpo. Au centre se trouve un beau bureau en bois sculpté avec une belle marqueterie sur le dessus. Un nécessaire d'écriture et quelques parchemins sont présents dessus (voir **document III-1** et **document III-2**). Le premier vient de la sœur qui a soigné les PJs lors III-4 Shallya, elle a besoin de toi. La clé de la cave est présente dans l'un des deux tiroirs et un pistolet chargé. Dans l'autre une bourse avec 50Co.
- (8) **Bibliothèque** : une bonne partie est consacrée au domaine médical, en particulier le domaine pathologique et hygiénique (1 tome de 15 enc permet d'acquérir la compétence pathologie, un autre de 30 Enc permet d'avoir Chirurgie). Une autre partie est philosophique et théologique, entre autre trois ouvrages sulfureux qui inciteraient au bûcher, certain répurgateur : Histoire onirique sur notre panthéon de Fratz Clasberg, Tzeentch fournisseur de pouvoir chez nos dieux (après une lecture complète : Tzeentch fournirait l'énergie magique qui sert à donner les pouvoirs au prêtre des dieux, même de la loi ou neutre connu comme Sigmar) par Svérinne Karlakoff, Les anciens dieux oubliés par les bûchers ? par Karlof Vonsky. Le reste correspond à des pièces théâtrales et des romans faciles.
- (9) **Arrière cuisine** : De la vaisselle salle s'y empile. Elle est habitée par des cafards et autres blattes bien grasses. Un demi bœuf est suspendu à un crochet en train de faisander. Plusieurs saucisses et boudins sont en train de sécher dans la cheminée. Enfin 3 tonnelets (vinaigre, vin estalien, eau de vie) reposent sur 2 tonneaux (vin de base, sel). Au milieu du mur Sud, un siège percé donnant à l'extérieur fait office de latrine.
- (10) **Cuisine** : deux rats s'enfuient systématiquement à l'entrée des PJs. Les domestiques essayent de la maintenir dans un semblant de propreté. Les boîtes sont pour dire, toutes fermées afin d'éviter tout habitants inadaptés. Une pompe bien propre donne de l'eau bien fraîche dans un bac bien propre dans le coin nord ouest, ce qui change de la décrépitude actuelle. Un vaisselier au trois-quarts vide. Les couverts en étain sont en très mauvais état. Un plat préparer ici à 66% de chance de se voir accompagner d'un insecte cuit avec.



- (11) **Chambre de Tatiana TasdeGra :** Un lit à baldaquin avec moustiquaire est au Sud-Est. Une grande armoire contient plusieurs robes richement et finement ouvragées. Une forte odeur de lavande et d'anti-mite se répand à son ouverture. Une dague en argent avec son fourreau serti (valeur 35 Co) est présente. Un coffre entre les deux fenêtres contient 3 flacons de parfum (1d4+2 doses chaque), nécessaire à broderie, 2 coffrets à lattes de fer piégé de manufacture elfe : lance à le sort sommeil à -25. L'objet est magique, et la compétence alarme magique permet de le détecter. Tatiana porte les deux clés. Le premier contient des papiers de noblesse et de propriété, ainsi que 260 Co. Le second contient 350 Co de bijou + un pendentif avec un diamant de 333 Co (450Co l'ensemble).
- (12) **Chambre de la servante de Tatiana :** Un simple lit de paille est au fond de la pièce avec à son pied un coffre. Le coffre contient des affaires de femme en état moyen. Un tabouret avec un bougeoire complète le mobilier.
- (13) **Placard :** Contient 2 ballets, un seau à cafard, un lot de savon, des restes de chiffon, un tonnelet de boule anti-mite, des brosses sans plus beaucoup de poils complètent l'ensemble.
- (14) **Chambre de Vastipène Harpo :** Des excréments humains dans le coin Nord Est expliquent rapidement l'odeur ignoble qui se dégage du lieu. Un lit avec une patte cassée, dégage une odeur de fauve avec moult moucheron au dessus se repaissant de la crasse accumulée et l'odeur d'urine en émanant. Le lit ne peut être fouillé que sur un jet de FM et d'E réussit. Dans le matelas une petite statuette de nurgle consacrée (et donc magique) s'y trouve.
- (15) **Placard de Vastipène Harpo :** Sa masse est entreposée dans un placard (voir profil), une maille pour personnage à forte corpulence est sur un mannequin avec un casque. Une penderie contient une demi douzaine de vêtements pour noble, plus ou moins tachés. Un seul est en parfait état et propre.
- (16) **Bureau Privé de Vastipène :** Deux étagères contiennent ses affaires en cours. Un bureau sans tiroir avec au centre un large fauteuil confortable, adapté à la corpulence de Vastipène, tourné vers les deux entrées. Un des dossier sert en fait de cachette à une partie de ses finances : 220 CO s'y trouve.
- (17) **Chambre d'ami 1 :** Si le groupe excède 4 PJs, le restant est mis ici. Avec 2 lits superposés (4 places en tout), deux coffres et 1 tabouret. Une horde de punaise et de tique viendra piquer les PJs qui y dormiront. Faites un jet d'E (résistance aux maladies) pour ne pas contracter une maladie
- (18) **Salle de bain :** Une grosse araignée squatte un coin. Les murs un peu vermoulus et la peinture s'écaille. Le sol et le sabot, sont propres. Une vasque a son tuyau qui rejoint les latrines du (9) au Rez-de-chaussée pour les eaux usées.
- (19) **Chambre d'ami 2 :** Deux lits, un coffre, deux chaises. Sous chacun des deux lits, un symbole de Nurgle est gravé, histoire que le dormeur soit béni par les doux rêves de nurgle...L'ensemble pu le moisit. Une bonne poignée d'insecte s'enfuit à chaque fois que de la lumière pénètre dans la pièce. 2 PJs seront installés ici
- (20) **Chambre d'ami 3 :** Deux paillasse en paille, à moitié pourries. Des souris vivent dans le conduit de cheminée et chatouilleront tout ce qui amènera de la nourriture dans la pièce. Hans & Engel seront installés ici.
- (21) **Chambre d'ami 4 :** Un lit avec un matelas de plume. Un bureau et une chaise ainsi qu'une penderie sont à disposition dans une relative salubrité. Frantz s'attribuera cette chambre.

- (22) **Salle de jeu pour enfant** : la pièce est propre et contient des balles en cuir, deux nounours en tissu, une maison miniature et trois poupées. Une petite épée en bois avec un écu en bois pour enfant sont posés contre un des murs.
- (23) **Archives** : Des étagères plient sous le poids de dossiers multiples. Elles forment un U inversé sur le plan. Les étagères extérieures sont classées par domaine puis par année. Au centre il s'agit de ses placements dans différents commerces et autres industries (bois, mine etc.). L'ensemble permet de se rendre compte que Vastipène possède un très vaste empire commercial avec une solide base immobilière. Cette pièce permet de se rendre compte qu'il a les relations et les fonds nécessaire pour être Tsar, possédant déjà une partie du territoire, principalement proche des désolations.
- (24) **Anti chambre du bébé** : Une table à langer avec un cruchon contenant de l'eau propre est prête à recevoir un nourrisson de taille humaine. Une commode, contient plusieurs tenues pour bébé de bonne facture, ainsi qu'un important lot de couche propre en tissu.
- (25) **Chambre du bébé** : contient une cheminée par laquelle va s'introduire Jorgova et une berceuse. Une statuette de 15cm représentant un petit elfe joue une petite mélodie douce pendant 3 tours après avoir été touchée. Une chaise et une couverture complète l'ensemble.
- (26) **Grenier** : La porte en bois est fermée (DS +10). Dedans, c'est un énorme bric-à-brac couvert de toile d'araignée. Si une boule de feu est tirée, l'ensemble prendra feu, pour un joyeux incendie généralisé au bout de 5 tours. Les nurglings ne sont pas sujet à l'instabilité ici, de part la présence de l'oratoire. Le sol est magique.
- (27) **Oratoire de Nurgle** : le symbole de Nurgle est gravé dans les dalles en terre cuite. Le reste est un bordel inimmable de meuble et de fratre couvert de couvertures bien sèches et de toiles d'araignées, la charpente étant visible. Ceci compose une cible inflammable de choix... Un groupe de nurglings le garde. Un nurglings, ça ressemble à un démon majeur de Nurgle, mais en miniature de 40cm de haut (-10 en CT et CC). Un nurglings fait 15 kg. Il y en a 5 par PJ. Au début ils feront joujou à cache-cache pour tenter de les effrayer. Si les PJs décident de tout fouiller, et donc d'aller sur l'oratoire, ils attaqueront les imprudents en leur sautant dessus pour les renverser au sol et les immobiliser. Après quoi, ils vomissent dessus jusqu'à ronger les membres. Un énorme nuage de mouche virevolte au dessus du symbole gravé dans le sol, faisant un -10 en CC/CT.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	33	33	2	3	5	10	1	25	25	25	25	89	-	1d3+4	3+*

Mutations : *Vomi* : portée 6m, jet de CT => la loc perd 1PA ou 1B automatiquement. A OPA faite un jet de résistance. Sans effet sur le myhtril. *Aura magique* * : A autant de PA magique que la moitié des nurglings présents dans un rayon de 12m.

FAQ :

- Y'a longtemps que vous vivez là* : Non, on vient d'arriver. J'avais d'importantes affaires à régler à Kislev. J'ai donc du quitter mes terres. Ceci est une de mes nombreuses propriétés, mais la seule que je possède à Kislev, pour l'instant.
- Vous etes au courant de l'armée du chaos ?* Effectivement, c'est pour cela que j'ai quitté nos terres. Je ne voulais pas perdre mon héritier. J'ai donc du abandonner les terres familiales et cela me brise le cœur.
- Pourquoi que 3 servants ?* Le chemin jusqu'à Kislev a été dur : nombre de mon personnel à succomber à diverses attaques du pour la plupart à des exilés, fuyant les hordes du chaos. Seuls Gouri (32 ans), Alexandra la dame de Tatiana (53 ans) et Porlonof (18ans), sont avec nous.
- Sur les portraits vous n'étiez pas dans la même condition physique ?* J'ai contracté une grave maladie au cours d'une de mes parties de chasse alors que je longeais les désolations. Elle m'a rendu fiévreux pendant 1 mois, il y a 4 ans de cela. Suite à cette maladie, j'ai perdu mes cheveux et suis devenu obèse.
- Pourquoi ne peut-on accéder à la cave ou/et au grenier ?* Je vous demandes de veiller sur mes proches : moi et mon fils, ma femme et enfin mes suivants : pas sur mes possessions ni mes dossiers. Cela ne vous regarde donc en aucun cas.
- Drole de masse à deux mains ?* Je l'ai trouvé aux frontières des désolations. Elle me permet d'être mon propre champion de justice et de régler mes affaires efficacement.

III-5-2 Quand Jorgova te passe la savonnette...

Cet épisode devrait être idéalement joué en milieu de semaine. Comme cela Snikch bute le maréchal de Sigmar, Alexandre Gourbeï logiquement dans la même période.

Vastipène et Ivanovitch s'entendent comme chien et chat. Voici une rencontre pour mettre un peu de piquant à la visite des PJs chez Vastipène. Ivanovitch se dit que pour discréditer, brûler un adversaire noble, il lui suffirait de prouver qu'il fricote avec le démon. Rien de plus simple : un des membres lui à refiler un bébé mutant. Il n'a qu'à puiser dans tous les mutants à sa disposition (voir [Annexe B – Le Sein de Slaanesh](#)). Voir [III-7-3 Au cochon grillé](#) p57 pour plus de détails. Il charge alors sa démonette toutou Jorgova d'aller placer cet enfant chez Vastipène. Conduits par Youri Groboff, les gardes de la ville arriveront dans la foulée. Histoire de pimenter le tout, Snikch sera là au même moment, ce qui au vu de la joyeuse pagaille, va une fois de plus faire rater sa tentative de récupération de l'objet magique.

Les hostilités sont lancées par Snikch qui sert de point de repère aux évènements. Voir [IC-4 Snikch nettoie chez Vastipène Harpo](#) p85.

A T+7 les Pjs sont conviés dans le bureau privé de Vastipène en (16). Il a besoin des PJs pour une importante mission, pour Kislev et tout son peuple :

« Si Piotr Illitch mon ami vous a choisis, c'est que vous êtes les personnes qu'il me faut. Il s'agit de s'introduire chez le ministre de l'intérieur et grand percepteur des impôts Ivanovitch Dourakov, rue de l'ours, à coté des écuries du palais. Un monolithe du chaos doit y être détruit. Ivanovitch pratique la saignée sur le peuple. Il rend le peuple malheureux, vide les caisses d'un tsar qui en a le plus besoin, par ses multiples détournements. Vu le secret qui entoure cette pierre, je pense qu'elle doit être détruite le plus rapidement possible. Dans mon ancien manoir, j'ai pu mettre la main sur un ouvrage d'un certain Kaparka. [Il sort un livre de poche d'un des tiroirs] Ces fameuses pierres y sont décrites dans ses notes. Le seul moyen de les rendre inoffensive est de les détruire. Il faut agir vite. Les forces du chaos arrivent, et je sens un coup fourré de sa part. Votre récompense sera la mienne.[Nous sommes à T+8 faites le jet d'I à -30.]

Pour y parvenir, cette potion doit être versée sur le monolithe, cela rendra lumineuses certaines runes. Puis les mots suivants doivent être prononcés : « Arnal nal fat. Ordiel vieldé » [faites répéter trois fois la phrase aux joueurs]. Les runes s'éteindront et le monolithe deviendra noir et inoffensif pour l'éternité. » *Tout ça se termine à T+12.*

La potion (magique) est contenue dans une chope en étain d'où se dégage une affreuse odeur, limite donnant le vomi.

Un lettré peut demander à compulsurer le dit livre. Ce sont des notes de voyage d'un certain mage Kaparka dans les terres incultes du chaos à l'époque de Magnus le pieu, dans une compagnie de chevalier de l'ordre du loup blanc. Sur un examen attentif, explicitement dit par le PJ, un Jet d'I + d'Int est autorisé (scribe +10) pour se rendre compte qu'il s'agit d'un faux car l'encre est trop récente.

A T+8 Jorgova passe sous forme démon pour profiter de ses ailes et vol depuis la zone d'entrepôt pour rejoindre le toit de la demeure de Vastipène. Elle a activé une zone de silence via un parchemin pour couvrir le bruit du bébé mutant et de sa descente dans le conduit de cheminée. Le parchemin en question restera sur le sol, à coté de l'entrepot et sera identifiable par un personnage ayant connaissance des parchemins. Le serviteur mort par Snikch dans l'escalier, fait un bruit sourd (jet d'I-30, acuité auditive +10).

A T+11 Jorgova s'introduit via la cheminée menant au (25) sous forme démon pour ne pas être reconnue. Le bébé normal se met à hurler.

A T+12 Jorgova arrive dans la chambre. Les deux bébés se mettent à hurler à plein poumon. La zone de silence de Jorgova coupe brutalement le hurlement du bébé de Vastipène. Snikch ne peut pas s'en rendre compte, il est quand même surpris de voir un démon pénétrer dans une chambre pour bébé. Vastipène se rend compte que le hurlement s'est arrêté de façon anormale. Il demande aux PJs présents dans son bureau privé, d'aller voir ce qui se passe. Lui va aller s'équiper dans sa chambre au cas où.

A T+13 Les deux bébés hurlent à pleins poumons. Snikch saute sur Jorgova. La lutte s'engage. La patrouille de garde, conduite par Youri Groboff frappe à la porte et somme qu'on ouvre au nom du tsar Radii. La porte sera défoncée au bout de 2 rounds. Dès que les Pjs entrent, Jorgova et Snikch tentent de s'enfuir, par vol via la cheminée ou en passant par l'une des deux fenêtres. Si une boule de feu est tirée, les deux bébés meurent dont l'héritier de Vastipène. Ceci le mettra de méchante humeur. Il mettra alors tout sur le compte des PJs et tentera de les faire embarquer par la patrouille arrivante.

A partir de là, trop d'éventualité s'offrent : les Pjs butent Vastipène Harpo avec ou sans l'aide la patrouille. Ils peuvent aussi poursuivre Snikch ou bien Jorgova. Fuir. Laisser la patrouille inspecter. Elle est composée de douze hommes en arme et maille et un prêtre d'Ulrich niveau 2. Youri Groboff va voir [Frantz Von Drakenborg] les servants morts ainsi que Tatiana TasdeGra. Youri ira aussi directement voir qu'il y a deux bébés dont un mutant. Il emmènera tout le monde au poste de garde le plus proche et enverra chercher un avoué, le temps pour lui de cuisiner tout le monde. Il est bien embêter car cela ne correspond pas du tout à ce qu'Ivanovitch et Jorgova lui avait expliqués. Pour éviter les ennuis, il préférera relâcher Vastipène à contrecœur et se reporter sur les PJs. Alexandre Troudich viendra les délivrer si l'épisode le concernant a été joué. Comme il connaît leur destin en tant qu'ingrédient et victime de la soirée, il fera le gentil pour qu'ils viennent à la soirée Slaanesh.

Dans tout les cas les PJs seront alors virés de leur boulot sans la moindre couronne. Ils ne passeront plus le seuil de la porte à Vastipène sauf par la force. Ils seront traités d'incapable, n'ayant pu sauver sa femme et protéger son enfant.

III-5-3 Vastipène est pourri

Vastipène accueillera les PJs avec méfiance. S'il disent venir de Piotr Illitch, il leur demandera quand est-ce que son ami Piotr est tombé malade la dernière fois ? Si la réponse est nulle, ils seront virés dehors et les sœurs de Shallya ne seront pas contentes du tout. Si ils disent qu'il encore ou toujours malade, alors c'est bon : ils devront gardés le même le temps que les choses se tassent pour 1Co par semaine, logés.

Si Vlad & Co sont présents, Vlad rejoindra les chevaliers d'Ulrich du coin pour aider à la bataille. Frantz deviendra l'avoué de Vastipène pour l'affaire foncière en cours. Ils passeront tous une nuit chez lui le temps de faire la scène Snikch et Jorgova. Vastipène s'absentera une demie après-midi pour aller régler des affaires à la guilde des marchands accompagnés de 2 de ses 3 serviteurs ou de PJs. Il se rabsentera pour aller toute la journée au temple de Véréna. Les PJs ont là de bonnes occasions de fouiller la maison.

Si les PJs mettent l'eau bénite des sœurs de Shallya au cours d'un repas, il recrachera immédiatement l'eau et toussera. Les autres habitants ne seront pas affectés. Vastipène pestera contre la mauvaise tenue des puits de la ville. Que le tsar ne se soucis vraiment plus des Kislevites. Il ira directement à la cave chercher une bouteille de vin, toujours en toussotant. Lors du rapport avec Shallya, le contact leur avouera sa déception. Il espérait une réaction plus violente. Il se doutait que c'était un agent de Nurgle, mais il le pensait plus marqué par le chaos. Ce n'est donc qu'un adepte.

Les Pjs feront part de leurs soupçons. Leur contact leur demandera des preuves matérielles : un objet portant trois cercles contigus, trois flèches peuvent être en plus, pointant vers l'extérieur. L'objet devrait dans l'idéal être magique pour indiquer sa consécration. Si les PJs veulent négocier ce bonus à leur contrat, acceptez cela ne fera qu'arranger les affaires du grand méchant (voir ci-dessous).

Un autre cas de figure peut arriver : Les PJs visitent la maison. Ils font leur rapport, ou vont directement voir les sœurs, leur faire part de leur(s) découverte(s). Fricoter avec Nurgle est bien évidemment interdit. L'épisode [IC-4 Snikch nettoie chez Vastipène Harpo](#) et [III-5-2 Quand Jorgova te passe la savonnette...](#) peuvent donc passer à la trappe

Une visite de la cave ou du grenier va donc normalement s'amorcer pour dénicher cette preuve. Une fois trouvée et rapportée, la décision est rapidement prise : 6 chevaliers d'Ulrich avec un prêtre sont dépêchés sur place. Tout le monde est arrêté et emmené à la garnison principale des chevaliers d'Ulrich. La maison est inspectée de fond en comble avec un initié de Véréna, puis elle est brûlée.

Le jugement a lieu le lendemain sur la place de la carriole alors que les cendres de la maison à coté fument encore. Vastipène y est accusé de tout les maux : attaquent des faux zom-bèt, démon etc. Ses servants seront aussi reconnus coupables de complicité et connivence avec le démon. Frantz, Hans & Engel ne seront épargnés que si les Pjs pensent à témoigner en leur faveur.

Les crieurs publics annoncent la nouvelle dans l'après-midi. Une estrade pour une vingtaine de nobles, ainsi que le bucher seront montés dans l'après-midi. Le bucher est prévu pour le soir sur cette même place.

Vastipène sera torturé tout l'après midi. Les PJs seront vigoureusement questionnés par les chevaliers d'Ulrich : savent-ils comment Vastipène a empoisonné le tsar ? A-t-il fait un rituel ? Cela est d'autant plus sérieux que Nurgle est le seigneur des maladies. Le tsar est en effet malade dès la fin du Jour 3 (voir Calendrier). Se sentent-ils bien ? N'ont-ils pas le moindre maux ? En cas de réponses douteuses ou humoristiques ont les mettra en quarantaine, en leur disant qu'au moindre signe d'anormalité, le bucher brulera un peu plus longtemps pour eux...Ulrich a pour symbole le feu purificateur.

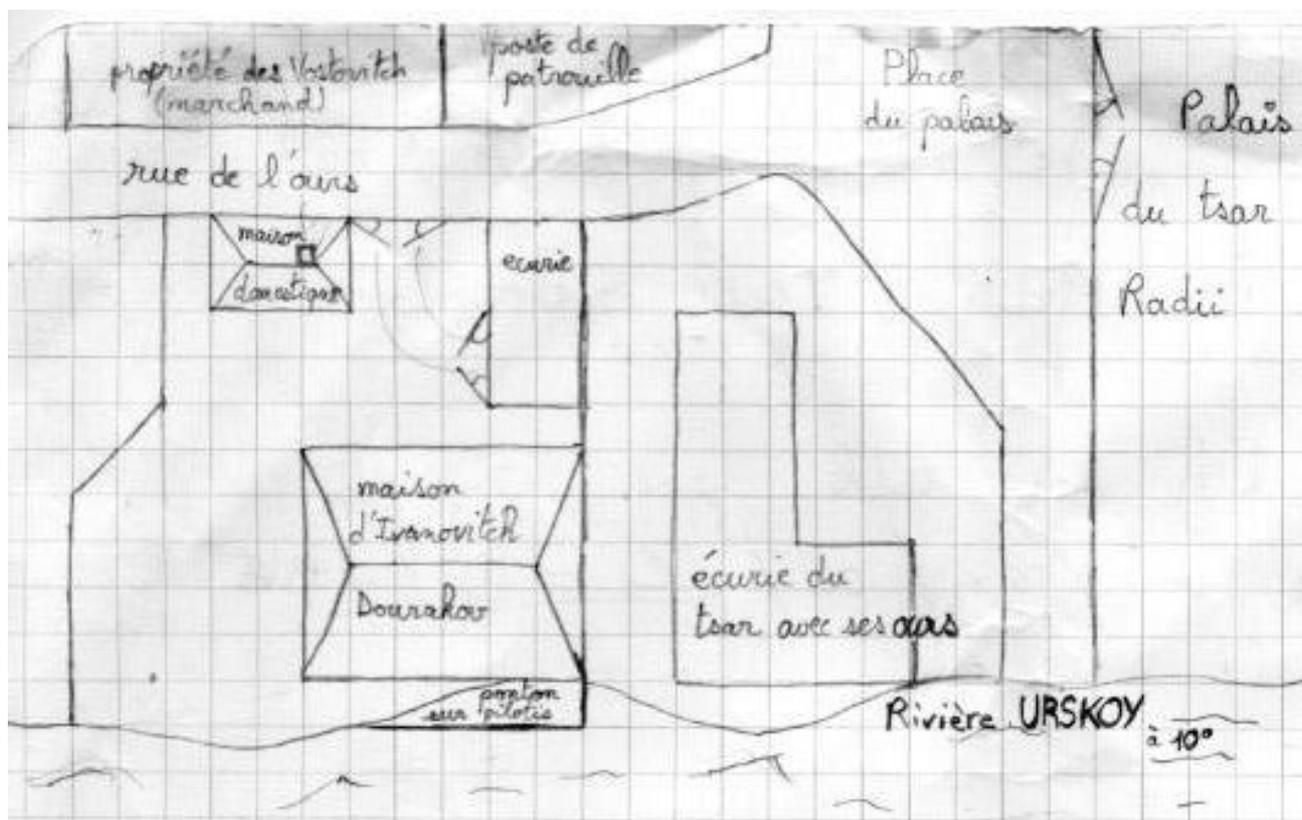
Remarque : Je sais que c'est une fausse piste. Ivanovitch se délectera d'autant plus de cette erreur de jugement !! Son pire ennemi est accusé à tort de son empoisonnement/maladie du tsar !

La femme du tsar viendra assister à la crémation de Vastipène et sa suite. Ce bûcher n'influence en rien l'intrigue principale.

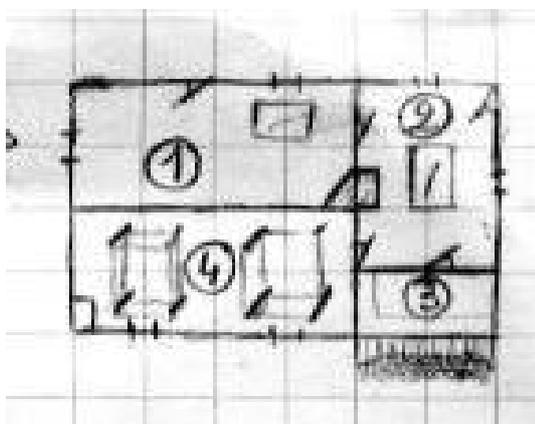
III-6 Au sein de l'ennemi.

Tout pousse nos PJs à rendre une petite visite chez Ivanovitch Dourakov. Ce qu'ils vont y faire dépend du boulot qu'ils voudront y accomplir : kidnapper Jorgova, et/ou détruire le monolithe, et/ou passer du bon temps lors d'une soirée. Il y a 4 valets dans la maison d'entrée + 9 valets dont 3 cuisiniers dans la maison principale, auquel il faut ajouter les 3 méchants PNJs + Ivanovitch et Jorgova. 3 ouvriers viennent aussi travailler au chantier.

III-6-1 Maison d'Ivanovitch Dourakov



Aux alentours : Le poste de patrouille/garde situé juste à côté, contient une vingtaine d'hommes dont une demi douzaine, sont en arme. Un prêtre d'Ulrich niveau 2 y est constamment. Deux gardes font le poireau à l'extérieur et voient donc tout ce qui se passe rue de l'ours et sont donc susceptibles d'entendre le cornet d'alarme des deux gardiens de chez Ivanovitch (voir [III-8 Profils](#) p60). De plus, la garnison du palais est juste à côté !



La maison d'entrée héberge 4 serviteurs : un palefrenier, un jardinier et deux gardiens. Ils sont grassement payés par Ivanovitch et ont toutes sortes de privilèges. Ils combattront jusqu'à la mort, voir de façon héroïque si Ivanovitch est présent afin d'obtenir une récompense pour service rendu. Cela ne les empêchera pas de sonner du cornet pour rameuter les garde d'Ulrich juste à côté si nécessaire. C'est le palefrenier qui reçoit les gens courtoisement. Les deux gardiens ont le profil suivant :

Dimitri Ougaliouf & Vasimir Illitch, gardiens, 21 et 23 ans

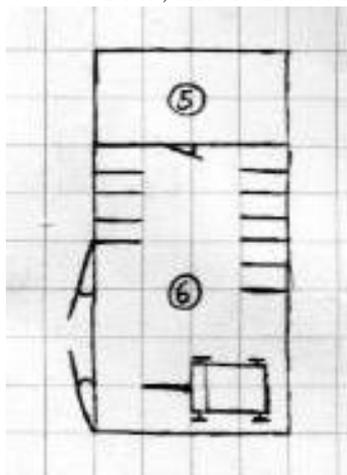
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	48	58	6	6	12	55 45*	3	33	32	29	47	55	42	E : 1d8+10 H : 1d10+8	9/8/8/8

Compétences : Force et résistance accrue, Arme de spécialisation : arme d'hast, arme à deux mains, esquive, coups puissants, endurance à l'alcool, sixième sens, adresse au tir, bagarre, acuité visuelle, acuité auditive, déplacement silencieux urbain, langage : Norsk, Reikspiel.

Possessions : Epée bâtarde*, hallebarde*, casque, armure de cuir rigide (Bras+Tronc), bourse avec 7 Co, une dague de secours, un cornet d'alarme.

Un est toujours à la maison avec le palefrenier. L'autre patrouille devant la maison ou le jardin, pêche dans le fleuve avec sa hallebarde inversée en guise de canne.

- (1) **Salle à manger et de détente** : une table et six chaises en bois. Un jeu de fléchette en bas à gauche près de la fenêtre. La cheminée est dans le coin en bas à droite et partage son conduit avec celui du poêle de la cuisine de l'autre coté du mur. Un ratelier avec 3 hallebardes se trouve juste à coté de la porte en haut à gauche.
- (2) **Cuisine** : un poêle est situé entre les deux portes. Il est chaud. Une solide table prône au centre avec 4 chaises tout autour. Quelques victuailles (pain, noix, deux pommes) sont sur la table. La vaisselle en bois est sur une étagère en bas à droite. Un mord et une corde pour les chevaux sont sur un crochet entre la porte et la fenêtre du mur de droite.
- (3) **Réserve** : Des pots de terre contiennent du poisson, ou de la viande salés. Trois sacs de pomme de terre tiennent compagnie à un balai et son seau. Quelques pots d'épices (Enc 10, valeur 35 Co) sont présents. Un tas de bois est à l'extérieur le long du mur en bas.
- (4) **Dortoir** : 2 lits superposés sont face chacun d'une fenêtre. Un coffre est situé à leur gauche et à leur droite (soit 4 coffres en tout) contiennent : coffre 1 : Vêtement pour aller se promener, une bourse de 12 Co, une épée large, une dague. Coffre 2 : 8 Co, un dessin représentant l'un des valet en compagnie d'une femme fait au fusain, nécessaire à dessin, 1 vêtement de ville Coffre 3 : 30Co, des pots pour des tisanes, vêtements de ville. Coffre 4 : 14Co, une arbalète et 10 carreaux.



La grange (6) abrite le carrosse aux armoiries de Kislev. Il est magnifiquement ouvragé, certaines parties sont recouvertes de feuille d'or. L'intérieur est intégralement capitonné de cuir pourpre. Deux beaux destriers sont installés dans les box (si soins des animaux, carrière de cavalerie genre ecuyer etc, permet de les estimer à 1200 Co chaque). Tout le nécessaire d'harnachement est parfaitement entretenu et d'excellente qualité.

(5) : réserve de foin.

Le chantier nécessite trois ouvriers sous la supervision d'Horzim.

Pendant tout ce temps, le monolithe est enveloppé dans de grandes couvertures et encordé. Il sera mis en place 1 jour avant, puis l'ensemble sera recouvert d'un grand drapeau et la cordelette d'ouverture mise en place le matin de la soirée Slaanesh. Le parterre qui l'entoure est en forme de cercle. Les 4 barrières de 1m20 de hauts, ont des bas-reliefs où les personnages, hommes et femmes, ont des positions lascives. Le pied devant recevoir le monolithe est en granit noir et mesure 50 cm de haut. Une rampe de sable avec rondins indique clairement sa future mise en place.

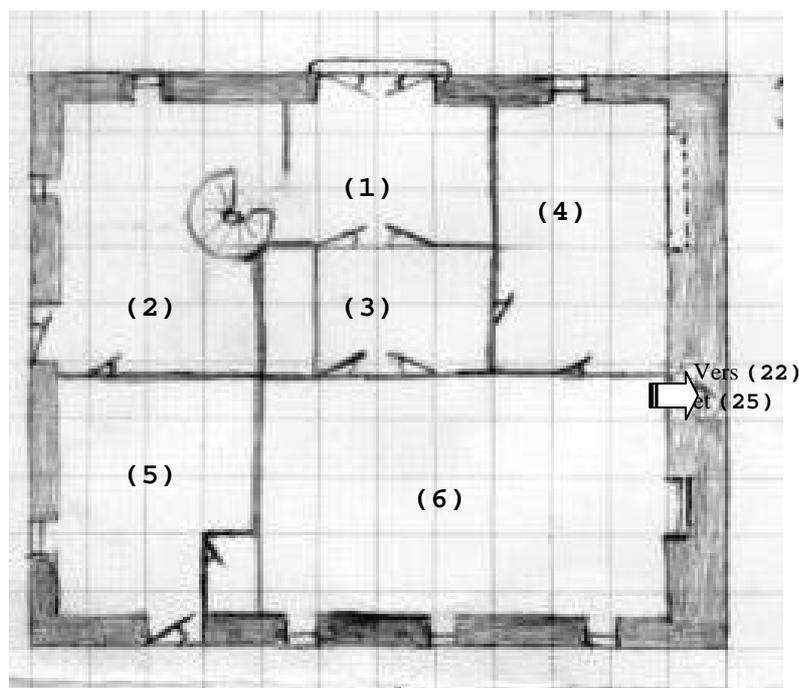
Les Pjs peuvent réussir à se substituer aux 3 ouvriers s'ils font cela habilement. Comme Horzim supervise, les PJs n'ayant aucune compétence en maçonnerie : travail du bois, de la pierre, seront vite repérés. Dans ce cas, Horzim tentera de les intimider pour en savoir plus quitte à les laisser partir. A la moindre arme dégainée, il gueulera : des intrus ! Il chargera le premier venu. A eux de s'adapter s'ils veulent participer à la soirée Slaanesh sans être trop grillé !

Un démon servant Jorgova de 20 cm de haut, avec des petites ailes en cuir lui permettant de planer, patrouille en permanence. Au moindre individu trop suspect il s'approche et pousse son cri qui peut être perçu par l'un des gardiens.

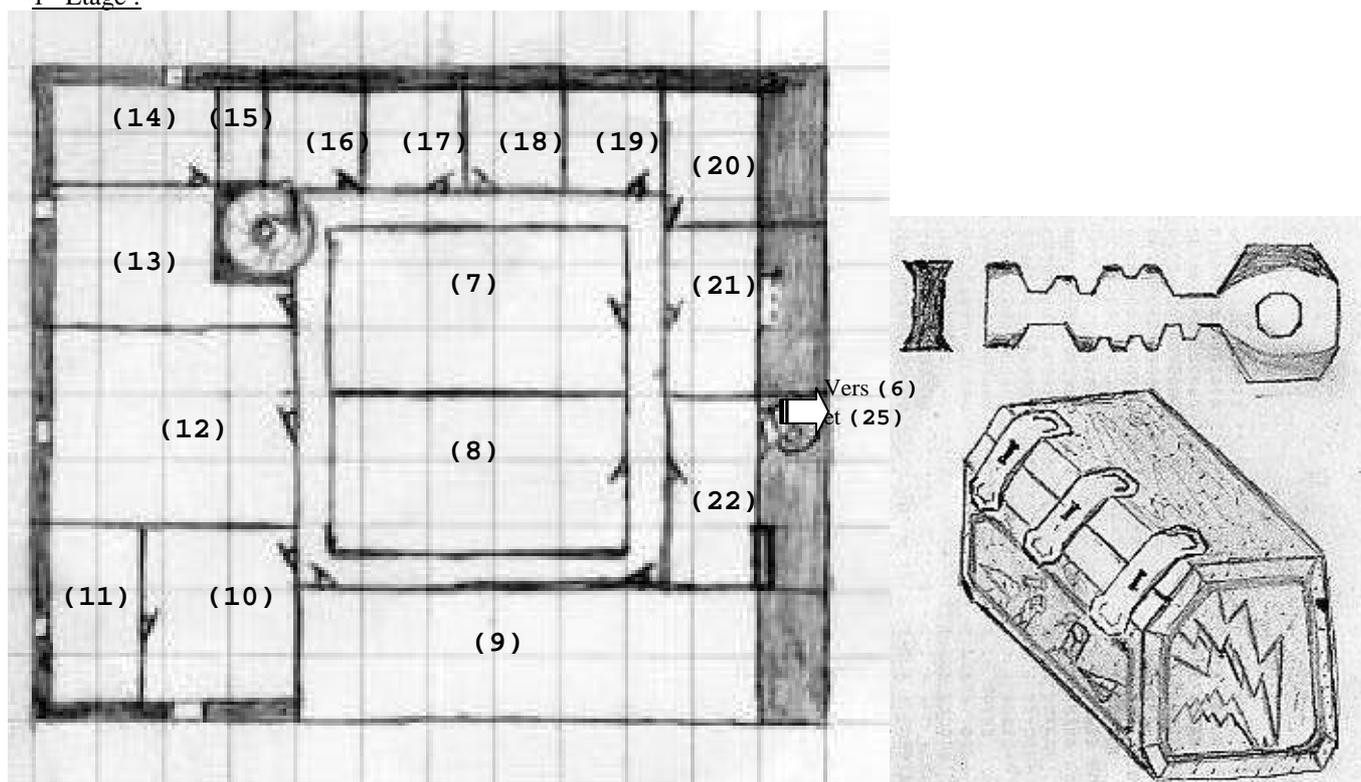
Hfsuiefinzfnuf, Démon de Slaanesh. Instable si Jorgova est tuée.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
3	48	74	2	2	4	89	1	89	89	89	89	89	89	1d10+3*	2	17

Mutations : Bi sexe, ailes de cuir, cri perçant paralysant (jet de FM) dans un rayon de 12m pendant 1d6Rounds coûtant 2PM.



- (1) **Entrée principale :** L'escalier menant à l'étage est accessible d'ici. Le mur Est est recouvert d'une grande tapisserie montrant une chasse à l'ours avec 4 traîneaux de 2 chasseurs tirés par un puissant attelage de 8 chiens. Le blason des Dourakov en pierre est au dessus de la double porte en bois sculptée : Justice, prospérité, équité. La cloche d'entrée peut aussi être agitée par la corde à partir d'ici. Elle actionne aussi du temple d'en dessous.
- (2) **Arrière cuisine :** contient deux vaisseliers le premier de 54 pièces ciselées d'argent avec une vaisselle du marchand local pour le quotidien. Le second service est ciselé d'or avec de la vaisselle venant de la meilleure faïencerie d'Altdorf (jet d'Int si cuisine). Une grande armoire en fer magique est couverte de runes. Elle produit zone de froid (x2) en permanence. Elle provient de l'école de magie de Kislev. Elle contient de la viande, motte de beurre et deux pots de lait : un de chèvre et l'autre de vache. Un foyer en fonte avec un tuyau muni d'un robinet d'évacuation, transperce le plancher. Il sert à chauffer directement l'eau pour la baignoire située à l'étage.
- (3) **Réception,** avec à l'Ouest le comptoir pour récupérer les affaires. A l'est trois chaises et une chaise percée.
- (4) **Bibliothèque.** Deux rayonnages sont placés au centre + un qui fait tout le tour de la pièce. Sur le mur Ouest de la littérature et des pièces de théâtre. Sur le mur nord, les plantes, la biologie et psychologie humaine. Au centre : livre d'histoire, philosophie et religieux. Un rayonnage secret (Jet d'I à -20) permet de faire descendre un pan de la bibliothèque dans le plancher. L'opération est facilitée par un mécanisme remarquable de contrepoids. Une moitié traite des drogues : leurs préparations, influences psychologiques, physiologiques, leurs conséquences sociales etc. L'autre moitié traite du plaisir, essentiellement basé sur la luxure. Une toute petite partie traite de démonologie.
- (5) **Cuisine.** Deux superbes pianos en fontes tronent cote à cote le long du mur Est. Le Mur nord s'est vu accroché une miriade d'ustensiles de cuisine : poeles, casseroles, faits tout. Une grande table en bois sert d'espace de travail. Des meubles et étagères le long des murs Ouest et Sud supportent moult épices, conserves et sac d'ingrédients. Tous sont d'excellentes qualité : herbes et épices de Cathay, fruits secs et épices d'Arabie, champignons séchés de Tilée etc. L'ensemble est complété par ci par là d'accessoires : hachoirs, machine à faire la chair à saucisse, grande gamelle en cuivre. La porte au Sud-Est peut s'ouvrir dans les deux sens. Elle est suivie d'un rideau de perles montées sur fils.
- (6) **Salle à manger.** Une magnifique cheminée en marbre est encastrée dans le mur Est. Une des colonnes représente un homme nu, l'autre une femme. La fresque centrale représente des animaux (cerfs etc) en train de s'accoupler. La table en bois centrale a une marquetterie remarquable en forme de labyrinthe. 2 lustres suspendus à double couronne avec améthyste et cristaux sont suspendus au dessus. Elle est entourée de 26 chaises toutes sculptées individuellement. 4 tableaux sont accrochés au mur : Jorgova en robe de soirée fendue sur les cuisses, avec un bon décolleté, se penche en avant et regarde le peintre. Ivanovitch Dourakov est en pose classique tenant une flûte de roseau (comme les satyres). Le troisième représente une vue aérienne de Kislev. Le dernier est un portrait officiel du tsar. Un escalier secret est dissimulé à -30 dans le mur au Nord-Est pour accéder au temple du sous-sol



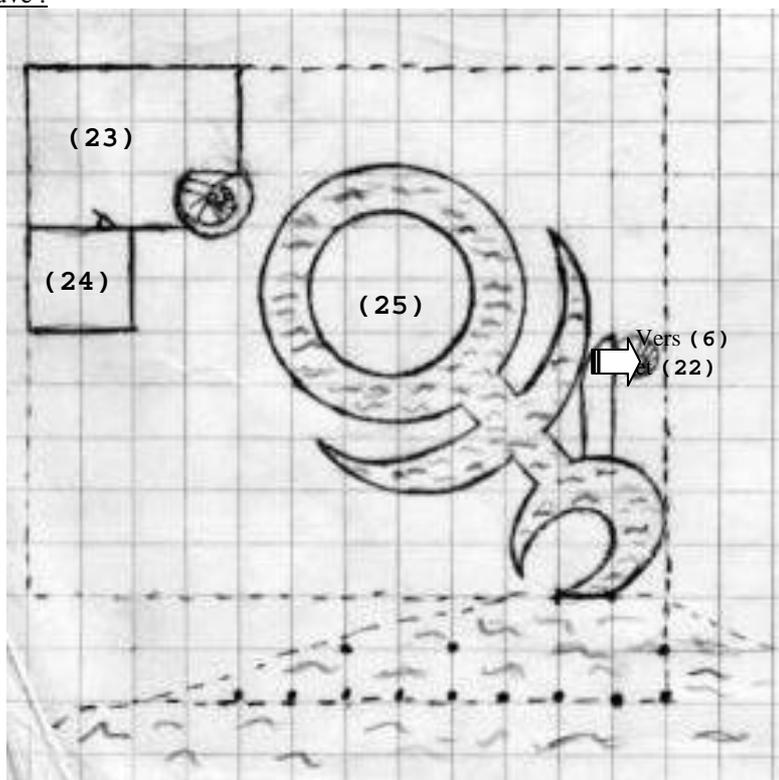
- (7) **Chambre d'Ivanovitch** Dourakov. Une grande cheminée est au milieu du mur Sud. Son fond peut tourner et permet d'accéder à la chambre de Jorgova. Un très grand lit occupe tout le fond du mur Ouest au drap de soie et de fourrure blanche. Un coffre en pierre et métal d'ouvrage nain (Enc 2200, E=25, B=15) avec des runes magiques et d'autres indiquant que le coffre a été réalisé par le maître ingénieur KoliK de Karaz à huit pics. Un sort de renfort + 3 serrures de piégées (DS-20) : en cas de crochetage raté d'1 serrure ou introduction d'une mauvaise clé, un éclair (1d10+4) affecte 1d4 personnes. Le voleur ne peut pas esquiver, le plafond est atteint directement => rajouter un demi-dé, les autres peuvent esquiver à la moitié de leur I pour moitié de dégâts. Seule la clé d'Ivanovitch peut l'ouvrir. Celle de Jorgova déclenche le piège. Il contient :
- Un coffret à lattes de fer piégé (8 tiges sortent des arêtes du coffret chacune faisant une dose d'humancide) DS -20, contient 1diamant pur d'une valeur de 450 Co, 220 Co en pièce et 150 Co en gemmes.
 - Un dossier sur les nouvelles machines à vapeur naine est présent. Il aborde tous les aspects qu'elles sont susceptibles de changer : transport, armement, industrialisation. Certains documents sont en khazalid et indiquent qu'ils proviennent de la guilde des ingénieurs nains et ne doivent jamais être divulgués aux non nain (évidemment qu'ils ont été volés).
 - Une armure de maille avec une chemise de gardes de kislev + une rapière avec l'ours de Kislev dessus complète le contenu. C'est là qu'il range ses fouets lorsqu'il dort.
- (8) **Chambre de Jorgova.** Une grande cheminée est au milieu du mur Nord. Son fond peut tourner, et permet d'accéder à la chambre d'Ivanovitch. Un très grand lit occupe le mur du fond, il est couvert de soie rouge et d'une couverture en peau de renard. Une armoire contient divers corsets, petite culotte et autres tenues sexy. Un pseudo secrétaire avec un grand miroir contient tout un nécessaire à maquillage et une perruque. Un coffre en pierre et métal identique à celui se trouvant dans la chambre d'Ivanovitch. Seule la clé de Jorgova peut l'ouvrir. Celle d'Ivanovitch déclenche le piège. Contient les deux hachoirs de Jorgova (voir [III-8 Profils](#) p81), une petite statuette de 20 cm représentant un gardien des secrets, qui si elle vient à être brisée, ouvre un portail sur le plan de Slaanesh d'où sort au bout de 2 rounds un démon majeur instable, si Jorgova n'y pénètre pas.
- (9) **Galerie de l'Eau.** La voute représente une immense peinture où se mêle tritons, hommes poisson, sur un fond marin avec une épave et une citée engloutie. Les sirènes enlacent un pauvre marin. Le tout est encadré par des feuilles d'or. 4 doubles portes fenêtrées permettent d'avoir une magnifique vue sur le fleuve. De riches chandeliers à pied de 1m50 supportent de petit bassin à eau où nage des poissons projetant leur ombre le soir sur la peinture. Une longue table est plaquée contre le mur Nord entre les deux portes. A l'extrémité Est un grand portrait montre Jorgova en tenue de cavalière tenant une cravache, un seprent sur ses épaules. A l'extrémité Ouest, Ivanovitch Dourakov en tenue de chasse tient un fouet dans chaque main (un rouge et un autre blanc).

- (10) **Bureau privé** : Un bureau en bois et marbre avec sa chaise assortie, sont installés dans le coin Sud-Est. Sur le bureau un dossier contient les **Document III-1 et III-2**. Un encrier avec le sort scribe invisible à volonté, est lié au fauteuil du bureau lui aussi considéré comme magique. Dans un des deux tiroirs (DS-10 chaque), un pistolet chargé avec une balle en argent, issu de la manufacture naine de Nuln, CT+10% naturel (Enc 30, valeur 70Co). L'autre tiroir contient un flacon de brandy et trois verres en cristal. Une étagère le long du mur nord contient divers documents dans des pochettes.
- (11) **Archive** : sont divisées en trois étagères avec très peu d'espace disponible. Au fond les dossiers sur les familles et personnes. Une fiche pour les PJs est présente, mettant en évidence l'importance de leur(s) objet(s) magique(s). Au milieu : bilan marchands & financiers. En entrant, celle sur l'immobilier et la géo-politique impériale est mise en évidence.
- (12) **Salle de musique** : une harpe elfique, un clavecin entièrement peint, un luth, un violoncelle sont présents dans cette pièce intégralement recouverte de bois de rose. Tout un ensemble de notes de musique et de plantes y sont gravées. 6 sièges dorés avec assises en velour rouge permettent de faire un petit auditoire.
- (13) **Salle de bain** : la baignoire de 2mx2mx0,5m est située sur le mur Ouest. Un trou dans le plancher est relié à l'appareil de chauffe situé en (2). L'eau chaude monte par convection naturelle. Le robinet situé à l'étage inférieur, permet de purger l'ensemble. Pour le remplir, beaucoup de patience et de seaux sont nécessaires aux serveurs. La baignoire sera remplie d'eau chaude pour la soirée Slaanesh. La mosaïque au fond de la baignoire représente un couple en action.
- (14) **Dressing** : un nombre incroyable de robes, perruques, manteaux, chaussures, chemises toutes plus fines les unes que les autres sont présentes ici.
- (15) **Penderie** : Encore et toujours de jolies chaussures et de jolis vêtements.
- (16) **Chambre valet** : un des valets de 17 ans vit ici. Elle est aussi occupée par Horzim
- (17) **Chambre valet** : un couple de valet de 2 et 29 ans vit ici
- (18) **Chambre valet** : le cuisinier de 52 ans et ses deux aides de 20 et 33 ans vivent ici.
- (19) **Chambre valet** : 3 valets de 18, 22, 23 ans vivent ici.
- (20) **Chambre d'ami** : occupée par Tatiana et Casimir. Le lit à un bas relief sculpté à sa tête, qui s'anime lorsque ses occupants ont des idées coquines... Une armoire et deux chaises complètent le mobilier. L'armoire contient, une tenue fine pour femme, un baton avec le symbole de Slaanesh consacré. Deux sacs de voyages contiennent entre autres des rations pour une semaine, 22 Co, une perruque, une fausse moustache, de la teinture.
- (21) **Petite bibliothèque** : Contient des livres érotiques, quelques pièces de théâtre. Une chaise en velour et cuir est située au centre avec un cristal situé au bout d'une tige de métal. L'ensemble s'illumine via un sort de luminescence d'1h à volonté. Enc 80, dégât 1d4+1.
- (22) **Salon privé** : 2 beaux fauteuils en cuir avec une magnifique table basse avec marquetterie regarde la cheminée au Sud-est. L'ensemble des murs est couvert d'étagères à l'est supportant divers bibelots : petites statuettes, œufs décorés, etc. Le reste correspond à 5 tableaux : des natures mortes essentiellement (jet Identification des plantes permet de repérer certaines de base pour des drogues). Derrière un, une cache contient une dague et un pistolet chargé, un flacon en verre d'un liquide à l'odeur vinaigré (si lancé au visage : aveugle pendant 2 tours), 12 Co, un chapeau plat + une fausse moustache.

Gardien des secrets



Sous-sol au niveau du fleuve :



- (23) **Cave.** Un tonneau de vinaigre, un autre d'huile sont au Nord-Est. Le reste comporte trois grandes rangées de bouteilles dans des casiers extrêmement variés aux étiquettes prestigieuses : Bordelaux, domaine Tout en Canon année 1989 etc. 6 tonnelets de Cognac sont disponibles, 3 tonnelets de rhum divers dont un avec marqué au fer rouge Sartosa abdict. Enfin un tonneau de bière naine Bugdman est aussi disponible. 3 sacs de sel dont un conserve un bébé zom-bèt.
- (24) **Salle de torture.** Une porte à latte de fer et une bonne grosse serrure (DS 0) permet d'y accéder. Une chaise en fer avec 4 anneaux, couverte de sang, est encadrée de 2 autres chaises en bois ainsi qu'une petite table supportant divers objets donnant +10 à la compétence torture: trépard, cisaille, scalpel, etc...
- (25) **Temple de Slaanesh.** Toute douleur/blessure ou plaisir reçu, est démultiplié ici, sauf pour les démons de Slaanesh. Un jet de FM est nécessaire quand cela se produit une fois par round uniquement
 => aucun effet notable si ce n'est une sensation de plaisir,
 ≠> est confuse par le plaisir : toutes les caractéristiques sauf E et B divisées par 2 jusqu'à la fin du round et au prochain.
 #> devient cible inerte au round prochain sous l'effet de l'extase. L'escalier permet de rejoindre le (6) et le (22).

Une barque, pouvant accueillir 6 personnes avec une perche, permet de rejoindre le rond central. Sa poupe représente une femme sans poitrine, sa proue un homme de visage avec un unique sein de femme. Deux autres barques sans artifice particulier, en chêne standard, sont situées sur chacun de ses cotés. Ce sont 2 illusions générées par 12 sangsues caméléons. Ce sont elles qui nettoient les corps cuisinés par Jorgova, et les cadavres des gens trop curieux. De l'eau à 10° (bien fraîche), émane un petit peu de vapeur donnant +5Cl et -5 en I. Sa profondeur est de 1m (M/2) sauf dans le petit croissant du symbole au Sud, avec 2m d'eau d'un coup. Une porte en métal peut s'ouvrir via un levier dans la courbe du croissant et permet d'accéder ainsi au fleuve URSKOY.

Sangsue caméléon, peur du feu.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	33	0	2	2	5	30	1	-	14	14	14	14	-	1d4+4	6/6/6/7

Si l'attaque de base réussie, alors perte de 1B par round jusqu'à faire 6 sur 1d6. Si elle est arrachée de force : perte de 1d4-1B supplémentaire, par brûlure ou sel, pas de problème. 40% de chance d'être infectée.

Un démon servant, garde le temple et le défend en cas de saccage ou si des personnes se baignent dans l'eau. Il est au bout d'une des extrémités de l'espèce d'arc de cercle du symbole de Slaanesh :

Démon homme. Instable si Jorgova est tuée.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	66	66	5	5	15	66	3	33	89	89	89	89	-	1d6+5	6/6/6/7

Compétences : esquive, arme de spécialisation : arme articulée (fouet), coup précis, coups puissant, torture, langage : Norsk, Reikspiel.

Mutations : Pieds et mains palmés. Jambes écailleuses (+1PA), tête de bouc. 2 Pénis.

Possessions liés au démon, disparaîtront à la mort de Stephania dans un nuage pourpre : *Bouclier hypnotique* : règle d'un écu standard + 1 fois par tour la cible à 3m doit faire un jet de FM ≠ rigole naissance sur place en cible inerte. *Epée-fouet articulé* (En fouet de 4m : I-20, CT-10, Prd-20, pas de modificateur en épée, Enc 60, dégâts 1d6): ½ de l'I du porteur pour le changer de forme Epée=>fouet et vice-versa.

Règle en fouet : 1d6 de dégât systématiquement + Jet de F en opposition avec une force 5 pour se libérer. Selon la localisation :

Tête 1d10 : 1-3 étranglé (perte de 1B/rd récupéré dès que respiration possible), 4-5 aveuglé (-40 CC/CT). Vu que le fouet tranche (c'est des bouts de lame d'épée), la cible est aveugle à vie sans un heaume ou à 50% de chance avec un casque, 6-10 : dégâts normaux 1d6+5.

Bras : l'objet tenu n'est plus utilisable.

Tronc : 50% de chance de saisir les deux bras en même temps.

Jambes : nouveau jet de force ou tombe au sol.

Le rond central du temple, situé à 50 cm au dessus des flots, est composé de :

Une cage en métal est suspendue en l'air à 1m50 via une chaîne et sa roue comme mécanisme. Un enfant male, d'une dizaine d'année, nu y pleurniche. C'est Doumov Karpesky, un des enfants d'une riche famille noble de Kislev. Il a été violé à de multiples reprises et porte plusieurs marques de fouet. Il urine sur lui-même à chaque fois qu'Ivanovitch apparaît. Se sont ses fouets, à l'origine de son traumatisme.

Des coussins sont disposés un peu partout. Une table en bois au centre du cercle, avec un axe central en métal, permet de la faire tourner sur elle-même. Tout le nécessaire pour enchaîner quelqu'un est fixé dessus. Un fouet y est suspendu par un clou sur un des cotés. Au sol, sous la table, une barre de fer a été scellée avec 6 anneaux et des menottes à chaînes.

Une clochette est suspendu au Nord et reliée à celle de l'entrée via une cordelette passant par un tuyau. Un coffre ouvert contient environ 10 000Co en pièce et 5 000Co en gemmes. Un fumoir à opium avec une petite réserve est présente dans une boîte en bois précieux. Un brasero ressemblant à un de nos barbecue est situé juste à coté.



III-6-2 Soirée Slaanesh

L'idéal c'est qu'elle se passe en milieu de semaine pour que le rayon vert visible par toute la ville, augmente l'angoisse des gens ! Voir le calendrier pour un exemple de date.

Cette soirée a lieu sur l'invitation d'Alexandre Troudich. Officiellement c'est l'anniversaire de Jorgova, la compagne d'Ivanovitch. Le monolithe va lui être offert en cadeau. Une petite soirée préliminaire est prévue pour chauffer un peu l'assistance composée des gens proche d'Ivanovitch et appartenant tous au sein de Slaanesh. Les gens sont déposés par les carrosses devant l'entrée puis vont se garer sur la place du palais. *Ils portent tous des masques pour garder leur anonymat.* En tout 10 couples, plus 3 hommes et deux femmes vont chez les Dourakov. Toutes les personnes qui participent à la soirée portent uniquement un masque et une capeline pourpre. Seuls les serveurs sont vêtus. Horzim patrouille dans le parc ainsi que le petit démon.

En cas de bataille extérieure, les gardes du poste d'Ulrich + le prêtre niveau 2 mettront 3 tours pour arriver + 1 Tour pour pénétrer dans la résidence principale.

Cas où les Pjs viennent en groupe ou avec l'objet de la campagne :

Si les PJs viennent en disant être les cochons grillés, le majordome les accompagnera jusqu'à la maison principale et les laissera dans l'entrée, le temps d'aller chercher Monseigneur Alexandre Troudich. Les PJs peuvent voir un couple pénétrer dans le vestiaire, puis les portes se ferment derrière eux. Si par un quelconque moyen, ils peuvent voir ce qui s'y passent : le couple se déshabille. Le serveur au comptoir du vestiaire leur remet en retour une capeline pourpre. Le couple ressort nu pour monter l'escalier et rejoindre le premier étage. Alexandre Troudich revient au bout de 3 Tours dans une sorte de peignoir pour cacher sa nudité, en compagnie du majordome. Il accueille chaleureusement en écartant les deux bras tendus. Dans sa main gauche, il tient une bouteille. Alexandre se sert une coupe à la bouteille et la boit cul-sec pendant que le majordome remet une coupe à chacun des PJs. Alexandre se ressert une coupe puis sert les PJs. La coupe contient un vin pétillant. Elle contient aussi un puissant somnifère (Jet d'E à -30) qui agira au bout de 2 Tours. Jet d'Int-20 (cuisine +10, carrière assassin +10, préparation des poisons +10) pour le détecter. Ils demandent s'ils veulent prendre du plaisir sans trop de re-tenu. Il rigole au jeu de mot... Puis il boit sa coupe en incitant les Pjs à faire de même, histoire de se détendre. Bien évidemment il a bu une bonne dose d'antidote juste avant de venir voir les PJs.

Il dit qu'il pourra alors les présenter au grand percepteur des impôts Ivanvitch Dourakov et sa compagne Jorgova dont c'est l'anniversaire. Vous pourrez alors lui demander le service qui conviendra le mieux pour vous remercier de votre aide opportune. Pour ce faire, il faudra adopter une tenue plus légère et adaptée à l'ambiance de cette soirée. Il leur désigne alors le vestiaire. Il va les attendre à la sortie pour les conduire auprès du maître des lieux. Si les PJs se déshabillent, il leur sera alors remis un masque et une capeline pourpre. Les 2 Tours doivent normalement être écoulés et le somnifère des coupes avoir fait effet.

C'est bien évidemment maintenant que le piège va se refermer. Ivanovitch est au courant de l'objet magique de cette campagne. Dès que le majordome est parti prévenir Alexandre, il a donné l'alerte : les méchants PNJs ainsi qu'Ivanovitch & Jorgova sont partis s'équiper. 4 serveurs arrivent avec arcebut chargé devant la porte principale. Les méchants PNJs ont une arbalète armée en main et sont en (2). Ivanovitch tient ses deux fouets invisibles. Il gueule : « Jetez vos armes et rendez-vous ! ». Si vos Pjs se mettent tous à parler, leur personnage aussi. Il sera ainsi combien n'ont pas succombé au somnifère.

Seulement si 2 joueurs au maximum ont parlés et ont leur personnage conscient :

Jorgova incante une *Danse de Slaanesh* à -50% lorsque tous font irruption tout autour des PJs pour les tenir en joue. 6^{ème} sens peut éviter cette mauvaise surprise. Après quoi tout le monde est mis à poil, puis se menotte les mains et se ferre les pieds. L'ensemble des prisonnier est emmené au temple. Ça fera des volontaires pour le sacrifice à Slaanesh. Les gens de l'assistance : Casimir, Alexandre etc. les attachent à une barre de métal fixée au sol avec 6 anneaux. Si un Pj est trop nerveux, on lui envoie une grosse bouffée d'opium. Les PJs sont mis nus puis se font défoncés par l'assistance et divers objets exotiques. Cela tourne entre le scato lorsqu'on leur urine dessus et qu'on les leche, et le sado masochisme lorsqu'on les fouette de temps en temps pour lecher leur sang. Tous les PJs gagnent 1Pt de folie. Puis on leur laisse 10 minutes de répis. On prépare des cierges noirs, des chants et incantations sont prononcées, le tout orchestré par Tatiana et Jorgova. Au bout de 5 nouvelles minutes, 2 PJs sont égorgés la tête au dessus de l'eau. Puis leur corps est dépecé et leurs membres sont mis à griller sur le brasero. Jorgova cuisine. Tatiana continue d'égorger en vidant bien le PJ avant de passer à l'autre. Les déchets de leur corps sont donnés en pâture aux sangsues géantes.

Ben ouaip ça arrive aussi au PJs de crever lamentablement comme des merdes. Sans un minimum de préparation, allez voir le grand méchant est périlleux.

Un point de Destin utilisé ici, permettra au personnage de faire céder les liens qui l'entravent, c'est tout...

Dans tout les autres cas : joueurs avec personnages conscients qui parlent > 2 alors Ivanovitch gueule « Allez-vous en ou je sonne l'alerte ». Sur quoi les protagonistes se retirent. Au moindre combat, l'alerte est sonnée (voir garde du poste d'Ulrich). Autant dire qu'ils vont moisir en prison et qu'Ivanovitch récupéra sans encombre leurs objets.

Une partie du groupe vient sans l'objet de la campagne :

Alexandre les recevra en leur demandant où est le reste de la compagnie, car c'est l'ensemble qui doit être remercié. Il ne serait être question de favoritisme. Il peut les attendre ici toute la nuit s'il le faut. Suite à quoi il les congédie. Si ceux présents, prétextent que les autres arriveront plus tard, il leur demandera de se mettre à l'aise aux vestiaires et de profiter de la soirée si eux aussi sont des amis d'Ivanovitch (il refait le signe du Sein de Slaanesh). En cas de non répose de leur part. Il les congédie. Si les PJs font bien le signe en retour, ils pourront profiter de la soirée.

Des PJs entrent par substitution :

Après un passage au vestiaire, ils pourront déambuler et participer aux activités suivantes :

La défonce a lieu dans la salle à manger.

Sur la table repose un plateau de gâteau, une omelette au champignon avec du pain, 3 théières qui infusent. 2 hommes allongés sur le sols complètement amorphes fument des herbes à la pipe d'une boîte ouverte située à leur pied. Un troisième homme court et saute partout dans la pièce, sur-excité.

Un repas buffet a lieu dans la galerie de l'eau. 4 hommes et deux femmes y sont présents.

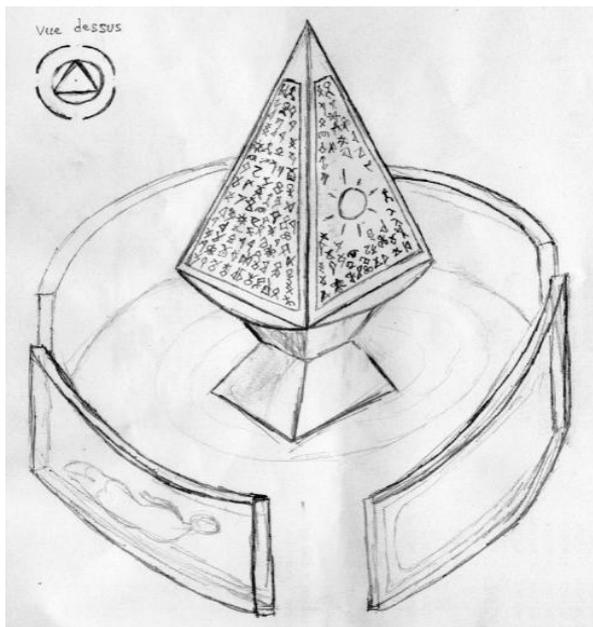
Le valet du palet qui est venu chercher la potion du tsar est servit comme un vulgaire cochon de lait. Il est allongé dans un grand plat. Une partie de sa cuisse gauche est déjà découpée en tranche. Des légumes sont disposés dans son ventre à la place des entrailles. Une pomme est mise dans bouche en guise d'ornement. Lorsqu'un Pjs arrive la première fois. Une femme coupe son pénis, le suce un peu ce qui fait rire deux hommes à coté d'elle. Puis elle le croque coupant court leur rire. Des gateaux aphrodisiaques aux formes évocatrices sont disposés sur la table. Divers alcools sont présents. On trouve aussi un flacon identique à ceux du marchand de popos contenant une anaclea taludensis.

Deux spectacles dans les chambre de Jorgova et Ivanovitch :

- Un homosexuel s'occupe de son anus avec un godemiché dans la chambre d'Ivanovitch avec deux lesbiennes sur le lit. Deux hommes regardent le spectacle pendant qu'une femme à genoux les masturbe.
- Dans la chambre de Jorgova, un trio de deux hommes et une femme, avec l'un des hommes pris en sandwich se donnent sur le lit. A l'entrée, un homme à quatre pattes supporte une femme allongée dessus. Elle fait signe au premier PJ masculin pour la rejoindre.

La partouze a lieu dans le temple :

Un serviteur armé d'une épée, portant un cor à la ceinture n'ouvre le passage secret que si l'on fait le signe du sein de Slaanesh devant lui. En cas de problème, il souffle dans le cornet. Un chandelier situé juste à coté sert à ouvrir le passage secret. Dans le temple, c'est la partouze entre une demie douzaine de personne + Tatiana et Casimir + Ivanovitch et Jorgova.



Le cadeau empoisonné est un monolithe :

L'ouverture du cadeau a lieu à minuit. Un serviteur passe dans la maison en faisant résonner un triangle. Jorgova tire sur la cordelette qui fait alors tomber les draps recouvrant l'ouvrage. Elle sourit en voyant le monolithe. Elle s'en approche gracieusement. Elle le regarde longuement puis s'en rapproche. Elle commence à lire l'une des colonnes à l'aide de son index droit. Son large sourire devient peu à peu un rictus de colère au bout de 2 tours. Elle rentre alors en colère par un hurlement de rage. Elle va voir Ivanovitch et lui dit que le grand Immonde est dans cette pierre. Que les abrutis qui l'ont ramenés doivent payer de leur vie cet affront. Elle va directement avec Ivanovitch, Youri & Co aller tuer les méchants PNJs. Ils commencent par Horzim puis vont au temple tuer Casimir et Tatiana. Si les PJs ont libéré le démon avant, tous s'occupent du démon. Puis ils vont aller tuer les méchants PNJs pour leur erreur. Si les Pjs n'ont pas libéré le démon, des chevaux sont amenés et vont jeter le monolithe dans le fleuve juste à coté par les serviteurs.

Les PJs font le rituel de Vastipène sur le monolithe.

Le monolithe en question fait 2m de haut et forme une pyramide à 3 coté de 1m de large. Il est en une pierre noire grossièrement taillée et magique. Il est entièrement recouvert de runes. Il est en à été placé sur un pied de 50 cm de haut pour le maintenir bien vertical, pointe vers le haut. Une bordure circulaire le met en valeur. L'ensemble est entouré par un carrelage. Un petit chapiteau a été monté pour cacher l'ensemble. Une petite cordelette permet de l'ouvrir grâce à un système de poids. Le travail du nain Horzim est visible à tous les niveaux.

La potion remise par Vastipène Harpo doit être versée sur le monolithe. Toutes les runes deviennent lumineuses. Lorsque les mots « Arnal nal fat. Ordiel vieldé » sont prononcés, les runes clignotent de plus en plus fortement. Au bout de 3 rounds, un immense trait lumineux vertical vert part rejoindre les nuages. La lumière est aveuglante pendant 2 rounds. Puis elle s'arrête brusquement. Un bourdonnement intense se fait entendre. Une vague insoutenable d'odeur de vomie, œuf pourri, chairs en décomposition, et de soufre inonde les narines de ceux au alentour. Un liquide purulent se répand sur le sol alentour, le rendant glissant sur 6 m de diamètre. Le champion de Nurgle apparaît alors dans toute sa laideur : jet de peur. Puis jet d'E pour ne pas vomir pour ceux à - de 5m du démon. 2 Nurglings par PJ apparaissent autour de lui.

Zdiqn, Démon de Nurgle, 2PA d'aura démoniaque annulée sur magie, provoque la peur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
2	50	50	7	9	32+4 par PJ	26 06*	4	24	89	89	89	89	89	1d10+9	9(11)

Mutations : *Cornes* (+1A), *Nuages de guêpes* (-10CC/CT) 5m autour, inflige 1B tout les Tours sans sauvegarde possible (pas d'E ni d'armure). *Régénération* 2B/rd. *Jambes remplacées par un corps de limace*. *Corps en décomposition* : provoque la peur. *4 Yeux* : pas de surprise ni de backstab. *Vomi l'fois par tour* : portée 6m, jet de CT => la loc perd 1PA ou 1B automatiquement. A 0PA faite un jet de résistance. Sans effet sur le myhril. *Aura de décomposition* de 12m. Tout objet d'origine organique (bois, cuir etc.) se décompose, ceux métalliques rouillent en 1d4 round. Les objets magiques doivent faire un jet de résistance. Seules la pierre et la chair vivante ne sont pas affectées. Les petits objets comme les Co, les têtes de flèches etc. sont automatiquement détruits. Les objets vulgaires à partir de la taille d'une dague ont 50% de résistance. Ajouter 10% par pouvoir aux objets magiques. Flèches magiques obligatoires et bye bye Couronnes !

Possession : *Masse en pierre à deux mains* : Enc : 170, elle forme un cône avec quelques excroissances. Dégâts 1d10+1, -20 I. Reste à la mort du champion.

Nurgling, démon de Nurgle, *PA d'aura démoniaque que la moitié des Nurglings dans les 12m. Instable lorsque Zdiqn est détruit.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	33	33	2	3	5	10	1	25	25	25	25	89	-	1d3+4	3+*

Mutations : *Vomi* : portée 6m, jet de CT => la loc perd 1PA ou 1B automatiquement. A 0PA faite un jet de résistance. Sans effet sur le myhril. *Aura magique* * : A autant de PA magique que la moitié des nurglings présents dans un rayon de 12m. Un nurgling fait 15 kg. Ils attaquent en leur sautant dessus pour les renverser au sol et les immobiliser. Après quoi, ils vomissent dessus jusqu'à ronger les membres.

Tout cela aura attiré les gens : au bout de 3 rounds, les deux gardiens rappellent ainsi qu'Horzim. Lui aussi fait le poireau laissant les PJs combattre sans porter secours. Ce n'est qu'au bout de 2 tours qu'Ivanovitch et Jorgova sortent équipés et sous forme démoniaque pour rejoindre Horzim. **Faites un Jet de Cl pour Jorgova à -20 à cause de l'animosité entre Nurgle et Slaanesh #> Jorgova charge le démon de Nurgle, #> charge+ frénésie, => Ils s'approchent tous les deux tranquillement** et demandent à sonner l'alerte. Puis ils tuent Horzim. Ils les laissent les PJs face au démon s'il n'est toujours pas mort, pour aller tuer Tatiana et Casimir au temple. Le combat se termine les pieds dans le vomit, le liquide purulent et les corps à demis digérés par les nurglings. Le corps du champion reste. Seuls les nurglings disparaissent dans un nuage jaune pisse.

Les renforts du poste de garde d'Ulrich mettront 3 Tours à venir sur place à partir de l'apparition du démon de Nurgle. Ils tueront tout ce qui peut avoir une marque chaotique : le démon de Nurgle, Jorgova si elle est sous forme de démon. Les autres seront tous maîtrisés au sol sans aucun ménagement et ligotés. Les PJs seront suspectés d'être les responsables et les chefs de file de tous les événements récents qui se passent en ville. Ils seront accusés de l'invocation du démon et éventuellement la mort d'Ivanovitch etc. bref d'un paquet de meurtres. La sentence sera simple : crémation dès le lendemain matin sur la place du palais devant tout Kislev. C'est chaud pour eux si les PJs n'ont donc pas prévenu les chevaliers d'Ulrich ou tout autre force politique (chevalier de sigmar, vérena etc.) ou trouvés une histoire pour sauver leur peau !

NB : À défaut des PJs, un voleur de la guilde, embauché par Vastipène, peut tout aussi bien faire le rituel et libérer le démon au moment que vous jugerez opportun.

III-6-3 Un procès pour conclure

Cet épisode se produit si Ivanovitch Dourakov est encore en vie. Il peut faire suite au précédent si les PJs ont tout pour eux : prévenu le roi des pauvres, Shallya, Véréna, et ont récupéré suffisamment de preuves. Vastipène peut aussi constituer un témoin ! Ils seront convoqués au palais pour une rencontre avec le tsar en personne. 6 chevaliers d'Ulrich avec un prêtre niveau 1 patrouille en permanence.

Ils seront au préalable désarmés, les magiciens auront leurs composants retirés. Un mage encadré par 4 chevaliers d'Ulrich en full plaques avec batarde et ecu, les étudiera avec conscience de la magie. Le roi des pauvres, Karine Chopnof l'initié de Shallya, Frantz Von Drakenberg, Vastipène Harpo, une famille de bourgeois (les parents de Doumov Karpesky), le fils du général Mashmallov sont présents ainsi que 3 avoués. Ils montent alors un escalier droit au bout duquel, une double porte est gardée par deux gardes en plastron avec hallebarde.

Enfin ils seront introduits dans un grand salon. Le tsar en personne se tient dans un coin, allongé sur une banquette complètement amorphe. Je rappelle qu'il est sous l'emprise des trois potions (voir [III-1 Les persos dopés aux popos p32](#)), sinon, il est assis sur un fauteuil recouvert d'une peau d'ours blanc. Un juge et deux magistrats sont assis à sa gauche. Ils portent une broche symbole de Véréna : une épée tenant une balance. Un mage du collège de glace se tient à sa droite en tant que conseiller. Une demi-douzaine de chevalier panthère en armure complète surveille l'auditoire. Un prêtre d'Ulrich visiblement tendu est au côté du juge.

L'auditoire est composé d'environ 3 douzaines de gens : nobles, bourgeois et militaires. Ivanovitch Dourakov et Jorgova sont absents sauf si les PJs ont demandé à les garder personnellement avec l'aide de chevaliers d'Ulrich. Dans ce cas, ils témoigneront alors qu'Ivanovitch et Jorgova seront en présence du tsar.

Les PJs sont conviés à témoigner individuellement. Puis on leur demande de revenir tous ensemble. Voici des exemples de question : Qui êtes-vous pour que nous puissions vous croire ? Qu'avez-vous vu chez Ivanovitch qui pourrait être répréhensible ? Comment avez-vous pénétré chez lui ? Y'a-t-il des témoins, digne de confiance, qui puissent confirmer vos dire ? Avez-vous des notions judiciaires ? Avez-vous des preuves matérielles de ce que vous avancez ? Sont-elles encore sur les lieux ? Par quelle initiative ont-ils été amenés à s'intéresser aux affaires d'un haut dignitaire ? N'êtes vous pas influencé par une autre force aussi obscure que celle qu'ils accusent ? De telles accusations nécessitent plus que des suspicions, avez-vous d'autres éléments ?

Si les PJs veulent aussi accuser Vastipène Harpo de fricoter avec Nurgle ici, on leur demandera de patienter. Que leur intégrité et loyauté envers le tsar et son peuple, vont déjà être jugées lors de cette affaire. Eventuellement après une nouvelle enquête pourra être ouverte.

A la fin de chaque entretien individuel, faites un jet de Soc modifié selon le speech et l'intelligence du PJ.

Il est alors conduit dans la première pièce où il a été désarmé et où se trouve 4 gardes d'Ulrich avec un initié de Véréna (toujours la même broche sur le cœur) qui surveillent. En fin d'après-midi, Ivanovitch est convoqué pour le jugement. Ça tombe bien : si rien n'a été fait il arrive, accompagné de ses supporters (une quarantaine, de familles nobles et bourgeoise) pour demander le pouvoir. Jorgova et Ivanovitch sont à leur tête. Ils vont alors directement dans la pièce où se trouve le tsar. Si les PJs réclament à ce qu'ils soient tous les deux inspectés et désarmés, Ivanovitch dira : mais pourquoi je n'ai rien sur moi qui puisse nuire au tsar ! (Ses fouets sont invisibles) S'il y a insistance, la mêlée éclate ici. Sinon, il pénètre, met 1 round pour dégainer ses deux fouets puis 1 round pour frapper et tuer le tsar. Suite à quoi la mêlée éclate. Ivanovitch et Jorgova crient : « Avec nous chevalier d'Ulrich ! Soutenez le nouveau tsar ! »

Lorsque la mêlée éclate, les chevaliers d'Ulrich seront du côté d'Ivanovitch sauf si les PJs arrivent à les persuader du contraire, ou ont bien assuré lors du jugement. Bref pendant quelques rounds, Jorgova reste sous forme humaine balance du sort et donne des coups de hachoirs sortis de sous sa robe. Ivanovitch fouette.

The end :

L'énorme loup blanc, avatar d'Ulrich, passe au travers d'une des fenêtres. Il pousse un long et assourdissant hurlement obligeant les gens à s'arrêter de combattre. Il bondit alors sur Ivanovitch ou Jorgova. Vous pouvez aussi laisser ce plaisir aux PJs.

Une fois le couple maudit tué, il rentre dans la pièce où se trouve le tsar et le léche. Au bout d'1 tour, le tsar se lève et caresse le loup. Ivanovitch et Jorgova sont reconnus coupable de trahison envers le peuple. Tous ceux évoqués lors du procès sont soupçonnés d'appartenir au Sein de Slaanesh, et seront interrogés.

Le tsar lui-même tient à remercier tout le monde, y compris les PJs. Il leur offre les terres et le manoir Dandvoky ou équivalent selon que Vastipène Harpo soit mort ou non. Vous pouvez être plus généreux si vous le souhaitez. Je vous laisse seul juge de leur récompense. N'oubliez pas que l'armée du chaos va débarquer le lendemain et que les portes sont fermées...

NB : Si Vastipène est encore en vie et n'a pas été bien accusé, il prendra la place d'Ivanovitch...

III-6-4 Commando pour Jorgo

Les PJs vont peut être se tenter une approche subtile de chez Ivanovitch. Un nain pourra facilement tirer les vers du nez d'Horzim. « Il est là pour payer un cadeau (l'amulette contre le feu) et préparer le cadeau pour sa femme Jorgova à l'occasion de son anniversaire : il fait une sorte de kiosque pour une truc en pierre. C'est une espèce de pyramide. Lui il trouve que c'est de l'art, j'dirais presque d'elfe tant c'est moche. Mais bon vu la bande d'incapable d'ouvriers qui font le boulot, 'reusement que je suis là pour leur railler dessus. » Il pourra montrer le chantier si un nain se montre intéressé et un bon jet de Soc, mais il leur interdira les deux maisons.

De même s'ils tentent de kidnapper Jorgova, elle se laissera faire. Cela l'amuse et l'intéresse, pour savoir qui commandite une telle opération.

Elle sera enfermée dans la cave d'une maison abandonnée, attachée et baillonnée. 6 hommes armés de baton surveilleront la porte. La maison à un étage et une cave sur 2 niveaux. Elle est très souvent squattée. Une fois seule, elle prendra son apparence démonique. Avec ses multiples bras et pince, elle se libère. Le bourreau ainsi qu'un initié de Véréna arrivent avec le roi des pauvres 3 heures après. Tous les trois demandent aux 6 surveillants de rester autour de la maison pendant qu'ils tortureront la prisonnière. Ils ne veulent être dérangés en aucun cas.

Quand elle entend qu'on vient la chercher, elle incante le sort *Danse de Slaanesh* avec un malus de -50% en FM. Seul le roi des pauvres peut compenser et faire un jet. Elle dit la phrase suivante en le voyant arriver : « Les sacs à patates cacheraient-ils des fruits pourris ? » En cas de réussite du jet de FM du roi des pauvres, Jorgova le fouette avec sa langue avec pour but de l'immobiliser et de le tuer à coup de pince. Elle tue alors le bourreau, l'initié de Véréna avec si possible le baton du roi des pauvres qu'elle laisse sur place. Puis elle rentre chez Ivanovitch en s'envolant du premier étage.

Jorgova peut mourir. Cela m'est arrivé la première fois que j'ai maîtrisé cette campagne. Ce n'est pas bien grave dans la mesure où Ivanovitch est dans la dernière ligne droite pour prendre le pouvoir. Cela le débarasse en plus d'un démon qu'il ne maîtrise pas parfaitement, alors que d'autres démons arrivent. Bref, les conséquences sont juste l'annulation de la fête le matin et c'est tout. Pensez aussi à tous ses démons servants qui disparaissent. Pour le roi des pauvres la mission est maintenue : Ivanovitch Dourakov ne doit en aucun cas arriver au pouvoir. Cela signifierait que l'armée aurait déjà Kislev sous sa coupe etc. Les PJs ont carte blanche pour trouver la moindre preuve chez lui d'un quelconque fricotage avec le démon. Le procès doit avoir lieu au plus vite. Idem pour Shallya, Véréna, Sigmar and Co.

Si Ivanovitch Dourakov est tué:

Si Ivanovitch Dourakov est tué, genre avec le rayon blanc du sceptre. Les PJs seront activement recherchés. Une fois attrapés, un procès aura bien lieu. Ils y seront accusés de tous les maux. Après une première audition, ils seront torturés pour essayer de leur faire avouer qui est leur commanditaire. Faites alors un jet de Soc ou jugez selon votre humeur : soit ils vont aux cachots avec vue sur les galères, vous pouvez enchaîner sur la partie IV. Vous pouvez aussi faire une happy end classique : les remarques des PJs sont recues, une enquête est ouverte et leurs dires vérifiés, grâce à l'aide du roi des pauvres. A vous grand MJ de juger de leur récompense.

III-6-4 Un coup de racket dans la gueule des PJs

Le dernier jour (de préférence) ou la veille, les méchants PNJs vont nous servir à quelques choses : allez réclamer l'objet magique des PJs. Pour se faire ils vont dans une des rues principales de Kislev, accompagnés de 1 garde par PJ demander au nom du nouveau tsar Ivanovitch de les accompagner jusqu'au palais. Ils arrivent tous les trois en tête des gardes (cuir rigide, épée longue, bouclier) derrière. Erzen Goulogov le magicien peut venir en soutiens (Voir son profil page suivante).

En fait, ils iront en direction de la prison (jet d'Int, +10 si Orientation, +20 kislévite). Si les PJs ne remarquent rien, s'ils posent une question en voyant la prison, on leur répondra qu'Ivanovitch est à la prison pour entendre des aveux de conspirateurs torturés. **Au préalable, ils demandent aux PJs de leur remettre leurs armes + composants de sorts ainsi que l'objet magique pour des raisons de sécurité.** La force sera utilisée si nécessaire, et donc un combat risque de se déclencher ici. Je pense en effet, que les méchants PNJs sont grillés depuis un moment déjà. Allez-y joyeusement : c'est un des rares combats de cette partie. Ca défoulera bien les bourrins.

Garde de Kislev.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	54	34	5	5	10	35	2	32	34	28	29	32	29	1d6+7	9/8/8/8

Compétences : esquive, langage : Norsk, Riekspiel, coup puissant, résistance à l'alcool.

Possessions : Epée longue, bouclier avec l'ours de kislev dessus, armure de cuir rigide, casque, 1d4 Co. 25% menotte

III-7 Episodes d'ambiances.

III-7-1 Faux zom-bèt qui tuent de vrais gens

Vous pouvez impliquer directement les PJs ou alors la placer comme simple rumeur.

Les zom-bèt courraient librement dans les rues de Kislev et tuaient les gens impunément par douzaine. Les patrouilles et les chevaliers d'Ulrich n'ont toujours rien vus alors qu'une douzaine de personnes succombent de leur main chaque nuit. Si les Pjs dorment à l'auberge, ils se font agresser par 3 cultistes/Pj +6. Une autre manière est qu'ils tombent sur un cultiste déguisé et aient à affronter le reste de la bande. Ça peut les amener au cochon grillé.

Leur façon de procéder est la suivante : La carriole part du cochon grillé avec les déguisements sous une couverture. Les cultistes s'habillent et se déguisent dans une maison et grimpent tous dans la carriole. Ils font quelques rues, le temps pour quelques passants de les voir. Ils s'arrêtent devant une maison au hasard. Armés, ils y pénètrent pour massacrer rapidement. Deux survivants sont laissés pour propager la terreur. Une fois leur méfait commis, ils jettent leur déguisement dans la carriole et s'éparpillent. La carriole rejoint alors l'auberge du cochon grillé pour y cacher les déguisements dans le tonneau de la cave.

La troupe est composée de

Erzen Goulougov, magicien niveau 1 du sein de Slaanesh, 27 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
4	32	36	4	4	9	46	1	33	47	45	29	47	39	1d6*	7/5/5/5	18+3

Compétences : résistance aux maladies, alphabétisation, connaissance des parchemin, sens de la magie, esquive, langage : Classique, Magikane, Reikspiel

Possessions : *bague en étain* : matrice de 3PM, médaillon avec le symbole du sein de Slaanesh dessus (voir Annexe 3 , 14 Co, une dague, déguisement de zom-bèt donnant une pénalité de 7PM par sort lancé.

Sorts : *magie mineure* : ouverture, malédiction, flammerole, boutoir.

Bataille 1 : boule de feu, Débilité

Histoire : C'est l'un des 8 enfants d'une famille pauvre des bas quartiers de Kislev. Son QI supérieur à la moyenne lui faire espérer des études de magie. L'absence de moyens financiers le fit enrager. Le sein de Slaanesh lui a ouvert les portes de l'académie de magie et continue à le financer. Il connaît Kislev comme sa poche et est prêt à mourir pour le sein de Slaanesh.

Phrases favorites : « Tu n'es rien... moi je suis magicien. »

Cultiste déguisé en zom-bèt.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	36	45	4	4	8	33	1	32	28	27	35	32	30	1d6+4	7/5/5/5

Compétences : esquive

Possessions : 33% arbalète, 33% épée large, 33% masse à 1 main, 1d4 Co, déguisement de zom-bèt (casque servant de masque + fourrure donnant 1PA).

III-7-2 L'ours est mort ce soir

La rumeur dans les auberges et chez les marchands, est que l'un des ours blancs du tsar a du être tué cette nuit. De même si les PJs vont faire une reconnaissance du côté de la rue de l'ours ou du palais, ils verront un attroupement d'une 50aine de personnes à l'entrée des écuries des ours. La rumeur parle d'un démon qui aurait littéralement explosé un ours. Qui pourra alors protéger le bon peuple d'un tel démon capable d'exploser un des puissants ours de combat du tsar ?

Pour passer la grille d'entrée, 5 Co négociables [+ 5 autres Co] pour que les palefreniers laissent rentrer dans les écuries. L'ours en question est criblé d'impacts de balles et de flèches. Sa fourrure blanche d'origine est toute rouge à présent. Il est en un seul morceau et mesure 3m de haut s'il pouvait encore se dresser sur ses deux pattes arrière. Les palefreniers présents conteront l'histoire suivante : hier soir l'ours en question est devenu très chaud : il a voulu s'accoupler un peu trop violemment avec l'un de ses congénères en plantant ses griffes et mordant pour garder l'étreinte. Celle-ci devenait anormalement longue et dangereuse pour la malheureuse victime de ce viol. Ils ont du intervenir et se résigner à abattre l'animal. L'ours victime a reçu des cataplasmes et est dans une cage.

La drogue a été passée via la nourriture (Jet soin des animaux + préparation des poisons pour la détecter). Le palefrenier complice qui les a nourris avant son coup de sang, est absent le jour où les PJs y vont. Son nom est Boris Loutchev, surnommé boubou car il est mou. Il est à son domicile situé dans un quartier populaire. Il est en train de se défoncer avec une bonne drogue. C'est son petit cadeau de remerciement du sein de Slaanesh pour service rendu. Le flacon contenant sa drogue est le même que celui d'une des potions achetées chez le marchand Dimitri Grotcheff (Jet d'Int à -10 pour le deviner).

III-7-3 Au cochon grillé

Cette auberge est tenue par un ancien mineur nain de Karak Ungor : Zal Pic de Pierre. Une fois son pécule fait, il est venu s'installer ici. C'est le sein de Slaanesh qui lui a offert l'établissement, et Ivanovitch lui a obtenu un passe droit pour ne pas payer certains impôts relatifs aux auberges. En échange, il ferme les yeux sur ce que les humains font chez lui.

Un cultiste, Gwénaël Skalskovsky, y vit en permanence, c'est le serveur qui accueille systématiquement en faisant le signe. Le sommelier du tsar, François Bourrée, cultiste du sein de Slaanesh lui aussi, y loue une chambre en permanence. Les deux hommes dorment tout les deux ensemble et s'autorisent parfois une petite relation homosexuelle entre eux. Cela n'a rien de choquant pour deux adeptes de Slaanesh. Horzim des méchants PNJs vient souvent ici. Le Calendrier indique les allées et venues qui s'y passent.

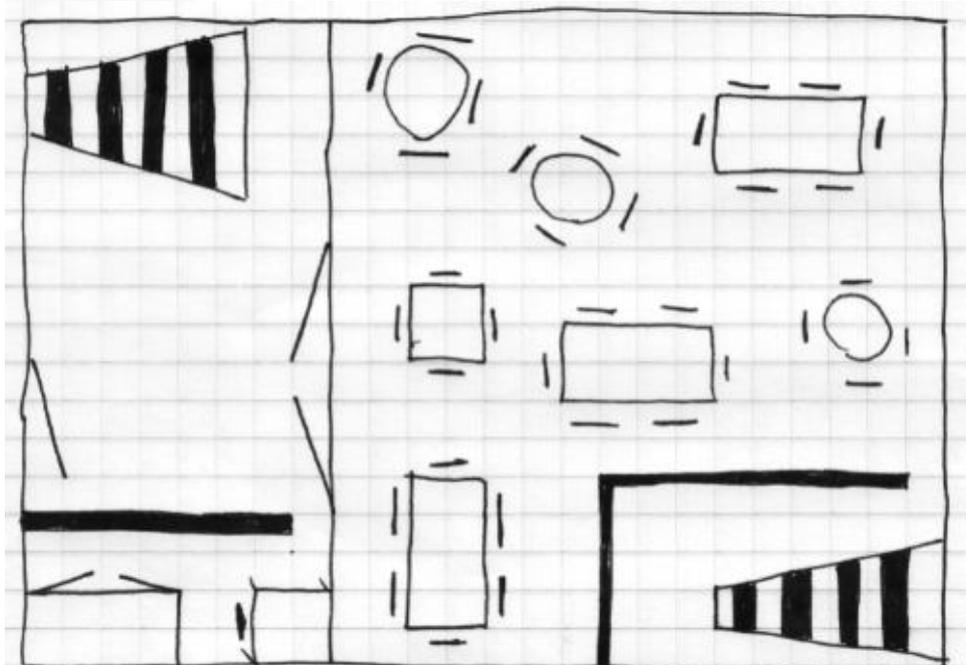
La spécialité de l'auberge est le canon tonnerre : mélange de gnole avec la couche supérieur pleine d'huile, une boulette de poudre est mise dans une couche d'huile puis on allume le tout. A boire rapidement ! Le vin est aussi très réputé, car choisit par le sommelier du tsar. Zal choisit lui-même sa bière naine, ce qui attire bon nombre de nain. La viande servie à chaque repas est du cochon grillé.

L'auberge est très souvent comble. Zal et Gwénaël ne choment pas.

Plusieurs évènements s'y déroulent :

- C'est là que la carriole des faux zom-bèt charge et décharge les déguisements
- Alexandre Troudich lors de sa fuite passera ici
- Le père du bébé mutant viendra se faire tuer par un Horzim (méchants PNJ) saoul et influencé par Gwénaël.

Rez de chaussée :

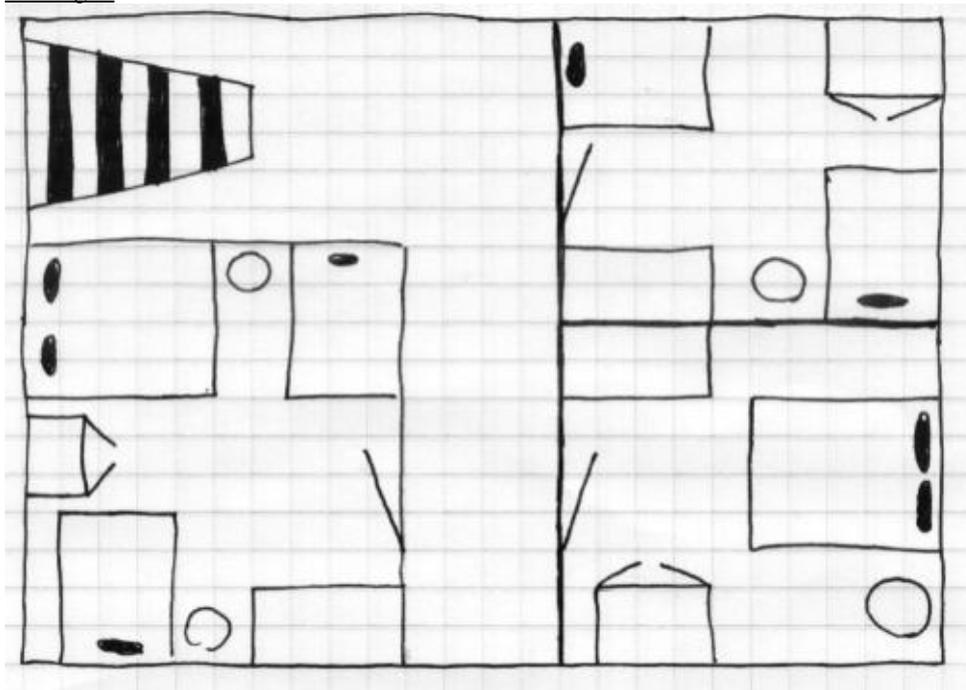


La cuisine accueille le visiteur. C'est le lieu où s'affert Gwénaël le midi (en bas à gauche sur le plan). La bonne odeur du cochon à la broche vous assaille l'entrée passée. Vous n'avez qu'à passer la porte à double battant pour aller dans la salle des consommations. L'escalier menant à l'étage est en haut à gauche sur le plan.

L'escalier menant à la cave est en bas à droite, situé sous une grande planche tenue par deux papillons. Elle s'ouvre donc rapidement et sans effort. Elle est située derrière le comptoir (en bas à droite) avec le tromblon de Zal toujours chargé. Un sachet de poudre, une douzaine balles et tout le nécessaire pour récharger, sont présents juste à côté. Le comptoir est en bois recouvert de bronze. Des nains en train de creuser sont gravés sur le fronton avec la salle.

Trois tonnelets (bière humaine, bière naine XXX, vin ordinaire) sont posés sur le comptoir à gauche. Une grande ligne de chopes est sur une étagère. Une vingtaine de couverts sont présents sur la seconde étagère au dessus, sur le mur Sud.

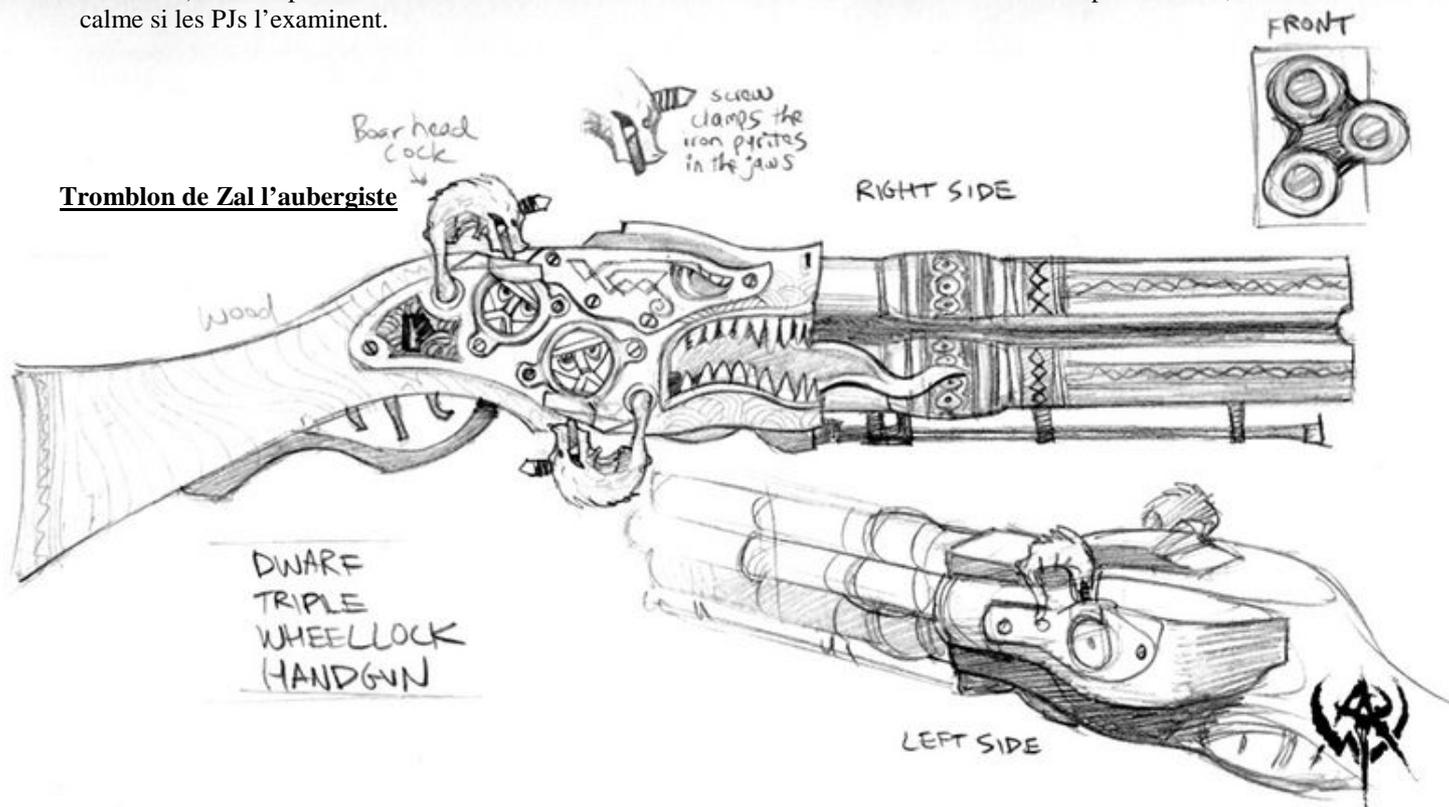
1^{er} Etage :



Chambre de François Bourrée et Gwénaél Skalskovsky en haut à droite. Le placard contient un beau vêtement de valet du palais, avec François Bourrée de brodé au fil d'argent dessus (c'est sa tenue de travail), Deux autres tenues pour homme sont présentes. Le coffre à latte de fer est fermé (DS : 0). Il contient deux bourses de 45Co et 22Co. Un pot de plantes séchées aidant à la détente (+10Cl -10I pris en infusion pendant 1 heure) pour 15 doses. Un couteau, un coffret en fer (DS-10%) contenant le **document III-3** sont aussi présents dans le coffre.

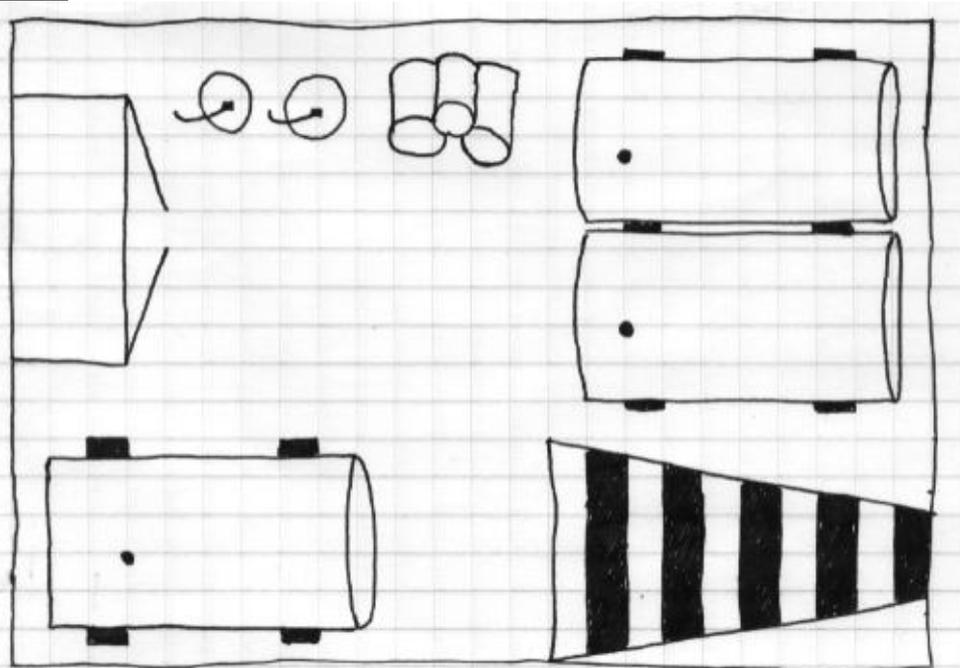
Chambre de Zal en bas à droite : le coffre en haut à gauche contient sa maille et son casque de Karak Ungor. Des affaires de rechange sont dans l'armoire ainsi qu'une tabatière et un silex.

Chambre de passage : sert pour ceux qui ont trop abusé ! Elle est louée des fois après avoir été bien aérée et récurée. C'est là que la famille ramenant l'enfant mutant sera installée pour [III-5-2 Quand Jorgova te passe la savonnette...](#) un jour avant (voir calendrier). Puis le père se fera buter. Le bébé sera alors mis ici. Un lait avec des tisanes et un peu d'alcool, le rendra bien calme si les PJs l'examinent.



Tromblon de Zal l'aubergiste

Cave :



Tonneau de bon vin + Tonneau de bière Naine sur la droite du plan.

Le tonneau en face l'escalier contient les déguisements de faux zom-bèt : une quinzaine de casques se sont vus affublés de tête de vrais zom-bèt. Le même nombre de pancho ont été recouvert de diverses fourrures : ours, chèvre, etc. Enfin certaines bottes sont recouvertes de fourrures, deux paires ont été cloutées directement sur des gros sabots. Une bouteille de vin est juste sous la bonde pour tromper un éventuel prélèvement. Le mécanisme d'ouverture est sur la gauche du tonneau : une simple tirette ouvre l'avant du tonneau qui pivote sur une de ses planches montée sur un axe.

Les trois tonnelets contiennent : un de rhum, un de gnole, un de poudre noire.

Les deux sacs accrochés au plafond contiennent des épices pour le 1er, et de l'herbe à pipe pour le second.

L'armoire est montée sur un axe du côté du tonneau. Ceci permet de l'ouvrir rapidement sans bruit pour accéder ainsi aux égouts (voir [III-3 Conséquences des fuites d'un amant.](#)). Elle contient, une trentaine de bouteilles dont une marquée « Pour l'anniversaire du tsar » (Jet de cuisine pour connaître leur valeur : 120Co !), c'est le résultat du détournement de François. Des conserves dans des pots de terre, de la viande séchée (jambon accroché, saucisse séchées etc) y sont entreposées.

III-7-4 Ulrich et Sigmar pour toujours

Très souvent dans un groupe de Pjs, un sigmarite ou un ulrichien s'y trouve. Vu le contexte de la campagne, je vous suggère de faire une petite altercation entre les PJs et un petit groupe de la divinité d'en face, un peu éméchés. Il faut pour se faire que le PJ porte bien évidemment un signe ostentatoire pour être repéré. Vous allumez par les phrases suivantes
Pour un PJ d'Ulrich : tiens un chien galeux qui traîne. On devrait abattre les animaux errants. Tu crois qu'il a la rage ? Faut l'abattre dans le doute. Ils tirent alors leur épée.

Pour un PJ de Sigmar : les batards faibles sont de sortis. Dire que ça croit dans une tarlouze qui se fait mettre par un truc à deux queues. Y se croit pour un dieu p'têtre l'autre batard ? J'vais vérifier qu'il a bien des couilles (le gars file un coup de pied dans l'entrejambe du PJ).

Reste plus qu'à faire une petite mêlée facile. L'idéal serait de faire ça au J-4 (voir calendrier). Ça renforcera l'ambiance et impliquera un peu plus les Pjs dans la politique locale.

III-8 Profils

Dimitri Grotcheff, apothicaire et marchand de potions, 55 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
2	27	52	2	4	9	11	1	59	41	57	33	41	67	1d8*	4

Compétences : connaissance et identification des plantes, préparation des poisons, fabrication de potions, fabrication de drogues, cuisine, résistance aux poisons, étiquette, alphabétisation, commerce, numismatique, baratin, arme de spécialisation : arme à feu, langage : Norsk, Reikspiel, Bretonnien, magikane, classique.

Possessions : le magasin : les potions dans une vitrine, 3 flacons d'anaclea, 15 flacons de son parfum Orage d'été, coffret à latte de fer fermée à clef (DS -20, autour de sa cheville) 360 Co. Sur lui : 15CO et 20 PA, 1 pistolet* chargé + 1 bourse pour 5 coups, 1 tubes en étain contenant une dose de soin des blessures graves.

Histoire : Issu d'une très grande et nombreuse famille bourgeoise de Kislev, il a commencé en tant que marchand de parfum. Sa boutique ne marchait carrément pas. Un des agents du sein de Slaanesh repère cette belle cible : habile mais sans le succès et ambitieux. Moyennant une clientèle riche, il devra préparer les drogues. Depuis il a bien pris goûts aux soirées, à la richesse que lui apporte son parfum star Orage d'été. Puis voyant l'influence grandissante du sein de Slaanesh, il y adhère complètement corps mais pas l'âme : Voir Ivanovitch et Jorgova au pouvoir lui fait peur. Il leur sera loyal mais pas jusque dans la mort, et pourra donc lâcher de l'information sur les potions et le plan (triple potions du tsar, plan de l'ours) sous bonnes tortures.

Phrases favorites : « Le tsar se fournit chez moi », « Mes potions égayeront votre vie ».

Davotchka Plastic, prêtre d'Ulrich niveau 2, 46 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
4	42	46	5	5	10	64 (44)	2	33	56	51	52	63*	42	1d10+8	5/5/5/5	23

Compétences : réflexe éclairs, éloquence, alphabétisation, incantation cléricale mineure, niveau 1,2, méditation, théologie, identification des morts-vivants, sens de la magie, équitation cheval, connaissance des parchemins, esquive, arme à deux mains, coups puissant, langage : Classique, Magikane, Reikspiel, Norsk, jargon des batailles.

Possessions : Epée à deux mains, peau de loup, 12 Co, une dague, un *collier avec une petite tête de loup* : +10 FM*.

Sorts : *magie mineure* : ouverture, malédiction, flammerole, boutoir, *brulure ardente* : 4PM, portée 12m pendant 1d6x2round. Jet de FM tout les round ou lache l'objet ciblé tenu en main.

Bataille 1 : *Boule de feu* : 1PM, 48m de portée, 1d10+3, esquive pour moitié, affecte 1d4 personnes. *Rafale de vent* : 2PM, 48m de portée sur concentration. 1^{er} round au sol puis jet à Fx5 pour bouger à M/2 et dégat/2 dans la zone de 12m de diamètre. *Exorcisme* : 1PM au toucher.

Bataille 2 : *Zone de sanctuaire* : 3PM, centrée sur le lanceur, pendant 1h/niveau ou déplacement. Zone de 12m de diamètre, immunisé à toutes les psychologie et les créatures morts-vivantes, éthérées, démoniaques, élémentaires ne peuvent y pénétrer ni y lancer de projectiles ou de sort. *Zone de fermeté* : 3PM, centrée sur le lanceur, pendant 1h/niveau ou déplacement. Zone de 12 m de diamètre, x3A & +1PA aux partenaires.

Histoire : Issu d'une pauvre famille de 7 garçons. Sa famille de paysans a été décimée par un raid de zom-bèt. Lui était dans les bois à récupérer du bois. Un loup l'a retenu. Une fois la maison en flamme pendant toute la nuit, où il a pleuré, il a su qu'Ulrich le sauvait lui. Il est donc rentrer dans les ordres. C'est donc un prêtre plus qu'inspiré et nourrit d'une haine viscérale pour le chaos.

Phrases favorites : « Par Ulrich ! » « Je suis comme le loup »

Garde d'Ulrich.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	53	41	6	6	13	25 35 45	3 3 4	32	31	27	35	44	27	1d10+9 1d8+9 1d8+8	11/9/9/9 12/10/10/10 11/9/9/9

Compétences : esquive, force et résistance accrue, frénésie, arme de spécialisation : arme à 2 mains, ambidextrie, jargon des batailles.

Possessions : 25% Epée à deux mains, 50% épée batarde + écu (+1PA), 25% 2 haches de bataille, 2d6 Co, Heaume en forme de tête de loup, maille complète (Bras+Tronc+Jambe).

François Bourrée, sommelier du tsar (du sein de Slaanesh), 29 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	45	45	4	3	8	46	1	58	33	47	33	31	46	1d6+4	4

Compétences : connaissance et identification des plantes, préparation des poisons, cuisine, endurance à l'alcool, vinification, acuité olfactive, étiquette, alphabétisation, esquive, langage : Norsk, Reikspiel, Bretonnien, classique.

Psychologie : animosité envers les nains et les halfelings

Possessions : la cave du palais en un certain sens, cuir souple de qualité (Bras+Tronc, Enc 50, 25Co), rapière, un beau vêtement noble (Enc : 10, valeur 15Co), bourse de 17Co, une dague.

Histoire : D'origine bretonnienne, il est arrivé à Kislev par sa famille de marchand en vin quand il avait 16 ans.

Ses parents se ruinent et se font assassiner lors d'une affaire foireuse avec un halfeling et un nain. Il réussit alors à se faire embaucher comme serveur puis sommelier dans un des grand restaurant de Kislev. C'est là qu'il rencontre Ivanovitch et Jorgova. Il accepte une proposition indécente de Jorgova. Il devient alors fou d'elle. Elle le manipule, Ivanovitch le fait rentrer dans les caves et le fait empoisonner le précédent sommelier. Depuis il va prendre sa dose en baisant Jorgova une fois par mois. Il vit dans l'une des chambres du cochon grillé, qu'il loue, raillant systématiquement auprès du patron nain.
Phrases favorites : « Goûtez moi ça ! », désigne les nains et halfelings par le terme fillette.

Karla GrosBras, femme de ménage (du sein de Slaanesh), 38 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	28	31	4	4	7	28	1	38	38	31	36	36	26	1d6+2	4

Compétences : Coup puissant, cuisine, étiquette, baratin, langage : Norsk.

Possessions : Aucune.

Histoire : Elle est née dans les cuisines du palais de l'amour d'une cuisinière et d'un laquais. Aucun des deux maîtres n'a voulu la reconnaître comme leur appartenant. Elle vit donc au palais un peu comme une esclave n'ayant pas de famille où aller, ni de protecteur. Son visage d'ange fait étonnamment contraste avec son corps gras. Cette disproportion lui a valu bien des railleries. Le sommelier François bourrée, membre du Sein de Slaanesh, lui offre sa protection en échange de quelques services. Elle ne connaît pas l'existence de la société secrète. A quelques aventures amoureuses avec lui de temps en temps.

Youri Groboff, capitaine de la garde du palais du tsar, 36 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	66	43	6	5	12	68 (58)	3\$	48	68	42	75*	46	33	1d8+8+ [1d6]\$	10/8/8/8

Compétences : jargon des batailles, bagarre, coup puissant, assommant, désarmement, esquive, chirurgie, arme de spécialisation : 2 mains, arc long, de parade, lance de cavalerie, équitation cheval, héraldique, charisme, réflexes éclairs, force accrue, jargon des batailles.

Possessions : 30 CO et 2 PA, 2 bagues en or (5 et 15 Co), 1 morceau de cristal en médaillon qui brille lorsque Morslieb est pleine, autant que si il y avait le sort luminescence (1d6 le soir sur 6 morslieb est pleine). Maille complète (Enc 155), une épée bâtarde\$ aux armoiries de Kislev remise aux capitaines lorsqu'ils prennent leur fonction : chasseuse de créature chaotique, +1A, dégâts de froid +1d6. *Heaume de la garde de Kislev* en forme d'ours (Enc 45) +10Cl*, *écu aux armoiries de Kislev* (Enc 95) +1E contre les effets du froid.

Histoire : Cadet d'une famille bourgeoise, n'ayant pas de bonne relation avec le général Mashmallov, un seul espoir de promotion s'est présenté via la toute puissante corruption du matriarcum Ivanovitch Dourakov. Il a donc tout à y gagner de voir le sein triompher afin de lui assurer une meilleure promotion. Il est toujours enthousiaste, avec des blagues bien lourdes situées en dessous de la ceinture...

Phrases favorites : « les démons je m'en fait au petit déjeuner. » « Je suis capitaine de la garde de Kislev, moi. »

Karine Chopnof, prêtresse niveau 2 de Shallya, 42 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
2	27	52	2	4	9	11	1	51	41	57	33	41	67	1d8	4	13

Compétences : éloquence, alphabétisation, connaissance des parchemins, théologie, méditation, soins, pathologie, traumatologie, chirurgie, langage classique, magikane, incantation cléricale mineure, niveau 1, 2, identification des plantes, des morts-vivants, sens de la magie, fabrication de potions.

Possessions : Robe, coiffe, une broche en forme de colombes donne imunité aux maladies, 2 potions d'une dose chacune de soins des blessures graves.

Sorts : *magie mineure* : luminescence, boutoir, sommeil, don de langues.

Bataille 1 : *Soins des blessures légères* : 3PM, au contact +1d6B. *Rafale de vent* : 2PM, 48m de portée sur concentration. 1^{er} round au sol puis jet à Fx5 pour bouger à M/2 et dégat/2 dans la zone de 12m de diamètre. *Exorcisme* : 1PM au toucher.

Bataille 2 : *Zone de sanctuaire* : 3PM, centrée sur le lanceur, pendant 1h/niveau ou déplacement. Zone de 12m de diamètre, immunisé à toute les psychologie et les créatures morts-vivantes, éthérées, démoniaques, élémentaires ne peuvent y pénétrer ni y lancer de projectiles ou de sort. *Retour de flammes* : 4PM, personnel, renvoie un projectile magique (boule de feu, éclair, explosion etc.). Jet de FM-5%xniveau du sort=> le jeteur du projectile peut esquiver le retour à -20% ≠> pas d'esquive, dégâts normaux.

Histoire : Sa famille est une riche famille bourgeoise de marchand de fourrures. Sa mère est une grande dévote de Shallya. Elle vient souvent bénévolement prêter assistance aux plus démunis à l'hospice de Kislev. Karine venait souvent l'aider et c'est donc tout naturellement qu'elle est entrée dans les ordres depuis ses 14 ans.

Phrases favorites : « Shallya veille sur vous »

Sœur de Shallva,

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	28	28	2	2	6	32	1	42	42	56	42	47	47	-	2

Compétences : soins, 40% pathologie, 40% traumatologie, 20% chirurgie, langage classique, magikane, incantation cléricale mineure, identification des plantes, préparation des poisons.

Possessions : leurs robes et leurs coiffes.

Zal Pic de Pierre, nain aubergiste du cochon grillé, 110 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
2	47	52*	4	5	9	23	2	31	52	33	52	55	37	1d8*	8/5/8/5

Compétences : fermentation, adresse au tir, baratin, histoire, endurance à l'alcool, jeu, pictographie voleur, travail du bois, vision nocturne, arme de spécialisation : arme à feu, bagarre, esquive, coups puissants, coups assommant, langage Khazalid, Norsk

Psychologie : Animosité envers les elfes, haine des gobelins, alcoolique, peur des araignées (ce qui oblige Gwénaël Skalskovsky à faire tout le temps le ménage).

Possessions : l'auberge du cochon grillé. Un tromblon de manufacture naine* le canon à une forme de gueule de dragon : Enc : 45 (+10CT naturelle), peut tirer jusqu'à 3 coups en même temps (jet contre une force de 6 pour ne pas tomber à la renverse) voir l'illustration de WAR p 59, casque + maille au torse.

Histoire : Il a travaillé dès son plus jeune âge aux mines de Karak Ungor. Après un accident de galerie, un de ses genoux a méchamment morflé. Il a été engagé à la brasserie de la forteresse. Après quelques années, il est parti avec un de ses amis Gogni le forgeron, refaire sa vie à Kislev. Malheureusement sans relation, ils se retrouvèrent vite à la rue. Ivanovitch Dourakov venait juste « d'hériter » de cette auberge. Un des agents du Sein de Slaanesh fit le lien pour offrir l'auberge. Il connaît Ivanovitch qu'il a déjà vu plusieurs fois, ainsi que Jorgova qui vient une fois par mois voir le sommelier. Il n'en parlera que vaguement. Ce sont les affaires de son patron. Lui il est juste l'aubergiste depuis 4 ans.

Roi des pauvres, prêtre de Herscham niveau 3, 47 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
3	40	46	4	5	11	76	1	56	66	56	52	62	60	1d6+4	5	31

Compétences : identification des morts-vivants, sens de la magie, conscience de la magie, lecture sur les lèvres, pictographie voleur, quémardage (deux fois), résistance accrue, endurance à l'alcool, cuisine, fuite, charisme, orientation, réflexes éclairs, désarmement, équitation cheval, incantation cléricale mineure, niveau 1, 2, 3 langage : norsk, reikspiel, magikane, classique, immunité aux maladies, camouflage urbain, méditation, alphabétisation, connaissance des parchemins, théologie, éloquence.

Possessions : guenilles, bâton.

Sorts : *magie mineure* : alarme magique, don de langue, exorcisme, zone de chaleur, zone de froid, sommeil.

Bataille 1 : soins des blessures légères : 3PM, +1d6B IM=66, *Immunité aux poisons* : 2PM pendant 1d6x30 tours personnel ou jusqu'à 6m IM = 57

Bataille 2 : *brouillard mystique* : 4PM, diamètre 12m tous le monde aveugle pendant 2d6 rounds IM=62. *Zone de sanctuaire* : 3PM, diamètre 12m, sur concentration IM=60

Illusoire 1 : *apparence illusoire* : 1PM pour 5d6 tours IM=68.

Histoire : Viens d'une famille très pauvre dont il est le dernier survivant suite à une des nombreuses famines. Sa vocation lui est venue à Kislev : de voir autant de pauvres pour aussi peu de riche, il y avait sûrement moyen de faire de tout ces/ses pauvres une force politique. Après son pèlerinage/ordination à Brionne en Bretonnie, il lance son mouvement. Bref il aime bien le pouvoir.

Phrases favorites : « ce que je sais, vaut de l'or » « la pauvreté [me] rend heureux ».

Alexandre Troudich, l'amant en fuite, chef de la police secrète de Kislev, 33 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc*
4	47	55	5	5	11	62 (82)	3,4	42	58	58	55	47	67	1d4+7 1d6+5	8/10/10/8

Compétences : alphabétisation, baratin, camouflage urbain, comédie, étiquette, corruption, déguisement, déplacement silencieux (urbain), équitation cheval, évaluation, héraldique, législation, torture, armes de poings, arme de parade, ambidextrie, cryptographie.

Possessions : un anneau d'argent, et un d'or (15 Co), *bague sertie* avec un compartiment secret contenant une dose d'un poison valant 30 Co équivalent à 3 doses d'humanicide. *Une broche lance-dard* empoisonné d'une dose d'humanicide. *Cuir rigide de l'ours de Kislev brodé au fil d'argent* : 2 PA, Enc : 55, +1E, immunité aux froids normaux. *Brise lame semi animé* : Enc 45, +2PA*, pas de malus de parade. *Rapière finement ouvragée toute noire* : Enc 45, valeur 30 CO. Vêtements fins, *1 beau chapeau* avec une plume de griffon (valeur 7 Co).

Histoire : D'origine du bas peuple, il a fait de l'assassinat son moyen d'accession au pouvoir. Le sein de Slaanesh est une arme à double tranchant, ce qui lui apporte beaucoup de plaisirs...

Phrases favorites : « En quoi puis-je vous aider ? »

Serviteur.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	33	33	3	3	7	33	1	33	33	33	33	33	43	1d6+3	3

Compétences : esquive, étiquette, 33% héraldique, 33% cuisine, 5% emprise sur les animaux.

Vastipène Harpo, heureux gagnant de chez Nurgle, 46 ans, obèse chauve.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
2	47	36	4	9	14	24 (04)	2	26	33	58	54	55	22	1d10+6	12/10/ 10/10

Compétences : résistance accrûe, immunité aux maladies, coup puissant, arme de spécialisation : à deux mains, à feu, connaissance des démons, équitation cheval, pistage, orientation, emprise sur les animaux, piégeage, reconnaissance des pièges, conscience de la magie, corruption, identification des plantes, préparation des poisons, alphabétisation.

Attributs du chaos : *Obésité* : +1E, +1B, -20I. *Flot d'acide* : portée 3 m, jet d'esquive pour moitié de dégâts 2d6 pendant 1d4 tours réduisant de 1PA/rd les armures, à 0 l'armure doit faire des jets de résistance, puis après réparée. *Salive infectée* : l'objet léché est infecté. Jet d'E=>maladie aléatoire au bout de 2d6 heures.

Possessions : *Masse à deux mains* nauséabonde, suintant des asticots avec des moucheron autour, mais pas de rune de Nurgle dessus. Aucune rune dessus : Enc 170, jet d'E si touché => jet 1d6 tous les tours sur un 6 perte de 1B jusqu'à soins des blessures graves ou un coup de chirurgie pour enlever la chair putréfiée, la gangrène gagnant l'ensemble du membre. Des vêtements de noble usée. Un cuir souple avec son armoirie dessus et un casque. Clés de la cave, du grenier, de sa chambre/bureau.

Histoire : C'est le fils unique d'une très riche famille possédant énormément de terre au nord est de Kislev. Nurgle lui a tapé dans l'œil lors d'une épidémie qui a faillit l'emporter lors de ses 15ans. Pris par la fièvre et le délire, Nurgle l'a épargné en échange de son soutien inconditionnel. Pour l'aider dans son choix, il lui a montré comment le pouvoir était facile une fois l'ennemi affaiblit. Il le bénit par trois attributs du chaos. Depuis il a quitté le manoir familial pour rejoindre Kislev et augmenter la corruption par le jeu, le mensonge, transaction immobilière truquée, etc. On a découvert sur ses terres le monolithe semi enterré, il y a de cela 6 mois. Via un intermédiaire, il l'a vendu à Ivanovitch il y a un mois. Les méchants PNJs sont venus le chercher. Tatiana n'ayant pas assez de connaissance, a juste vue des rune de Slaanesh et Nurgle et sentie qu'il était magique. Il a été alors emballé et mis sur un chariot.

Phrases favorites : « Ca pue ce truc », « quel manque de tenue ».

Ivanovitch Dourakov, ministre de l'intérieur, grand percepteur des impôts, grand matriarcum du sein de Slaanesh, 38 ans, 2 Pts de Destin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	40	52	3	4	9	94	1	28	57	59	49	43	58	1d6+3	6/6/6/6

Compétences : immunité aux maladies, alphabétisation, baratin, détournement de fond, corruption, étiquette, chance, connaissance des parchemins, cryptographie, éloquence, fuite, esquive, ambidextrie, arme de spécialisation : fouet, réflexes éclairs, langage : Norsk, Reikspiel, classique, démonique, connaissance et identification des plantes, préparation des poisons, fabrication de drogues.

Attributs du chaos : *I+30*, *bras élastiques* de 2 à 10 m, jet d'I en plus pour les toucher. *Bi-sexe* : un d'homme et un de femme. *Tatouage de Slaanesh* sur le pubis pour arrêter l'instabilité de Jorgova. *Immunité à tous les effets psychologique* : même magique (haine, débitilité etc.)

Possessions : *Grand et beau manteau long en peau de Wyvern* avec les bordures en peau d'ours polaire, brodé d'or et d'argent, aux armoiries de Kislev. Jet d'Int-30 pour y voir des symboles de Slaanesh. PA : 2 magique Bras+Tronc+Jambes, +2E contre tous les poisons, enc 85, prix 350 Co. Clé pour le coffre nain de sa chambre (7), ne fonctionne pas sur celui de Jorgova. *Bourse de grande capacité* (encombrement divisé par 4), ne laisse échapper aucun bruit, même ouverte. Contient 380Co. Une dague en argent gravée de secours (Enc 12, prix 42 Co), *un beau chapeau à large bord* avec une Couronne datant de Magnus le pieu sur le devant, *une bague en forme de cœur* servant à sceller les plis du sein de Slaanesh, produisant le symbole du document I-1.

Fouet de douleur en cuir blanc : Enc 30, CT+20, dégât de givre +1d4 direct, ignorant le jet d'E, fouet invisible à volonté (faut être conscient), jet de FM si blessure=> la cible hurle de douleur et lâche ce qu'elle tenait, le magicien perd son incantation en cours.

Fouet de plaisir en cuir rouge : Enc 30, CT+20, dégât de feu +1d6, fouet invisible à volonté (faut être conscient), jet de FM si blessure => sous l'extase la cible ne peu plus paré ni esquivé du round et au prochain.

Cible tenue par les deux fouets : jet de FM à -20 => paralysie pendant 2d4 round partagée entre le plaisir et la douleur : +1Pt de folie.

Critique avec un des fouet : les B retirées à la cible s'ajoute au porteur du fouet pendant 2d4heures jusqu'à un maximum du double des B du profil. Ne soigne pas les critiques.

Critique avec les 2 fouets : cible tuée instantanément.

Rappel règle de fouet : Jet de F en opposition avec une force 3 pour se libérer. Selon la localisation :

Tête 1d10 : 1-3 étranglé (perte de 1B/rd récupéré dès que respiration possible), 4-5 aveuglé (-40 CC/CT). Vu que les fouets brûlent par le froid ou le feu, la cible est aveuglé à vie sans un heaume ou à 50% de chance avec un casque, 6-10 : dégâts normaux 1d6+3.

Bras : l'objet tenu n'est plus utilisable / Tronc : 50% de chance de saisir les deux bras en même temps /
Jambes : nouveau jet de force ou tombe au sol.

Histoire : C'est le fils aîné d'une très vieille famille noble kislévite. Son père était un faible, alcoolique qui a fait décliner la famille Dourakov. Jorgova commence à l'approcher le jour de ses 14 ans. Après son initiation sexuelle, elle commence à le contrôler. Elle le monte contre son père qui a fait faillir sa famille, son honneur, ses chances de réussir dans la vie etc. Finalement, via son alcoolisme et quelques substances ajoutées, le père Dourakov meurt en moins de 2 ans. Ivanovitch récupère les affaires de la famille. 6 ans lui sont nécessaires pour se faire son chemin dans le cercle du tsar et arriver à sa place actuelle de grand percepteur des impôts. Jorgova l'aide activement de son côté en faisant pression sur le précédent matriarcum, bien placé, pour qu'il aide le jeune Ivanovitch avec tout le Sein de Slaanesh. Une fois en place, Ivanovitch tue de sa propre main le précédent matriarcum, il y a de cela 18 ans.

Phrases favorites : « Ca me fait plaisir... », « C'est bon ça, continuez ». « J'aime qu'on se sente bien avec moi »

Jorgova, démon de Slaanesh, au service d'Ivanovitch. Instable si la tatouage d'Ivanovitch est brûlé. **1Pt de Destin.** *Provoque la terreur sous forme démon + aura de slaanesh*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
5	68	68	7	6	33	66	2 hachoirs+ 2 de pince	47	89	89	89	89	89	1d6+7	6(9*)	42

Compétences : immunité aux maladies, alphabétisation, séduction, préparation des poisons, cuisine, étiquette, connaissance des démons, théologie, sens de la magie, torture, esquive, arme de spécialisation : fouet, langage : Norsk, Reikspiel, démonique. *Regard hypnotique coûte 2PM* par personne, affecte un nombre personne maximum au nombre de fois de la compétence (ici 1). Il dure jusqu'au lever de soleil prochain. Tout pendant ce temps, la personne deviendra l'esclave de l'autre tout en restant « normale » et ne bavant pas les yeux vitreux, n'allant pas l'encontre de son instinct de survie (pas de suicide). La communication est mentale : pas de problème de langage. Portée 3 mètres, jet de FM en opposition pour résister.

Mutations sous forme démon : *Ailes en plume* : inflammable et lui permet de voler. Tête de serpent, sabot, un unique sein de femme, 1 pince, 2 bras, immunité totale aux drogues, 3 PA* d'aura démoniaque annulée si magie. Langue fouet. Provoque la terreur. *Immunité à tous les effets psychologiques* même magique (haine, débitilité etc.). *Aura de Slaanesh* : zone de 12m de diamètre (annulée si autre zone) : jet de FM pour toutes créatures voulant entreprendre une action consciemment préjudiciable au démon.

Possession : *Clé* pour le coffre nain de sa chambre (8) ne fonctionne pas sur celui d'Ivanovitch., *Hachoir de boucherx2* : Enc 35, dégâts 1d6, pas de malus d'I, Les hachoirs ont du sang qui suinte en permanence d'un côté d'une rune du chaos et de l'autre d'une rune de Slaanesh. Si blessure : la victime fait un jet de FM par round => tape comme prévu ce round puis doit combattre au prochain round une créature proche au hasard (ami ou ennemi), #> frappe l'ami le plus proche, #> se frappe elle-même. Revient à elle-même, lorsqu'elle a tué quelqu'un ou réussit un critique en FM.

Sorts Démonique 1 : *acquiescence* : 1d3+3PM, dure 2d6 tours, jet de CC=> jet FM cible #>toutes les caractéristiques /2 et ne peut que parer sous l'extase et la douleur. *Stupidité* : 1d4+1 PM, portée 12m, dure 1d6 rounds. Jet de FM pour la cible#>devient sujet à la stupidité.

Démonique 2 : *Danse de Slaanesh* : 1d6+5PM, zone de 24m, dure 1d6 rounds, jet FM #> la créature ayant une intelligence plus qu'animal se met à danser. Elle ne peut rien faire si ce n'est se déplacer en allure prudente. Pas d'esquive, d'A ou de parade autorisées, cependant la créature affectée n'est pas considérée comme une cible inerte.

Phrases favorites : « Il faut tenter de nouvelles expériences. », « On ne vit qu'une fois, autant en jouir. ».

III-9 XP quand tu nous tiens

- 10-50 XP pour leur action chez le marchand de potions Dimitri Grotcheff
- 10-30 XP pour leur interprétation avec Alexandre Troudich, l'amant en fuite.
- 10-30 XP pour leur interprétation avec le roi des pauvres
- 30-50 XP pour l'enlèvement de Jorgova
- 30-75XP pour l'épisode du monolithe
- 30-50 XP pour participer à la soirée Slaanesh chez Ivanovitch.
- 10-50 XP pour leur enquête pour les sœurs de Shallya
- 30-50 XP pour leur séjour chez Vastipène Harpo.
- 30-50 XP pour le procès
- 30-50 XP pour les faux zom-bèt
- 10-50XP pour l'ours mort
- 100-200 XP pour leur interprétation tout au long de la partie III-Kislev un autre jour.

+1Pt de destin pour l'arrestation d'Ivanovitch Dourakov lors du procès ou sa mort.

+1Pt de destin pour tout le démantèlement du sein de Slaanesh ou la mort de Jorgova **ET** la mort ou mise en prison de Vastipène Harpo.

Partie IV – Un dragon ça va.

Cette partie peut –être introduite de moult manières :

1. Des gardes viennent chercher les PJs suite à la partie III. Ce sont des célébrités maintenant.
2. Une annonce est passée dans Kislev : « Recherchons escorte pour mission diplomatique. Forte récompense à la clé. S’adresser aux gardes du palais »
3. Les PJs sont jetés en prison suite à une baston d’auberge. Ils désaoulent au cachot avant d’être emmenés à l’entretien. Leur récompense sera alors la clémence.

Un sergent des chevaliers panthères recoit les PJs. Il les met au parfum :

« Z’êtes ici pour escorter une mission diplomatique. Cette mission est de la plus haute importance, c’est pourquoi elle nécessite un minimum d’intelligence. Votre but est que le noble Dormoï et son traducteur elfe arrive à un village elfe. Vos motivations sont-elles compatibles avec une aussi noble mission que celle de héraut ? »

Les seules avances sur frais peuvent être une remise en état de leurs matériels. La nourriture est fournie. A charge des PJs de se répartir les 240 Enc constitués par les 6 jours de rations et les diverses petits accessoires des dignitaires. A leur retour une juste récompense sera fournie par le tsar lui-même si la mission est une réussite.

La compagnie doit comporter : au moins deux guerriers, un forestier, un filou et au moins un jeteur de sort avec soin des blessures légères.

Pour compléter l’équipe formée par les PJs, utilisez les PNJs fournis dans les profils pour y parvenir.

Une fois d’accord, les PJs sont introduits dans un autre bureau. Un elfe est assis en face d’un écritoire. Il est habillé de vêtement noble très chic. Il est en train de lire ce qui semble un très vieux grimoire. Un autre elfe tout aussi élégamment vêtu lui tient l’épaule et lui montre un passage du livre. Un humain habillé en armure de cuir rigide de l’ours de Kislev vérifie une liste inscrite sur un parchemin. Les autres PNJs sont déjà présents si nécessaire.

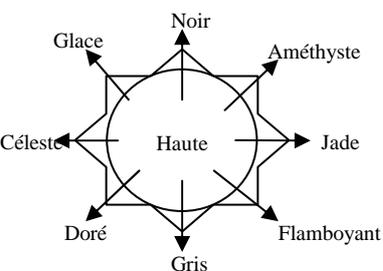
L’humain les accueille en se présentant et en tendant la main : « bonjour, je suis Dormoï Karpachov, le diplomate mandaté par le tsar pour nouer des relations d’entraide auprès des elfes de Alvuan. Voici Daronel et son ami Larkone. Ce sont nos traducteurs elfiques. Les elfes d’Alvuan n’ont pas eu de contacts avec l’extérieur depuis au moins deux millénaires. Nous pensons donc qu’ils ne parleront qu’un Eltharin proche des arcanes elfiques. [Il présente le reste de la troupe]. Et vous êtes ?

Notre mission est diplomatique : une fois leur village atteint, nous espérons les rallier à notre cause pour qu’ils viennent aider Kislev. Nous avons appris leur existence grâce à Daronel qui possède ce vieux grimoire écrit par Valena. Dedans est mentionnée une vieille légende dont voici une traduction partielle :

Garwyn Lance de Myhtril affronta Zurvoch le sanglant. Ce nième combat devait décider de qui l’emporterait : chaos ou elfe ? C’était feu contre feu. La monture Arwynn avec ses griffes et son maître Garwyn avec sa lance et son épée enflammées, transpercèrent le corps de Zurvoch à de nombreuses reprises, soulevant de grandes langues de flammes. Et ce n’est que lorsqu’il ne resta plus que cendres que je su que le combat fut terminé. Les restes de Garwyn et de sa monture ailée furent recueillis par les habitants d’Alvuan. Depuis lors, Albarion veille sur leur réveil, lors d’une nouvelle incursion du chaos. Les clés de sa sépulture ont pour source la genèse de notre monde en la réunion magique et parfaite, de toutes les magies essentielles.

Larkone et Daronel ont réussi à identifier le lieu où se trouve Alvuan qui semble protéger par une puissante illusion. Nous partons demain à l’aube. Vous aurez tout le temps de nous poser vos questions sur le chemin de notre expédition.

FAQ :



Les clefs ? Larkone a montré un vieil objet qu’il possédait à Daronel. Par le plus grand des hasards, il possédait un exactement de la même forme mais avec des inscriptions différentes. Chacun d’eux dégageait de la magie de collège. Ceci leur rappela un schéma situé à la fin du livre racontant les exploits de Garwyn (voir [Annexe 4 – Un dragon ça va](#), le schéma de Valena). Pour pousser leur investigations plus loin, ils allèrent aux collèges de magie rencontrer les érudits. Le collège de Glace possédait effectivement une des clefs. Elle fût remise à Dormoï lorsque le tsar pris la décision de faire cette expédition.

Combien de temps ? 3 jours de voyage. Et le temps nécessaire pour nouer de bonne relation.

Comment vous avez situé Alvuan ? Larkone a étudié les récits de Dunadil le ménestrel. C’est lui qui a écrit la défaite du puissant démon de Khorne Zurvoch le sanglant. A partir de nombreux de ses écrits, Larkone a pu refaire une partie de son itinéraire. Il a pu alors situé Alvuan près ou alors sur le lac de Suzdal.

Notre mission : c'est récupérer un tas de cendre elfe ? Dormoi : La légende parle d'un dragon. Une telle créature de notre côté serait un atout non négligeable pour aider Kislev. Reste à convaincre ces elfes de venir avec. Pour les 2 elfes : ce serait déjà une formidable expérience que de rencontrer des frères isolés depuis si longtemps. L'échange serait des plus enrichissant.

C'est quoi la monnaie d'échange ? Effectivement s'ils sont restés si longtemps sans contact externe, ils leur faudra une bonne raison pour en sortir. Le Tsar garantit leur autonomie avec les terres environnantes. Nous comptons surtout sur le fait que les elfes n'aiment pas le chaos. Et que tôt ou tard celui-ci les assiègera eux aussi. Nous n'hésiterons pas ce jour là, à venir les soutenir par tous les moyens à notre disposition. Enfin nous possédons une partie des clés de la légende. Nous pensons qu'il possède l'autre partie. Je pense qu'ils seront heureux de libérer un de leur héro. Qui viendra nous aider pour nous remercier, du moins je l'espère.

IV-1 Quittons Kislev

Cet épisode est doit permettre à la compagnie diplomatique de quitter Kislev en relative sécurité. Pour se faire, elle va emprunter un vieux passage secret qui doit l'emmener aux abords de Suzdal. **Il est très important que le groupe donne son ordre de marche ainsi que son mode de progression.** Premièrement pour les pièges et surtout lors de l'épisode IC-5 Il ne peut en rester que certains où je conseil fortement l'emploi de figurines.

IV-1-1 Pièges à gogo

Le premier piège n'en est pas vraiment un. Le passage secret passe sous le fleuve pour mener au faubourg. Une clé de voute permet de « facilement » faire tomber l'ensemble pour inonder le passage. Ceci évitera que les démons ne l'empruntent. Le groupe a donc pour mission de faire sauter l'ensemble avec un tonnelet de poudre et deux mèches de 30 sec. Pour le retour, Dormoi répondra que le retour se fera à dos de dragon.

Le passage emprunté, part des cuisines du palais. Il descend au niveau du fleuve par des marches très espacées autant que les arches, ce qui fait que quelques pans de plafond sont tombés. Arrivé au niveau du fleuve par une dizaine de vraies marches, le passage est inondé par 50 cm d'eau glacée. Daronel et Larkone râlent : « nos beaux vêtements vont être souillés. Je suis sûr que la vermine s'y promène, ce qui me répugne et me dégoute. »

Ils demanderont à être portés et seront prêt à payer 1 Co le service. Le passage est plus renforcé au niveau des arches de pierre. Il fait 200 m de long environ pour une section carrée de 2m sans compter l'eau. Il remonte alors pareillement par une dizaine de marches. C'est à mi chemin que la charge doit être posée.

Une Jet d'Int est automatiquement réussit pour qui a "exploitation minière", dans le but de poser et estimer la charge. Un jet de Dex, ou bien de CC permet de creuser l'ensemble sans que cela ne s'effondre. Un échec de 30 ou + indique que la voute s'effondre et que le personnage recoit un gros paquet d'eau avec gravat. Puis vient le moment de la mise à feu.

Une fois passé, une échelle permet de rejoindre via une trappe, les égouts du faubourg. Le passage continu en étant beaucoup moins linéaire, en ressemblant plus à un boyau naturel au bout de 50m. Une porte fermée à clé (DS-10) permet de rejoindre la première grotte. Dormoi la referme derrière le dernier membre du groupe. Cette première grotte est sèche. Tout indique une occupation peu ancienne. Pictographie voleur permet de savoir que c'était un lieu d'entreposage. A part 1 jarre d'huile, trois lampes et 2 torches, rien ne subsiste. La sortie de la grotte est un boyau, piégée par les voleurs. 6 têtes de lances actionnées par ressort, viennent embrocher celui qui marche sur les dalles piégées. Le dispositif est désamorçable de cette pièce. Sinon la victime prend 2d6+5 de dégâts.

Peu de temps après, IC-5 Il ne peut en rester que certains p86 leur fera revoir leur grand ami de toujours Snikch avant le prochain épisode ci-après.

IV-1-2 Découvrons les squigs et leurs amis gobelins



Night Goblin Living Quarters

Grotte de GobSnot

Back cavern area

Grotte des Snotlings

For alcoves:
Widen doors,
fur/straw nest/bed,
spears,
stools, stooms,
dead rats, filth

Grotte des gobelins

Sortie

Champignonnière

Grotte de BouffeChampi

Grotte à squigs

map



L'ensemble est éclairé par des champignons phosphorescents. Ceux n'ayant pas vision nocturne, peuvent quand même voir sans torche, mais avec un malus de -10.

Les PJs arrivent par la champignonnière en arrachant un pan d'humus. Cette section une fois découpée, libère 1 dose de spore 2 : 2-Jet de FM ou éternuement pendant 1d4 rd (-10 CC, CT, -1A).

La champignonnière est une grotte couverte de champignons multicolores. Un petit enclos, sorte de cage contient 4 bébés squigs. Une huitaine de squigs sont en gestation, en train de pousser sur les reste d'un corps humain. La sortie est une grande fente dans la paroi

La grotte principale comporte un autel de Mork magique, 1 pic à squig par PJ est planté autour, 3 lampes sont suspendues à certaines lances. De temps en temps, des éclairs apparaissent sur la fourche. Deux gobelins de la nuit, reconnaissable à leur robe de bure sombre, sont toujours autour. A un moment, 2 gobelins pourchassent un snotling puis l'embrochent sur un des pic. Il active le pouvoir afin de le faire griller et de le partager avec l'un de ses copains. Des enfants et des femmes gobelins sont aussi présents et sortent/rentrent de temps en temps. Un grand feu crépite près de la sortie où une grande gamelle fait cuir une soupe de champignon. Il y a la place juste pour un goblin de passer entre le feu et la paroi.

La grotte de BouffeChampi : contient un lit grossier avec un matelas de mousse. La couverture devait être humaine à l'origine. Deux têtes humaines sont sur les bouts fourchus d'un pic à squig dont une porte un heaume utilisable. Une cachette contient une bourse avec 12 Co et une dague ciselé d'or et d'argent (Enc : 10, valeur 20 Co) et un champignon extrêmement toxique tout noir (Jet d'identification des plantes à +10 pour le reconnaître) : si on en mange une bouchée Jet d'E/2 ≠> mort en 1d6 heures dans d'atroces maux de ventre. Un tonneau de vin aigre a été complété de divers champignons, provoque des hallucinations et un état de frénésie au bout de 1d6 tours pour qui en boit une chope.

La grotte à snotlings : contient divers tas de feuilles dans lesquels on peut trouver quelques pièces de cuivre. Quelques petits feux y brûlent.

La grotte à gobelins : Une vingtaine de niches ont été grossièrement taillées. Des galets puis des feuillages servent de couches. Un bon feu y brûle dans l'hypothétique espoir de réchauffer l'air humide. 3 épées larges et 3 armures de cuir rigide pour gobelins sont entreposées près de l'entrée. 3 lances à squigs sont présentes, rangées le long d'un mur. Quelques vêtements (usés) de leurs anciennes victimes, humaine en grande majorité, servent soit encore de vêtement ou alors de couvertures. Une table en bois grossière, sans couvert, mais avec les restes du précédent repas et quelques vomis, ainsi que treize souches, font le mobilier avec un coffre contenant divers outils : 3 scies de bucheron, 2 haches de bucheron, 3 pierres à affûter, 5 cordes de 15mètres, silex et amadou.

La grotte des Squigs : De temps à autres, un nuage vert sort de la grotte à squig peu de temps après un son, mélange entre rot et pet. Une forte odeur de chair en décomposition, émane de cet antre particulièrement sombre. Un bras récent est présent. C'est celui du messager de Suzdal.

La grotte de Gobsnot comporte un tas de bois recouvert de paille et mousse en guise de lit. Un coffre contenant ses affaires s'y trouve + l'étendard de sa tribu. Sa couverture est composée de plusieurs restes d'étendard, humain et nain. Une souche sert de table+siège. Un tonneau de vin et un tonnelet de gnole avec trois chopes, lui permettent de récompenser et de motiver ses troupes.



Dès que l'alerte est sonnée :

Gobsnot, s'équipe et sort combattre, il prend 1 round pour juger de la situation. Si un massacre a lieu, il va se cacher dans le coffre de sa grotte. 5 gobelins passent par derrière avec deux aiguillons. Ils vont libérer les squigs. Le reste des gobelins sort avec des aiguillons. Les snotlings se mettent en surplomb et balance du spore en agitant des champignons. BouffeChampi à donc trois groupes à gérer : les snotlings, les squigs et les gobelins pour son sort *Mork save us*. Enfin n'oubliez pas que les gobelins de la nuit sont un peu plus courageux que leurs homologues standards.

La sortie donne sur un surplomb, ils verront alors la vallée avec Suzdal au sud qui fume encore. A l'Est, ils distingueront la tour elfe qui semble en parfait état. Aucune bataille n'est visible.

Haine des nains+peur des elfes	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Enc	dépat
4 gobelins par PJs	4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	25	25	35	18	5/3/5/3	1d6+3
1 Squig par PJs	5	45	-	5	5	15	55	2	18	18	20	89	22	-	6/6/6/6	1d6+9
5 morveux par PJs	3	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14	1/1/1/1	1d4+1

Spores des morveux :

On ne peut avoir deux fois le même mais les trois en même temps 1d3 :

1-Jet d'E ou étourdi 1d4 rd (-10 CC,CT, I, -1F)

2-Jet de FM ou éternuement pendant 1d4 rd (-10 CC, CT, -1A)

3-Jet d'I ou aveugle pendant 1rd puis -10 CC, CT pendant 1 rd.

Pic à squig manipulé par 2 gobelins :

Permet de lancer 1 fois par Tour un éclair d'une portée de 48 mètres, affectant 1d3 personnes, causant 2d6+4 de dommage (sans armure), une esquive permet d'éviter la moitié des dégats. Si 2 gobelins chargent avec et réussissent une attaque, ils infligent 1d10+6 de dommage.

GoBSnot, chef goblin, car c'est lui qui croit porter le marteau du dieu humain ☺

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	45	45	4	5	12	50	3	28	40	38	28	38	28	1d6+6	9/9/9/9

Compétences : Résistance accrue, réflexe éclair, Arme à deux mains, cosp puissants, reconnaissance des pièges, Dressage, emprise sur les animaux, esquive, orientation rurale et souterraine, sixième sens, chance.

Psychologies : témérité pathologique, mégalomanie

Possessions : bourse de 15 Co, cote de maille complète et casque, rondache naine, dague, *marteau à une main SternStein*: Enc 90, Dégats 1d8+2, CC et Prd+10 naturel. Ne peut pas être porté par une créature chaotique. Le porteur peut invoquer le pouvoir du cœur de Sigmar seulement s'il a foi en Sigmar, sans être forcément un prêtre, et ce une fois par jour. Cependant un prêtre peut le lancer autant de fois que son niveau+1 fois par jour. Une fois activé via un cri de guerre du genre « *Que le coeur de Sigmar m'enflamme* », le cœur du porteur s'enflamme et ses yeux deviennent entièrement de braise. Le marteau laisse alors une trainée lumineuse à deux queues. Le porteur devient sujet à la haine des créatures chaotiques et mauvaise. Un double soin des blessures graves est lancé. L'arme devient chasseuse de créature mauvaise et chaotique. Le porteur voit sa force passée à 10. Le pouvoir dure 2d4rd. Ce marteau de guerre nain fût offert à un écuyer de Sigmar du nom de Guerarr Kritler pour avoir chargé une Waaagh prenant d'assaut un avant-poste nain. Devant la bravoure et sa fougue, le chef nain lui offrit son marteau. Lors de son adoubement en tant que chevalier de Sigmar, son marteau a reçu la bénédiction de Sigmar. Il fut perdu lors de la bataille du col rouge en 2415 où un régiment entier de chevaliers panthères succomba sous les coups de zom-bêt et de gobelins dirigés par un démon de Khorne pour l'occasion. Un initié ou prêtre de Sigmar reconnaîtra automatiquement l'arme. Sinon un jet d'Int est autorisé avec Identification des objets magiques



BouffeChampi, shaman de Mork, niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
3	35	25	3	3	9	50	1	28	42	53	34	48	12	1d6+1	4/4/4/4	16

Compétences : Esquive, Emprise sur les animaux, Identification des plantes, Identifications des morts vivants, Préparation des poisons, fabrication de potions, Sens de la magie, Incantation cléricale Niveau 1.

Sorts : Niveau 1 : *Mork save us* : 4PM, 24m de diamètre. Rien de magique ne peut pénétrer et être dans la zone jusqu'à ce que le shaman bouge. *Die yer git* : comme boule de feu affecte 1d3 personnes. *You yella bugger* : 4 PM, portée 48m, durée 2d6 rd : le groupe doit faire un jet de FM ou fuir.

Possessions : un bâton de Mork : Rajoute +1 à tout les tests 'Eadbanger. Immunise son porteur aux effets psychologique même magique ou déjà existant (haine, frénésie, peur, terreur etc.). Une bourse contenant champignons donnant chacun 1d4PM supplémentnaire. *La clé de Jade en pendentif* : Lorsque Dormoi la récupère, il sourit : « Ulrich est avec nous et protège notre expédition : c'est un très bon signe que voilà »

IV-2 Mission elfique ?

IV-2-1 Suzdal

Suzdal n'est plus que ruines fumantes. Une multitude de corneilles et corbeaux surveillent le groupe, perchés sur les restants de mur. Une bonne partie se repète de corps gonflés par leur putréfaction. En s'approchant, un barricade circulaire avec lance et une pseudo tour a été montée rapidement pour protéger 4 tentes. Sur un jet d'I un petit canon monté sur la tour est braqué vers la route. 4 arquebuses complètent la défense.

Une voix naine les interpelle alors que le groupe est à 50 mètres environ.

« Les pillards sont accueillis à coup de canon ! Présentez-vous ! »

Une fois présentés, ils seront invités à passer une porte camouflée dans la barricade. Le nain à la barbe brune, bandage sur la tête, descend avec un tromblon dans le dos et un pistolet à la ceinture. Odek Le sombre leur demande ce qu'ils font dans le coin qui vient d'être ravagé par une armée de démons. Ce qui c'est passé ? Lorsque l'alerte a été donnée, les gens ont abandonné le village et ont été se réfugier dans une tour elfe. Moi je suis resté me disant qu'un truc elfe ça ne tiendrait pas et j'ai eu raison ! La tour a été la proie de flammes multicolores aussi bien par des trucs volants que des hordes de zom-bêt au sol pendant toute la nuit. Ce matin l'armée avait quittée le vallon sûrement en direction de Kislev. Personne n'est pour l'instant revenu de la tour sauf Garry Dorsouilly. Tout de façon c'était une tour elfe, elle pouvait pas résister. »

Le soir venu, Gart l'halfeling allume le feu pour préparer le dîner. L'utilisation de la clé interpèle Larkone et Daronel qui à voix haute le questionne sur lui et sa clé. Les deux autres protagonistes Garry et Odek, le seront tout autant.

Dormoï dira être maintenant sûr que leur expédition est au bon endroit. Qu'ulricjh guide leurs pas. Reste à trouver ces elfes. Ce à quoi les survivants du camps de fortune répondront que les elfes qui vivaient ici avant, étaient les seuls de la région. Il ne reste que Teolys parmi les blessés (voir ci-après). Bref après Garry, tout ça va aller à la tour et la grotte.

Un *halfeling*, **Gart Ventrechantant** a survécu à l'assaut de l'armée, en se cachant dans son four qui l'a protégé des flammes et de l'effondrement de l'auberge. Il possède la clef flamboyante. Il l'utilise comme briquet. Il veut bien leur donner à une condition : faire un meilleur plat que le sien => concours de cuisine. Pensez à prévenir les joueurs de cuisiner un truc (brownie, gâteau, cocktail etc) pour la séance où ils rencontreront l'halfeling. Le MJ prépare aussi quelque chose. Puis on fait un vote pour savoir lequel des trucs était le meilleur avant cette rencontre.

Si le meilleur plat est celui du MJ, alors on considère que l'halfeling n'est pas impressionné par leur talent de cuisinier et rechigne à leur donner la clef. En cas d'un échec sur le jet de négociation, il désirera accompagner le groupe.

Si c'est un truc préparé par l'un des joueurs qui est le meilleur alors l'Halfeling comprendra l'importance de leur mission et leur donnera la clef. Vous pouvez aussi le faire au jet de cuisine : -10 si ingrédient pourrave, -10 car pas de cuisine et ses ustensiles, int/2 si pas de compétence cuisine.

Le *nain Odek le sombre* possède la clef grise. La donne contre un combat et de l'or. Il a survécu à l'assaut en étant laissé pour mort après avoir reçu un coup sur la tête le rendant inconscient sous un tas de gravas.

Un *humain Garry Dorsouilly, adepte du Sein de Slaanesh*, a ouvert les portes de la tour. Il a été renvoyé ici par les jumeaux du chaos pour prévenir en cas d'arrivée de renfort. Si un des PJs portent le médaillon du sein de Slaanesh, il fera le signe. Pour l'instant il soigne les blessés pas trop graves dans l'une des tentes. Il porte une simple robe de bure noire. Il précisera éventuellement que les démons se sont acharnés sur le temple d'Ulrich. Le temple était dédié à Sigmar qd le PJs cherche à savoir. Si cette erreur lui est faite remarquée, il dira : « euh...oui... » fin vous savez Ulrich et Sigmar sont des dieux copains copains, 'fin vous voyez ce que je veux dire [il fera un clin d'œil]. Accessoirement il enterre les corps. Il n'oublie pas de confier leur âme à Slaanesh ! Il possède par un hasard inouï la clef noire, mais l'a perdue dans les ruines. Alors que les PJs iront la chercher, un loup de taille normal au pelage blanc prend quelque chose. Il se retrouve pour regarder les PJs, leur fait un clin d'œil, un objet noir dans la gueule. Il se met alors à marcher en direction de la tour pour aller à la grotte.

4 enfants de 5-7-8-10 ans Pat, Eva, Karla et Viktor devenus orphelins par cette guerre. Pour l'instant, ils aident Gart à ramasser du bois et allez chercher de la nourriture dans les décombres.

Parmi les 6 blessés sous une tente, l'un d'eux est *un elfe du nom de Teolys*. Il a toujours vécu ici. Il n'a jamais vu le moindre dragon. Les seuls trucs anciens et elfes sont la tour et l'inscription à la grotte aux elfes et dragons.

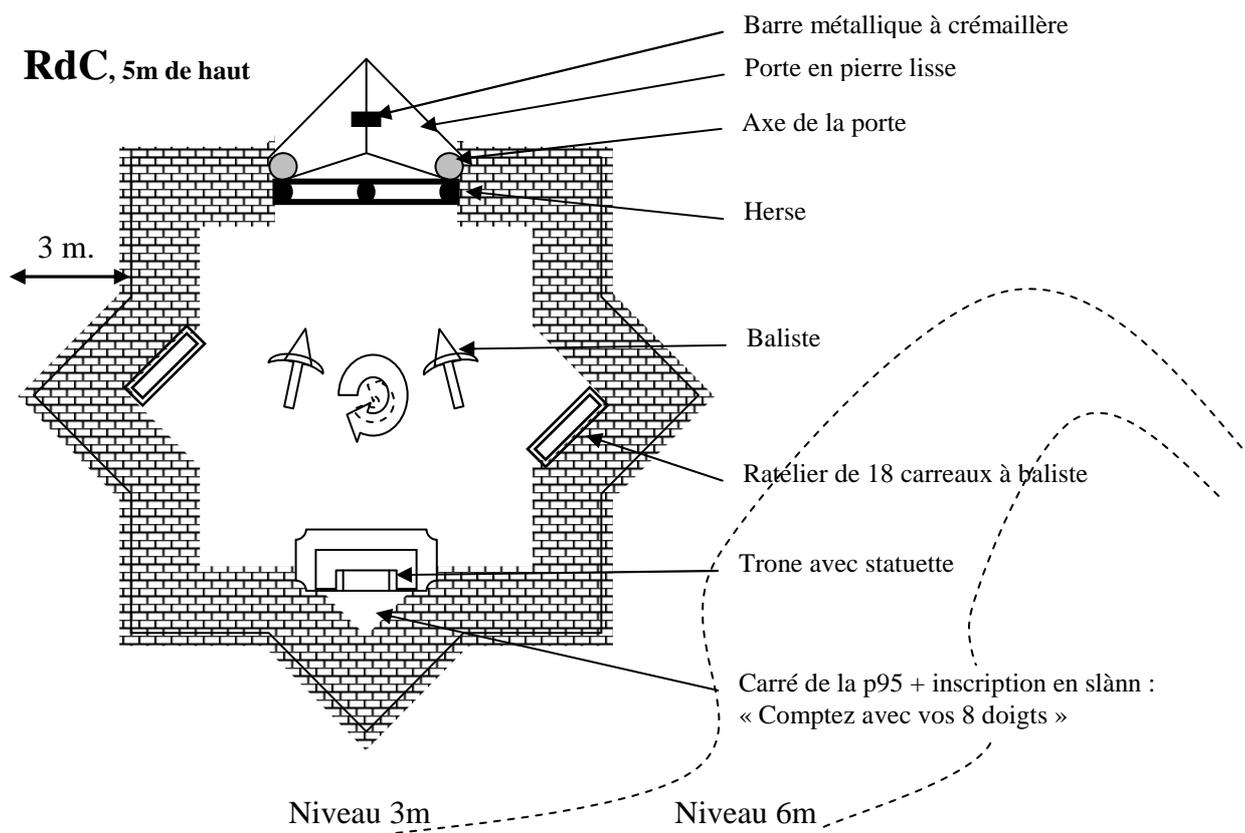
IV-2-2 La tour d'Alvuan

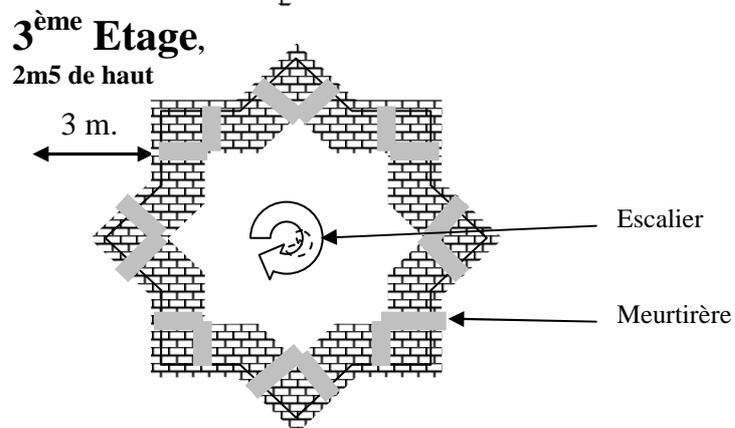
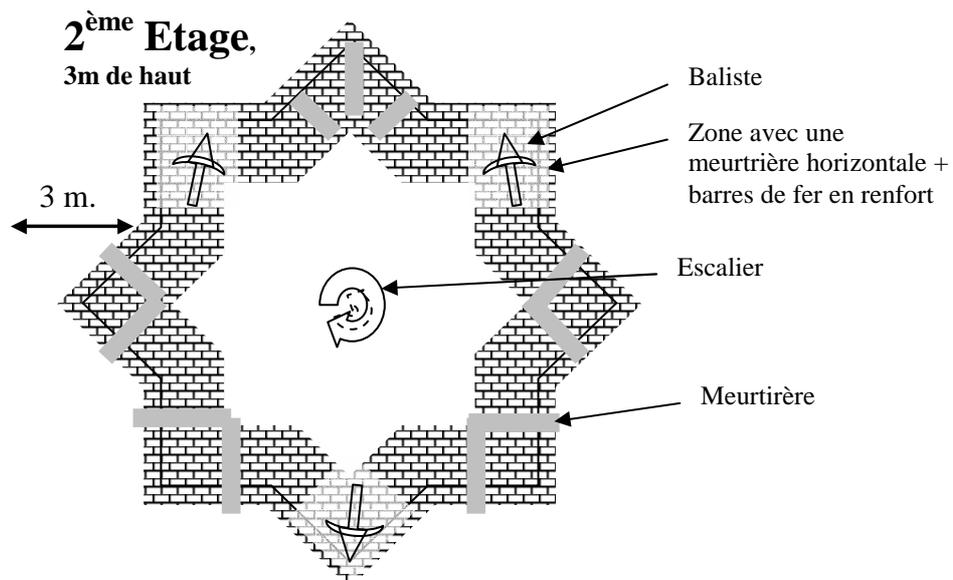
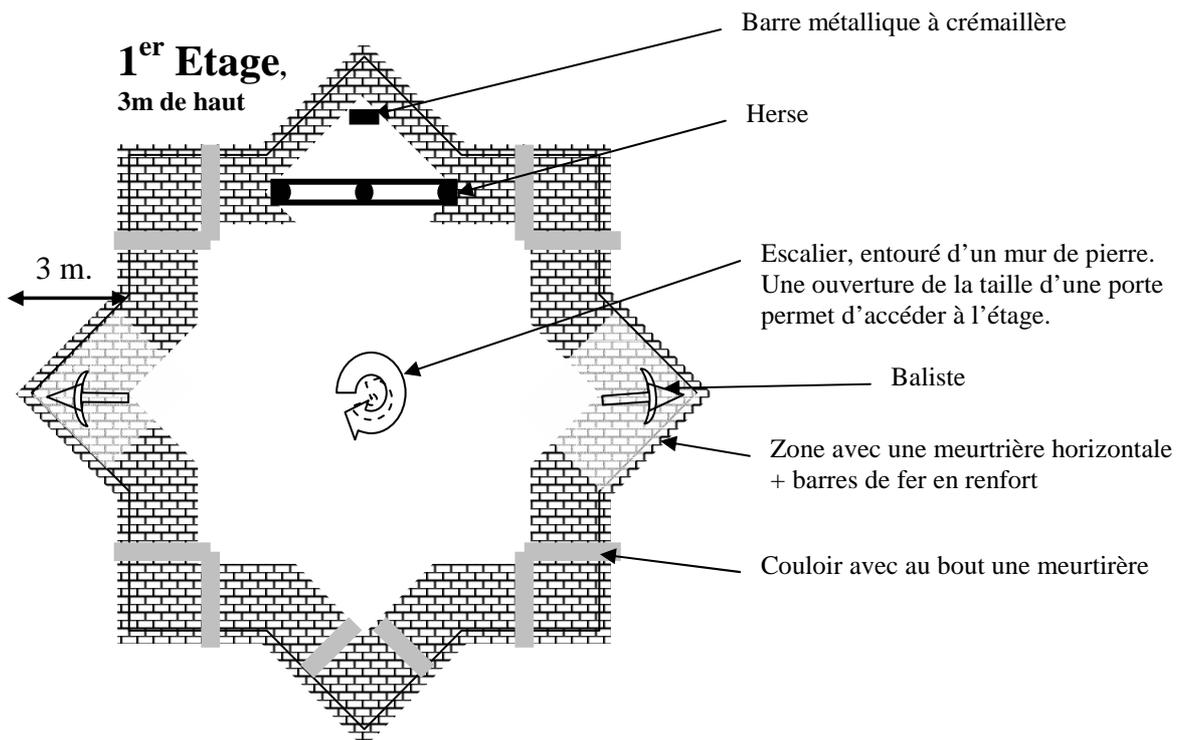
Cette tour est tout ce qui reste du bastion que formait l'avant poste d'Alvuan. Elle était située non loin du sommet de la colline qui a été déplacé. Elle se situe donc non loin de la grotte aux elfes et aux dragons. Sa disposition et son orientation ne sont pas optimales : Albarion n'a pas pensé à bien disposer la colline lorsqu'il l'a déplacé. Certaines roches ont fondu, mais globalement elle est à peine ébréchée. La plupart des décorations ont disparu avec le temps, mais la capacité défensive de la tour reste intacte : minimum trois traits d'arbalète peuvent partir de chaque côté. L'entretien humain se voit, cependant aucun trou ne semble percer cette impressionnante cuirrasse de 45 mètres de haut. Le toit est en pierre sans aucune trappe d'accès. Une allée de lances avec à leur bouts plusieurs têtes humaines, indique ce qui est advenu aux villageois venu se réfugier ici. Un flot de sang rouge sombre semble s'être déversé de la tour et recouvre le chemin d'accès. Les corps décapités ont été laissés à l'abandon tels quels, pour certains en partie dévorés. Ces corps sont dispersés sur 50 mètres devant l'entrée de la tour. Les seuls signes de vie aux alentours sont les corbeaux, loups et autres rats venus manger les cadavres. La double porte est ouverte et la herse relevée.

A 100 mètres de la tour 4 traits partent des balistes faisant chacun 2d10+16, la CT des tieurs est de seulement 15%. La cadence de tir est un tir tous les tours. Dès que le groupe a pénétré dans la tour, la herse tombe (1 round), les portes sont actionnées et verrouillées (1 tour). Un combat à mort peut s'engager entre les PJs et leur jumeau du chaos. Tous sont au premier étage et ycampent, sauf l'éclaireur situé tout en haut. Ce dernier pousse un cri perçant pour prévenir les autres de l'intrusion des PJs pour fermer la herse et les portes. N'hésitez pas à utiliser les balistes lors du CC.

Sur le trône se trouve une statuette bleue de 50 cm d'un duc du changement faite de cire. L'intérieur est relativement propre et remis en ordre, malgré des traces de combats récents (sang frais etc), pour qu'elle reste pleinement opérationnelle.

Les caractéristiques des jumeaux se font via la photocopie de la feuille de personnage des PJs, ajoutez-y 1d4+3 mutations selon votre humeur. Ces jumeaux ne portent rien de magique. L'équipement est identique à celui des PJs sans les bonus magiques ni les pouvoirs éventuels. Leurs traits hors mutations, sont identiques. Les doubles de magiciens, n'ont pas de PM et ne jettent donc aucun sort. Ceci est l'une des étapes pour leur faire comprendre de ce qu'ils peuvent faire avec la magie : poutrer sans aucun remord, des créatures plus faibles. Vos PJs n'ont plus la compassion de Shallya...





IV-2-3 Le slànn s'éveille (optionnel)

Aucun objet décrit ci-dessous n'est magique. Ce n'est que de la technologie slànn.

Pour déverrouiller et faire sortir le cercueil cryogénique du slànn, il faut appuyer simultanément sur tout les 1 et pas un autre chiffre, puis uniquement sur tout les 2, puis uniquement sur tout les 3 etc. Demandez aux PJs de le faire devant vous si vous avez pu faire la photocopie à l'échelle. A la moindre erreur, il faut tout recommencer.

Lors de l'appui sur les huit 8, le carré clignote d'une lumière rouge puis verte. Au bout de un tour un sarcophage octogonal de 1m de long pour 45 cm de diamètre sort de terre lentement, poussé par un verrin. Il fait 850 Enc. Un visage se trouve derrière un hublot circulaire. La créature est un mélange entre batracien et poisson. Ses yeux sont fermés. Diverses lumières clignent sur l'ensemble du sarcophage. Sur un petit afficheur, divers textes défilent ainsi qu'une barre de progression rendue à 0,1%. A sa vitesse actuelle, elle mettra environ 6 heures pour atteindre les 100%. Les textes sont différents paramètres biologiques (si le traducteur est un médecin).

Au bout des 6 heures, de la vapeur froide sort. Le sarcophage s'ouvre. La petite créature est une sorte de yoda toute verte. Elle porte une combinaison comme celle de certain ingénieur nain, ainsi qu'une ceinture particulièrement fournie en sacoches. Aucune arme n'est visible Elle se met un masque devant la bouche. Elle salut et parle de manière métallique en reikspiel, suivit d'arcane elfique, suivit de Khazalid (arcane naine), selon les races des PJs.
« Salutations mes enfants. Je me présente : Yona »

FAQ :

Papa ? Maman ? Je suis l'un des méta-créateurs de ce monde. Les nains, les elfes, les humains, les halfelings, les animaux, ont été créés par notre race. Ce qui fait de vous logiquement mes enfants.

Comment il en là : Il s'apprêtait à quitter ce monde à bord de son vaisseau volant « le dragon mécanique » poursuivit par une horde de démon. Les dommages subit était trop important et il n'eut d'autre choix que de sauter dans la première capsule de survie à sa disposition. Cette dernière doit logiquement être sous la tour.

Suite des événements : « Il a y 75% de chance que des secours apparaissent dans un rayon d'1 km d'ici 28 minutes. Le temps étant le facteur le plus aléatoire de l'évènement au vu de l'espace-temps écoulé. »

Pouvez venir sauver Kislev ? Il se regarde en riant « AHAHA vous m'avez vu ? De plus, nous nous refusons d'intervenir dans la destinée de nos créations. Cela est contraire à toute logique créatrice selon le principe d'incertitude. »

Les gens qui vont venir peuvent pas nous aider : voir ci-dessus.

Albarion, vous connaissez ? Non.

Ca fait longtemps que vous végétez là ? Selon mon calendrier, cela fait 7312,7 cycles annuels de ce monde.

On peut venir avec vous ? Non.

Vous nous aiderez ou mourrez ! Le ton de votre voix m'indique x% de chance (au MJ de déterminer le x) que votre menace se réalise car elle est totalement injustifiée et que vous êtes une race relativement déterminée. Si vous m'interrogez c'est que que vous avez besoin de moi. CQFD.

Le seul moyen pour les PJs pour aider Kislev est donc d'emmener le sarcophage avec ou sans le slànn. Si les PJs n'ont plus que ça pour sauver Kislev, vous pouvez être plus gentil.

Le vaisseau qui va apparaître, shoot tout. Il s'agit d'une extraction à la Doc wagon alias la Trauma team. Le vaisseau apparaît dans un grand éclair lumineux via un vortex chaotique à 500mètres du sarcophage. Il est grand, je vous laisse le soin de le décrire. Moi je suis parti sur un croiseur Mon calamari MC80 de 800 mètres de long. L'avant ressemble à une gueule de dragon fermée. 2 sphères métalliques sont larguées tous les rounds. Elles explosent rapidement libérant un bannissement niveau 4. Des traits lumineux jaillissent de toute la coque, et déciment les démons volants et leurs troupes au sol.

Au bout de 1 tour, 16 petits chasseurs sortent des "narines" à l'avant du vaisseau et piquent droits sur le sarcophage. 16 slànn interviennent via des exos-squelettes intégrals leur donnant une taille de 2 mètres et équipés de bolters lourds. Ils viennent chercher Yona par tous les moyens. Ils tombent chacun d'un petit chasseur au bout de 5 rounds de vol.

Cette brève et violente intervention suffira à motiver les troupes Kislévites pour décimer les seuls zom-bêtes restants et paniqués.

IV-2-4 La grotte aux elfes et dragons

La grotte aux elfes et dragons n'est pas loin de Suzdal : 1/2 heure de marche. Elle est située à 200 mètres de la tour, c-à-d à portée des balistes ... La grotte en elle-même est toute petite : 2 m de diamètre pour 2 m de haut. Une pierre magique noire semblant toute neuve contient les inscriptions suivantes en arcane elfe :

« Envoyez du roi phénix qui venez réveiller Albarion, n'oubliez pas sa leçon. ».

Un carré de 22cm de coté et 1cm de profondeur est situé juste en dessous des inscriptions. Tracez un carré sur une feuille et laissez les PJs jouer avec les clefs, le temps qu'ils se rendent compte qu'une manque. A ce moment, une voix sourde en Eltharin venue de derrière, leur dit : « ce qui vous manque est sous vos pieds ». La clé d'améthyste se trouve sous 10 cm de terre au pied de l'inscription avec un étui en os scellé contenant un très vieux parchemin magique de vie dans la mort (Jet d'Int pour les magiciens pour le reconnaître, réussite automatique si nécromancien, Larkone le fait aussi).

Une fois les clefs mises en place, des vents magiques parcourent l'ensemble et disparaissent avec une section en pierre de 2mx1mx2m. Les PJs voient alors une grotte couverte d'écriture en arcane elfique. L'histoire d'Albarion y est écrite. En son centre, une figure fantomatique de lettré elfe attend. Elle dit clairement en arcane elfique (jet d'Int si Eltharin) « **Vous voilà enfin...pour quelles nouvelles ?** »

Albarion est un fantôme, stable uniquement dans la grotte. Comme les PJs ne sont pas les envoyés du roi phénix, il est méfiant quand à savoir qui les dirige pour venir ré-ouvrir le passage. Car cela peut-être pire que l'armée de démon "classique" qui assiège Kislev... **Il demandera donc un bon argumentaire, pour venir aider Kislev.**

Suivra alors un speech sur la magie. Au cours de son discours, Albarion peut désigner l'objet de cette campagne et d'autres. Il dira que leur magie ne sert pas une destinée juste ou bonne contrairement à ce que pense les PJs, et qu'il serait bon au porteur de s'en débarrasser avant de perdre son contrôle.

Il a besoin d'un corps pour lancer les sorts de Haute magie : Dormoi se sacrifie pour qu'Albarion puisse s'incarner dans son corps. Pour se faire, il utilise le parchemin de vie dans la mort en disant « hélas encore une victime de la magie. » Les magiciens sont ensuite invités au rituel multiplicateur de PM.

Le carré de la tour (le slànn):

La tour n'a pas été bâtie là par hasard. Elle sert un petit peu de sépulture pour une créature à 8 doigts. C'est un ami des elfes extrêmement intelligent. Si vous allez le réveiller, il va vous falloir être très persuasifs pour qu'il vous écoute et vous aide. Albarion ne les aidera pas à résoudre l'énigme et le sudoku car sinon la créature ne daignerait pas s'occuper d'autres créatures avec peu d'intelligence. Il veut bien leur dire que les clefs de cette grotte sont bâties sur la même logique.

L'histoire :

Albarion et Garwynn retournaient à Ulthuan faire leur rapport au roi phénix Aenarion sur la situation du pôle nord. Après une nuit passée à l'avant-poste d'Alvuan, Albarion lance son sort de vol pour repartir. Malheureusement un portail apparaît. Il tente de le conjurer. Au lieu d'y parvenir, il est complètement désorienté pendant plusieurs minutes. Lorsqu'il reprend connaissance, il se rend compte que quelque chose d'anormal se passe. Le portail en lui-même est une « chose » changeant continuellement de forme, de matière et gouttant de temps en temps des choses prenant la forme de démons hideux et défigurés. Parfois ces choses survivent et attaquent Garwyn qui le défend, d'autres fois elles succombent dans des cris d'agonies et de terreur. Alors qu'il était en train de tenter de conjurer à nouveau le portail, la chose intègre son ami Garwyn au travers du portail. Albarion interrompt son incantation pour ne pas détruire son ami. Arwynn redoubla de coup de griffe pour rejoindre son maître mais les vagues de la chose les submergeaient.

Assailli de toutes parts, il n'a pas d'autre choix que déplacer la colline voisine à cet emplacement, afin que tous les démons meurent et de rendre le portail inaccessible. La situation resterait ainsi figée, le temps nécessaire pour qu'une force suffisante permette de récupérer Garwyn. La guerre de la barbe éclata peu de temps après. Les elfes durent quitter cette terre rapidement et, en hâte, sceller l'endroit. Depuis il attend.

Théories sur la magie :

- Les nains pensent être plus dans le vrai avec leurs objets. Un objet n'a pas conscience et peut donc difficilement trahir. Ce qui en est l'origine, elle le peut. De plus l'objet magique vient d'une magie et la sert, c'est-à-dire qu'une puissance ou entité dirige sa destinée et non pas son propriétaire qui n'est qu'une de ses marionnettes dupée par un pseudo sentiment de supériorité et de puissance. Il ne fait en réalité que subir cette destinée.
- Les elfes ont été conçus comme des canalisateurs de cette énergie : la magie. Ils sont donc traversés par l'essence même d'une puissance / entité qu'il ne contrôle pas et subissent donc son influence. La mort de son ami lui a fait comprendre que son destin était comme celui de Teclis. Que s'il voulait être libre, il lui fallait abandonner la magie. La magie nous a rendu trop orgueilleuse. Et nous voici condamnés à devoir l'utiliser, encore une fois. Je veux me libérer de ces chaînes... **Aidez-moi !**
- Le collège noir est l'équivalent de la haute magie. Le diagramme de Valena est donc faux. Seuls les très puissants démons le connaissent et l'utilisent. Je ne vois que les démons de Tzeentch capable d'une telle prouesse. Un puissant magicien, humain ou elfe pourrait le pratiquer mais son corps et son âme en seraient marqués à jamais. Je ne l'ai jamais croisé et n'est que de vagues théories à son sujet. [NdA : je vois le collège noir un peu comme l'anti-matière. La haute magie manipule la magie du côté matière, et le collège noir du côté anti-matière. Avec ce principe on comprend pourquoi les slanns n'ont pu le canaliser, ni le maîtriser, et ne pourront jamais détruire les démons...]

Le plan :

Mais avant il va falloir aller chercher son ami. Deux scénarii possibles : les Pjs sautent dans le portail et vont du côté démon, ou bien repoussent les vagues de démons qui en sortent sur le plan du monde de Warhammer.

Exécution :

Albarion jette le sort domptage des vents suivi de source des vents puis enfin déplacement. La colline se soulève alors lentement puis est dégagée. Alors que des morceaux de terre tombent un peu partout, de la fumée s'élève dessous et commence à s'enflammer. "Arwyn se réveille" annonce simplement Albarion. Une déchirure de la réalité à la couleur changeante, de la taille de deux hommes, apparaît à environ 100 mètres du groupe. Aucun démon n'en sort. Lorsque la colline est reposée, un humanoïde ailé apparaît sur le seuil. Jet d'I, acuité visuelle +10 pour reconnaître un elfe.

Garwyn - « Albarion ! Mon ami, je suis toujours en vie ! [Ils s'envolent en direction d'Albarion, son arme toujours au fourreau, sa lance dans le dos et le bouclier en main.] Heureux de te revoir après tout ce temps. J'ai d'importantes révélations à te faire [D'un puissant cri "Arwyn" il appelle son phénix qui vient de se reformer.]

Aenarion était dans le vrai. Je comprends mieux pourquoi Asuryan ne l'a pas abandonné lorsqu'il a brandit la faiseuse de veuves. Nous devons vivre en symbiose avec le chaos. Comme ont tentés de le faire les slanns avant nous. Aenarion notre premier roi phénix, celui élu par Asuryan lui-même, avait commencé à comprendre cela en créant en le Vortex, non pour le détruire, mais pour mieux contrôler la magie.

Le chaos n'est pas le mal, comprends-tu cela mon ami ? Vois les généraux mis à notre disposition [il désigne uniquement les PJs mais pas les deux elfes]. Convertissons ce monde, changeons les mentalités, moi avec la faiseuse de veuves, et toi avec les pierres du destin. Car oui pendant tout ce temps, l'emplacement des pierres du destin m'a été révélé. La magie qui nous est offerte, nous permettra même de renverser Malekith & Morathi. Cette magie que tu utilises tant, comme tant de nos frères et de gens. C'est elle qui coule dans nos veines, qui nous donne la vie. Les slanns n'ont fait que manipuler le chaos pour créer la vie : Cette chose magique qui nous anime. Voilà comment mon esprit a accepté ce qui est la conclusion logique de cet univers. Le chaos ne peut être vaincu. C'est la source même de ce monde. Nous sommes tous enfants du chaos. Il faut l'accepter et savoir vivre avec. C'est ce que m'a appris notre histoire. Et je vais le révéler à ce monde.

Acceptes-tu notre offre ? » [NdA : je vous conseille vivement de lire l'histoire des hauts elfes et elfes noirs sur la wikipedia, pour savoir que la faiseuse de veuves est la lame de Khaine, qui est Malekith etc.]

Albarion – Laisse-moi quelques instants que j'analyse ton raisonnement. [Il se retourne vers les PJs]. Pouvez-vous m'aider à résoudre son paradoxe ? Combattiez-vous un ennemi invincible et immortel, ou bien apprendriez-vous à le dompter ? Combattre le chaos par le chaos, jusqu'à notre propre destruction ? Garwyn semble posséder la clé qui me manque tant.

Les Pjs peuvent alors poser leurs questions. Albarion les éclairera sur plusieurs points. Il peut les aider sur l'histoire haut elfe. Il peut leur parler un peu des slanns originaux (ceux de la première édition, pas les ignobles grenouille de battle), du premier roi phénix etc. Sûr qu'un groupe composé de prêtres de Sigmar entendant l'argumentaire de Garwyn, fait un bond au plafond et le décapsule directement à coup de marteau sans que Zurvoch n'apparaisse. Dans ce cas vous avez le plan IV-2-3 Le slann s'éveille (optionnel) p73. Aidez les un peu en faisant un slann gentil et sur l'enigme+sudoku à coups de jet d'Int. Larkone et Daronel fuieront au premier combat ou à l'apparition de Zurvoch.

FAQ :

On est gentil, on ne sert pas tzeentch [réponse de Garwyn]=> "vous êtes avides de puissances, et par là-même vous utilisez des objets magiques pour changer les choses. Et le duc du changement, seigneur de la magie est Tzeentch. Vous ne changez donc pas d'allégeance, vous la servez maintenant en conscience."

Nous pas être généraux [réponse de Garwyn]=> "Vous utilisez des objets magiques. Ce sont les outils du changement. Vous serviez déjà le chaos sans vous en rendre compte. C'est maintenant officiel. Cette puissance que vous recherchez au travers d'eux, je vous en promets encore plus. Vos objets vous désignent comme serviteur."

Nos objets magiques servent à détruire le chaos ? Pourtant ils vous permettent de changer des choses qui vous auraient été impossible. Ce n'est pas très naturel tout cela. Vous modifiez nombres de destinés grâce à eux. Ils sèment le chaos et la mort plus qu'autre chose.

Comment comptez-vous convertir ? Tout simplement en éliminant ceux qui déséquilibrent les forces de ce monde et perturbent trop la magie. Actuellement il s'agit des démons assigeant Kislev. Oui le chaos peut combattre le chaos. L'équilibre doit être rétabli. Nous devons poursuivre l'oeuvre d'Aenarion notre roi phénix.

Vous étiez pas contre le chaos y'a deux minutes ? Garwyn semble avoir été plus guidé, illuminé que moi pendant toute cette période. En plus, il me propose de détruire les elfes noirs. Si tel est mon destin de pouvoir les détruire, alors mes réflexions ne doivent en aucun cas l'empêcher.

NB : Le moyen de fermer le portail est simple : inhumer ou détruire le corps originel d'Albarion en le recommandant à Morr. Garwyn et Arwyn ne seront alors pas sujet à l'instabilité, mais l'avatar lui sera instable et donc rapidement détruit. Le squelette est facilement repérable si les PJs y pensent. Il se trouve au centre de l'ex caverne où ils ont rencontré Albarion.

Conclusion

A partir de là nous touchons le fond de cette campagne. Vos PJs vont devoir choisir entre basculer du côté du chaos ou le combattre. Notez que si les PJs commencent à écouter les arguments c'est qu'ils attendent quelque chose. Ils commencent à être séduits. ***Rien ne vous empêche de créer votre propre conclusion.***

Les PJs choisissent de combattre le chaos sans Albarion :

Ils sont bien mous vos PJs. Ils n'ont pas pris conscience de la puissance des PNJs qui les entoure ? Allez-y joyeusement avec ce que vous avez sous la main, vous devriez pouvoir tous les tuer. Certains choisiront peut être d'écraser ceux restants. Ceux-là ne survivront que s'ils ont choisis le chaos dès le début. Ce n'est pas quand la hache arrive vers son crane, qu'il faut se dire qu'on a fait le mauvais choix.

Les PJs choisissent de rejoindre le chaos :

Albarion rejoint leur avis. Sors alors du portail, le chevalier Zurvoch le sanglant. C'est tout simplement un avatar de Tzeentch mesurant 2 mètres. Jet de terreur tant la noirceur de son âme semble émaner de lui avec cette impression de puissance maléfique.

Gawyn demande alors au Pjs de partir tenir la forteresse de Rakhov au Sud, annoncer la chute de Kislev et que désormais la ville appartient à Zurvoch qui y sera le nouveau seigneur. Albarion les y rejoindra une fois la ville complètement sous contrôle. Il ne faut donc pas tuer des gens, il faut juste les avertir t faire en sorte qu'elle reste à Zurvoch [Les Pjs doivent la prendre rapidement pour bloquer le Stirland]. Une fois votre allégeance ainsi démontrer, vous irez chercher les pierres du destin.

Zurvoch, Albarion, Arwyn et lui-même vont changez la destinée de Kislev et celle du monde des humains. Nous nous retrouverons très bientôt... Albarion se jette un sort de vol, l'avatar invoque un disque volant de Tzeentch, et s'envole avec Arwyn et Garwyn. Pour y aller, Albarion peut leur faire un sort de magie grise Ailes grises. Il ne vous reste donc plus qu'à faire l'épilogue et enchaîner sur la campagne des pierres du destin. Offrez-leur 1 mutation intéressante pour leur classe + 1d6 autres aléatoires.

Les PJs + Albarion choisissent de combattre le chaos :

A un moment ou un autre, ils vont se rappeler des principes du pourquoi ils sont gentils. Poussez les dans leurs raisonnements, en disant qu'Albarion attend d'autres arguments, qu'il n'est pas encore tout à fait convaincu. Selon la qualité de leur discours, faites secrètement un jet de Soc (facultatif) pour déterminer si Albarion rejoint le chaos ou pas. Si le discours est vraiment bon Garwyn reviendra du bon coté après sa mort et pourra être ressuscité par le sort d'Albarion. Dans tout les cas le combat se fera contre Arwyn et Garwyn.

Quand Garwyn sent qu'Albarion ne penche pas du côté du chaos Il s'envole (2 rounds) pour chevaucher Arwyn pendant 2 rounds puis piquer avec sa lance sur Albarion en criant "Meurt ingrorant !".

A la fin du combat, un soin des blessures graves x 4 sur un pilier de Fenrir doit pouvoir remettre tout le monde sur pied. Direction Kislev. Vous pourrez si vous le souhaitez faire les pierres du destin après. Garwyn agonisant ou avant de disparaître, révèle l'endroit où se cache les pierres. Le but sera de les récupérer pour les détruire. Albarion leur proposera à la fin de détruire certains objets magiques en les rendant vulgaire via une annulation de la magie.

Albarion comprend que quelque chose a pervertit Garwyn :

Albarion – Dis moi Garwyn... Zurvoch ne pourrait-il pas venir m'expliquer çà de lui-même ? [Il fait un clin d'œil aux PJs]. Zurvoch sort. Albarion s'agenouille devant puis lui propose de partir prendre Kislev avec l'aide des PJs auxquels il fait de nouveau un clin d'œil. Tout le monde y va via un sort d'ailes grises. Là-bas Albarion fait un pilier de Fenrir + un bannissement. Soit Zurvoch le tue pendant qu'il lance bannissement et fin hollywoodienne, ca se fait à la dernière seconde Albarion est blessé mortellement et Zurvoch est renvoyé à Suzdal.

Remarques :

Zurvoch laisse le soin à Garwyn de semer le doute dans l'esprit d'Albarion. De plus, le fait qu'Albarion se soit ré-incarner dans un corps, permet de faire oublier à Albarion que ce qui maintient Zurvoch sur ce plan. C'est justement son premier corps de haut elfe qui sert à maintenir Zurvoch sur ce plan. Il faut que ce corps maudit reste le plus longtemps possible intact. Les autres enveloppes charnelles n'ont aucune importance. Si un bannissement a lieu sur Zurvoch, il s'en fout, le portail ré-apparaîtra avec lui à Alvuan.

IV-3 Revenons à Kislev

Kislev est en flamme. Le quartier Sud a complètement été investi par les forces du chaos. Le pont enjambant l'Urskoy a été saboté. Ne reste que les lieux sacralisés, les collèges de magie et le palais qui sont idemnes. Les sorciers se relaient pour lancer zone de sanctuaire. Les démons et sorciers sur disque passe leur temps à bombarder la ville avec des projectiles divers et variés : corps, pierres, jarres enflammées etc.

Notre compagnie y va via le sort de magie grise : ailes grises.

La fin peut être modifiée avec IV-2-3 Le slànn s'éveille (optionnel) p 73.

IV-3-1 Exterminons Kislev

Les PJs ont fait le choix de suivre le chaos. Le stratagème est simple : Albarion va nous faire un Pilier de Fenrir suivi de 2 ou 3 Vent de mort (magie nécromatique niveau 4) via un Maîtrise des vents. Les sorts seront lancés au Nord de Kislev pour détruire la population humaine et la grande majorité de l'armée de Slaanesh. L'argumentaire de Zurvoch est simple : ceux restants à Kislev refuseront de se soumettre. Pour les plier à sa volonté, il faut les rendre mutants ou les mettre sous les ordres d'Albarion. Albarion préférera la seconde solution : « Au moins seront-ils guidés par mon esprit éclairé ».

Le fait de buter en partie les troupes de Slaanesh avec celles humaines est très jubilatoire pour Zurvoch. Il s'assure d'avoir comme cela le contrôle total de la région sans concurrence ...

Les Pjs ne sont donc pas conviés, les vents de morts risquent d'un peu trop les perturber. Zurvoch leur ordonnera de se rendre immédiatement à Rakhov.

IV-3-1 Sauvons Kislev

Un pilier de Fenrir suivi d'un bannissement fera place nette. Le TI=150+270=420. Le sort partira donc lors du 5^{ème} round à 45. Pendant tout ce temps il faudra protéger Albarion. Le combat aérien va être extrêmement intéressant. Pour rappel : Zone de sanctuaire est un sort de zone comme son nom l'indique. Ceci veut dire que toute zone qui rentre en contact avec elle l'annule. Zone de froid, de chaud etc sont des sorts de magie mineure...

Une fois la zone nettoyée des démons, il ne reste que les zom-bêt. Une journée de baston suffira à les tuer. A partir de là, les PJs auront une renommée importante. Dans la région Kislévite ils auront 40% de chance que leur nom soit connu. 20% dans le Stirland et l'Ostermark, et 5% de chance dans le reste de l'Empire. Leur nom sera même porté à la cour d'Altdorf, de Middenheim et de Nuln. Le tsar peut leur proposer comme récompense des responsabilités dans leur corps de métier à Kislev, avec appartement de fonction. Tout cela aura lieu lors de la grande parade victorieuse qui aura lieu pendant 3 jours pour fêter la fin de l'armée du chaos.

IV-4 Les clefs

Chaque clef fait 11cmx11cmx1cm avec une très grande résistance. Elles ne sont pas destructibles par les moyens traditionnels. Si des moyens magiques sont utilisés, comptez une résistance de 120%.

Description des huit clefs de collègues. Chacune est une matrice de 4PM :

- (1) *La clé d'Améthyste* est faite de trois cristaux d'améthyste translucides. Les chiffres visibles sont comme des marques laissées à l'intérieur par un outil. =>Albarion
- (2) *La clé de Glace* correspond à trois cristaux translucides d'une glace magique ne pouvant fondre. Les chiffres visibles, sont comme des flocons emprisonnés à l'intérieur. => dormoi
- (3) *La clé de Jade* est faite de jade poli et taillé. Les chiffres visibles sont sur une partie non polie, le restant de la surface a été polie délibérément. => Bouffe Champi
- (4) *La clé Céléste* est un bloc de pierre avec un 1 de gravé dessus. Un éclair jaillit de la pierre formant le dessin lorsqu'un doigt parcourt le 1. L'éclair fait 1d3 de dégât. => daronel
- (5) *La clé Grise* est un morceau d'un métal gris non brillant et léger genre aluminium ☺ très usé par le temps, et seules quelques marques sont visibles d'un coté. => Nain
- (6) *La clé Dorée* est faite d'or pur. Elle a été grattée à plusieurs endroits. Seuls quelques chiffres sont encore visibles d'un coté. => Larkone
- (7) *La clé Flamboyante* est faite d'un carré de lave noire, gravé d'un 4. Trois flammes jaillissent du carré de lave formant le dessin, lorsqu'un doigt parcourt le 4. Le feu fait 1d3 de dégât. => halfeling
- (8) *La clé Noire* est faite d'un amas de sorte d'asticots noire encre grouillant. Au fur et à mesure qu'on tente de les écarter, d'autres jaillissent d'une matière ressemblant à de la mousse noire. Ce qui est utilisé pour écarter les asticots est marqué en noir indéfiniment (ce qui peut être gênant si c'est les mains, et oblige à porter des gants, sinon Soc-5%). => Garry du sein de slaanesh

IV-5 Profils

Dormoi Karpachov, ambassadeur du tsar, 44 ans, 1Pt de destin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
4	54	46	5	5	12	64 (94)	2	38	57	52	55	35	62	1d8* 1d6+5	4

Compétences : Reflexes éclairs, Esquive, désarmement, coups précis, arme de spécialisation : arme à feu, chance, endurance à l'alcool, résistance accrue, étiquette, équitation, orientation, éloquence, histoire, droits, alphabétisation, langage : Norsk, Reikspiel, Eltharin, classique.

Possessions : clé pour le passage secret. Clé de glace, 88Co, *Cuir rigide de l'ours de Kislev brodé au fil d'argent* : 2 PA, Enc : 55, +1E, immunité aux froids normaux. *Rapière blanche* dimensionnelle, Enc 45, +10I naturelle car bien équilibrée. Rondache avec un ours marchant sur trois cranes, Enc 95. Pistolet & son nécessaire pour 32 coups, Enc : 30.

Histoire : C'est le fils aîné d'une famille aristocratique de Kislev. Il a vécu plus ou moins loin de la cours. Sa famille n'a jamais réussi à se faire remarquer du tsar. Il voit donc dans cette mission de quoi enfin lancer sa carrière. Non seulement être bien vue du tsar, mais pourquoi pas être le partenaire privilégié des elfes avec l'Empire. Bref plein de bonnes perspectives. Il a du sang Dolgan dans les veines : il est donc fier, les voyages, surtout à cheval, il aime ça. Sa femme et ses 4 enfants sont venus se réfugier à Kislev alors que leur harras tout au nord s'est fait bruler par une avant-garde de l'armée détruite à grandes pertes.

Phrases favorites : « Ulrich nous guide ». « Le tsar a foi en nous »

Daronel, érudit elfe, 155 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	27	52	3	3	8	11	1	51	41	57	43	44	67	1d4+5	3

Compétences : Alphabétisation, calcul, commerce, cartographie, connaissances des plantes, des démons, des runes, des parchemins, identification des plantes, morts-vivants, objets magiques, Théologie, Conscience de la magie, sens de la magie, esquive. Langages : Arcane Elfique, Reikspiel, magikane, classique.

Possessions : Clé du collège Céleste. Une dague, une robe d'érudit de rechange, une couverture chaude, gamelles en bois. Le vieux grimoire "les racines elfiques" (Enc 40), dans un sac en peau étanche.

Histoire : Il fait partie d'une riche famille bourgeoise qui négocie de tout avec des contrats privilégiés vis-à-vis des elfes des mers. Il est habitué au fast et connaît le Sein de Slaanesh. Il a participé à deux soirées et a été approché. Pour l'instant il ne connaît que le signe sans en faire partie. Il se doute que même s'il avait fait partie du Sein de slaanesh, il aurait été bouffé par les démons. Il est donc tout heureux d'avoir trouvé un moyen de quitter cette souricière qu'est devenue Kislev.

Phrases favorites : « Protéger moi et le grimoire ». « Faites attention, rustre »

Larkone, érudit elfe, 195 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
3	46	42	2	3	9	11	1	52	52	57	63	52	59	1d4+4	3	8

Compétences : Erudit, alphabétisation, calcul, art, connaissances des plantes, des démons, des runes, des parchemins, identification des plantes, morts-vivants, objets magiques, Théologie, Conscience de la magie, sens de la magie, divination, esquive. Langages : Arcane Elfique, Reikspiel, magikane, classique, arcane naine, slann. Incantation magie mineure

Sorts : Mineure : *Scribe invisible*, *sommeil*, *pare-pluie*.

Possessions : Clé du collège doré. Une dague, une robe d'érudit de rechange, une couverture chaude, gamelles en bois, nécessaire à écriture dans un grand os tenu en bandoulière

Histoire : Il fait partie tout comme Dronel d'une riche famille de marchand elfe. Il tire leur profit du commerce et des services qu'ils ont avec les elfes des mers. Ils ont l'habitude de cotoyer le fast et la richesse. Cette mission lui permet de s'échapper d'un quotidien toujours identique à gérer des affaires, lire le peu de livre disponible, et surtout s'éloigner d'une ville assiégée.

Phrases favorites : « Que d'aventures ! » « Je vais essayer de vous faire comprendre »

Gart Ventrechantant, halfeling aubergiste, 36 ans, chauve

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
3	27	44	2	3	6	57	1	43	24	33	24	48	41		10/5/9/5	26

Compétences : Arme de spécialisation : deux mains, lance de cavalerie, lance de dragon, équitation cheval, monture volante, emprise sur les animaux, esquive, réflexes éclairs; Adresse au tir, ambidextrie, arc long, coup assommant, coup puissant, **Psychologie** : Peur des gobelins.

Possessions : Clé flamboyante qu'il utilise comme briquet pour allumer le feu.

Histoire : Il a été pris ici, en tant que commis de cuisine à l'auberge principale, depuis 30 ans. Il pense reprendre l'affaire, une fois la bâtisse remise sur pieds.

Phrases favorites : « L'appétit, c'est la vie. », « Miam »

Odek Le sombre, nain tireur, à la barbe poivre et sel, 210 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
5	78	78	6 (8)	4	13	98 (108)	4 (9)	51	81	57	84	62	55	1d6+11 (2d6+13)	10/5/9/5	26

Compétences : jeu, travail du métal, du bois, exploitation minière, vision nocturne, métallurgie, bagarre, langage secret guilde, khazalid, roiekspiel.

Psychologie : Haine des gobelins, animosité envers les elfes

Possessions : Clé grise qu'il a gagné au jeu contre un des elfes originaire du village.

Histoire : C'était le maréchal ferrand du village. Il est arrivé là, il y a 50 ans, pour refaire sa vie et trouver un endroit tranquille loin des nains pour un vol qu'il n'a pas commis. Au moins au milieu d'elfes, ça limite le nombre de nains à passer dans la région. Il est défaitiste mais fier d'être nain et en reproduit les traits caractéristiques.

Phrases favorites : « Notre temps est condamné. » « Grungni va peut être nous aider »

Garry Dorsouilly, adepte du sein de Slaanesh, 25 ans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
3	36	45	4	4	8	33	1	32	28	27	35	32	30	1d6+4	7/5/5/5

Compétences : corruption, esquive, alphabétisation, langues : Norsk, Reikspiel

Possessions : Robe de bure grise foncée.

Histoire : Il a toujours vécu là. Sa famille était des petits bourgeois sans nom et pas trop de tune qui rêvaient de s'installer à Kislev. Leurs enfants ont été envoyés faire leurs études là-bas. C'est là que le sein de Slaanesh les a approché, histoire d'augmenter tout simplement leur influence. C'était l'écrivain public érudit du village. Célibataire, il vivait dans une petite maison. La clef noire est un objet de famille depuis des générations. Comme c'est un objet magique, elle a toujours été conservée.

Phrases favorites : « On ne sait pas ce que l'avenir nous réserve »

4 enfants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
2	25	25	2	2	4	35	1	25	20	20	20	20	20	1d4+3	2

Garwyn Lance de Mythril, chevalier phénix, autant de points de destin que de PJs.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM
5	78	78	6 (8)	4	13	98 (108)	4 (9)	51	81	57	84	62	55	1d6+11 (2d6+13)	10/5/9/5	26

Compétences : Arme de spécialisation : deux mains, lance de cavalerie, lance de dragon, équitation cheval, monture volante, emprise sur les animaux, esquive, réflexes éclairs; Adresse au tir, ambidextrie, arc long, coup assommant, coup puissant, éloquence, alphabétisation, connaissance des parchemins, des runes, langages : slann, arcane elfique, jargon des batailles, incantation magie mineure, bataille niveau 1, illusoire niveau 1.

Pouvoir : Bénit par Asuryan, il est immunisé à tous les feux même magiques.

Psychologie : Mégalomanie, haine des elfes noirs.

Mutations : Ailes en plumes multicolores, lui permettant de voler comme un piqueur. Notez qu'il n'est pas inflammable grâce à son pouvoir. Peut lancer nb de PJs fois par jour *Trait mauve* : gratuit pour lui jusqu'à 12m, la cible peut esquiver. Jet de FM=>mutation au bout de 1d6 jours.

Sorts : Mineure : *Sommeil, son, pare-pluie*.

Niveau 1 : *Force de combat* (1PM +1A ou +10I), *Soins des blessures légères*, *Main de fer* (2PM x2A +2F).

Possessions : *Heaume du phénix* : Enc 50, régénère 1d4B/round ou un critique avec un 4 au d4, *Lance de mythril* : Enc 175 enflammée (+1d6), elle est tout simplement incassable, si un critique est réalisé lors du jet de CC de la charge : la cible quelque soit sa taille est tuée nette, sinon elle inflige 1d10+3(+1d6 de feu) de dégâts ignorant les armures non magiques. Ex en piqué avec Arwyn, tous les sorts actifs, il fait 1d10+1d6+30+1d5 (car les 9 A font atteindre automatiquement le plafond de dé), *Ecu d'illusion du phénix* : Enc 95, +10 Prd naturel, 3 fois par jour le bouclier absorbe l'intégralité des dégâts reçus par le porteur au cours d'un round, un peu comme le sort illusoire palimpseste. *Epée longue d'argent* : Enc 60 en permanence le sort aiguisé-lame : +3 au dégâts ignore les armures de cuir, enflammée (+1d6), +10 en I naturel, *Maille elfique* (Tronc) : 4PA pour Enc : 10, pas de pénalité aux déplacements silencieux, ne rouille pas et ne peut être abîmée (pas d'entretien). Le porteur ignore tout critique tranchant ou d'empale, seuls les contendants sont pris en compte. Ne vaut que 1PA pour le lancement de sort.

Histoire : Ce fut un jeune officier, très brillant en stratégie aérienne. Fin escrimeur, il aspirait à de grandes responsabilités dans l'armée, dont sa famille était dévouée depuis l'origine des temps. Asuryan le dieu phénix bénit Garwyn lors de ses 111 ans : Arwyn l'a rejoint ce jour là et l'a toujours accompagné depuis. Ce signe suffit aux prêtres de Vul pour lui confier une partie de leur matériel récupérer de l'armée d'Aenarion (le premier roi phénix maudit). Après une campagne dans les terres du Nord, il escortait sur le chemin du retour Albarion. Asuryan ne l'a pas encore rejeté car il en a besoin pour aller tuer Malekith et Morathi.

Phrases favorites : « J'ai trop attendu, cela doit changer »

Arwyn, phénix de 12 mètres d'envergure, provoque la peur, et la terreur aux créatures sujettes à la peur du feu. Insensible aux dégâts de feu même magique. Immunisé à toutes les psychologies sauf divines.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
9	90	90	9	9	90	90	9	90	90	90	90	90	-	2d4 de feu+10	9+3

Considérez le comme un élémentaire de feu taille 10 spécial. Toujours son initiative pour esquiver, lorsqu'il passe à 80 B il devient taille 8 avec ses caractéristiques qui suivent etc.

Pouvoirs : *Eternel* : lorsqu'il tombe à 0B il devient un tas de cendre. Qui mettra au moins 90 ans pour reformer un nouveau phénix. *Souffle de feu* : tous les 4 tours jusqu'à 12mètres, jet d'I pour moitié de 4d6 dégâts de feu. En permanence possède au niveau taille/3 le sort flamboyant - *Aura de feu* :

PM : 8 portée : personnelle durée : niveau du lanceur Tours — TI = 48

Effet : Le lanceur devient une torche. Il se trouve au centre d'une immense flamme visible de très loin comme un phare dans la nuit. Il devient immunisé à tous les feux, mêmes magiques. Ceux qui le frappent en CC encaissent niveau du lanceur x2D4 de dégâts de feu. Procure niveau du lanceur PA magiques. L'eau ne peut plus atteindre le lanceur même magique et/ou par immersion.

Phrases favorites : « Cuit cuit »

Taille	Elémental de Feu
2	<u>Régénère</u> : 1B/jour, 1PM/jour <u>Pouvoir</u> : Immole sa victime en se plaçant dessus infligeant taille B/rd
3	<u>Sort</u> : Souffle de la fée dragon
4	
5	<u>Régénère</u> 1B/heure 5PM/jour <u>Sort</u> : -Boule de feu (niv 1) -Zone de chaleur (niv 1) <u>Dégât</u> : 1d6+1d4 si inflammable
6	<u>Régénère</u> 1PM/heure <u>Sort</u> : Brûlure ardente
7	<u>Régénère</u> 5PM/heure <u>Sort</u> : -Boule de feu (niv 2) -Zone de chaleur (niv 2)
8	<u>Régénère</u> 5B/heure <u>Sort</u> : -Malédiction incendiaire <u>Dégât</u> : 2d4+1d6 si inflammable
9	<u>Régénère</u> 1PM/tour <u>Sort</u> : -Boule de feu (niv 3) -Zone de chaleur (niv 3) -Incendie
10	<u>Régénère</u> 1B/tour 2PM/tour <u>Sort</u> : -Boule de feu (niv 4) -Zone de chaleur (niv 4) -Explosion <u>Dégât</u> : 2d4+2d6 si inflammable



Albarion, mage haut elfe, 6532ans (sic !), 3 points de destin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc	PM	TI
4	45	57	4	4	10	95	1	50	62	94	88	95	56		4	272	95

Compétences : Esquive, Identifications des morts vivants, objets magiques, Préparation des poisons, Sens de la magie, calcul mental, mathématiques avancées, cosmologie, alphabétisation, calcul, connaissances des plantes, des démons, des runes, des parchemins, méditation, fabrication de potions, de parchemins, Théologie, Conscience de la magie, sens de la magie, divination, évaluation, chant, étiquette, éloquence, histoire, langage : slann, arcane elfique, classique, magikane, eltharin, Incantation magie mineure, de bataille niveau 1, 2,3,4, Flamboyant 1,2,3,4.

Possessions : Clé Améthyste à l'entrée de la grotte. Son corps est sous la colline. Il n'a donc pas accès à ses possessions.

Psychologies : haine des elfes noirs, perdu et dépressif après 6000 ans de solitude, il donne l'impression d'être logique mais est complètement taré.

Sorts : Mineure : ouverture, malédiction, zone de silence, renfort de porte, flammerole, alarme magique.

Niveau 1 : boule de feu, vol, soin des blessures légères, débilité, vol.

Niveau 2 : aura de protection, ralliement magique, démantèlement, zone de sanctuaire.

Niveau 3 : corrosion, pont magique

Niveau 4 : soin des blessures graves.

Flamboyant 2 : Boule de feu, aura de feu

Améthyste 2 : cristal de recherche

Jade 2 : flaque d'émeraude

Grise 2 : ailes grises

Dorée 2 : flèche d'or

Céleste 2 : Vol

Glace 2 : Peau de glace

Haute : tous ceux de la page 115

Possessions : Robe de mage : 1PA magique +10 FM +10 Int

Histoire : C'est un cousin de Teclis qu'il a bien connu. Il a consacré sa vie aux recherches Slanns. Il cherche donc un peu à faire la quadrature du cercle en rationalisant la magie. Pour y parvenir il a donc intensément étudié la magie et le peu d'ouvrages disponibles en Ulthuan sur les Slanns. C'est pour un voyage d'étude qu'il a suivi son ami Garwyn. Il est calme, calculateur et fonctionne par déduction. La démonstration est la seule façon de le convaincre. Le seul hic est qu'il est complètement déboussolé par ce qui lui arrive et par son long temps de solitude...

Phrases favorites : « Développez ... »



IV-6 XP quand tu nous tiens

10-30 XP pour les pièges et leur implication dans le scénario.

20-50 XP pour leur massacre des squigs et leurs amis gobelins

30-50 XP pour leur interprétation au campement de Suzdal.

20 XP pour avoir démasquer Garry.

30-50 XP pour la baston de la tour.

30 XP pour ouvrir la grotte et le sudoku des clés magiques.

75-150XP pour leur intrépretation, argumentaire, écoute à la grotte.

100 XP pour la baston finale.

50 XP pour celui qui aura résolu le sudoku de la tour (accès au slànn)

50-100 XP pour l'épisode avec le slànn.

[100-150XP pour leur baston à Kislev.]

1Pt de destin si Kislev est sauvé.

50 XP s'ils arrivent à convaincre Garwyn de ne plus servir le chaos.

100 XP +1Pt de destin pour inhumer le corps d'Albarion une fois que tout est finit, pour niquer Zurvoch et ses plans.

100-200XP pour ceux qui auront survécus jusqu'à l'épilogue, pour toutes les connaissances sur le monde de warhammer acquises.

Partie IC – Bonus stage.

Cette partie doit permettre de faire comprendre aux PJs qu'un objet magique puissant, attire de puissantes convoitises. Qu'elles soient d'origine humaine, démonique, mais aussi d'autres races intelligentes. Les skavens sont de puissants adversaires. Ils ont eu vent de l'objet de cette campagne. Dans le cadre d'une suite au nain jaune, cela coule de source puisque ce sont eux qui ont forgés l'épée du set. Pour récupérer une telle puissance, un agent fiable du conseil des treize est envoyé. Un être discret, qui ne laisse percevoir que son ombre, je veux parler du maître assassin Snikch du clan Eshin. Un assassin suprême, le truc capable de têter du dragon. Bref avec lui les PJs ne vont plus jamais dormir, plus jamais ils ne doivent se sentir en sécurité où qu'ils soient. Après sa présentation, les différentes parties vous donneront ses interventions potentielles tout au long de la campagne. J'ai fait une adaptation de la figurine de Warhammer Battle. Une partie de l'histoire est tirée du livre des Skavens de Games Workshop.

IC-1 C'est qui Snikch ?

Snikch, maître assassin skaven, 32 ans, 2 points de destin.

M	CC	CT	F	E	B	I	A*	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
9	78	71	5	5	12	104	9	57	59	43	67	67	?	1d6+6	12

Compétences : Exécution (tout critique est mortel), Réflexes éclairs, camouflage (deux fois), bagarre, coup puissant, assommant, désarmement, esquive, déplacement silencieux urbains et rural, ambidextrie (deux fois : pour main gauche et la queue), préparation des poisons, pistage, acuité visuelle, auditive, olfactive, orientation, arme de spécialisation : sarbacane, de lancer, déguisement, acrobatie, contorsionniste, escalade, détection des alarmes magiques, crochetage des serrures, reconnaissance des pièges, vol à la tire, 6^{ème} sens, conscience de la magie, chance, langage : Queekique, Reikspiel, bretonnien, gobelin, classique.

Pouvoirs : A toujours au minimum 50% d'esquiver tout et totalement (sans dégat) : même les projectiles, les sorts et ceux d'une zone inférieure ou égale à 24m. Double ses chances de critiques (soit ici de 16% à 28%).

Possessions :

Brassard de puissance : double la force du porteur pendant 1 tour 3 fois par jour.

Cape des ténèbres : Enc 10, 3 PA magique, dissimule tout ce qui est magique, aucune magie ne semble émané du porteur, invisibilité à volonté (mot d'ordre en queekique) -20CC et -30CT pour le toucher.

Chemise de maille en myrtil : Bras +Tronc+Tête+jambe : 4 PA, Enc 25, pas de pénalité aux déplacement silencieux, ne rouille pas et ne peut être abîmée (pas d'entretien). Le porteur ignore tout critique tranchant ou d'empale, seuls les effets contendants sont pris en compte. Ne vaut que 4PA pour le lancement de sort (1PA seulement par partie).

Broche des pégases (volés au collège céleste d'Altdorf) : vol à volonté, M=9, immunité à l'électricité même magique, mot d'ordre en classique.

Sarbacane : Enc : 15, +10CT, rend le dard dimensionnel. 12 dards.

Botte d'éthéralité : éthéralité 1 fois par jour pendant 1d4 tours.

Une amulette de combat : main de fer (+2F, x2A jusqu'à blessure) 1 fois par jour, mot d'ordre en reikspiel.

Un anneau en bois : lance une unique fois le sort palimpseste automatiquement.

Un anneau en lave avec flammerole à volonté, mot d'ordre en reikspiel.

*3 épées large suintantes** : Enc : 65, blessure infectée auto, pas de régénération. +1A. Si blessure : +1d6B au 1rd, +1d4B 2^{ème}, +1B au 3^{ème}. Avec 6A de base + 1 pour chacune des 3 épées, il a donc 9A.

6 shurikens triangulaires suintants : Enc 10. Dégâts magique 1d4+F tir : 3 par round (2 bras et la queue). Si blessure : infectée automatiquement +1d4B supplémentaire au round suivant.

1 couverture faite avec ses trophées (Enc 40) en peau humaine, gobelines, naines souvent avec le cuir chevelu. Matériel de crochetage/désamorçage donnant un +20 en Dex. Un tube d'étain contenant une potion des blessures graves et filant 1 Pt de folie au passage.

Histoire : Snikch est le chef des assassins et le premier agent de Sneek, Seigneur de la ruine et Maître de la Nuit du clan Eshin. Son infamie n'est égalée que par sa mystérieuse capacité à se dissimuler. Le seigneur Sneek est amplement satisfait par les capacités de son agent car si l'on ignore où se trouve le chef des assassins, on ne peut jamais se sentir totalement à l'abri de sa lame. Snikch parcourt les quatre coins du Vieux Monde, un jour ici, un autre ailleurs, jamais découvert mais laissant toujours sa signature personnelle et inimitable, tracée avec le sang de ses victimes décapitées.

Bien évidemment, un tel rituel n'est réalisé que lorsque le Maître de la Nuit sent qu'un exemple doit être fait, habituellement face à des skavens rivaux. Il est encore plus difficile pour les elfes, nains et les humains de déceler la présence du Maître assassin, sauf lorsque des crimes parfaits sont commis. Par exemple, la mort de Fredrik Hasselhoffen, de toute sa famille et son personnel à Altdorf n'a toujours pas été élucidée et la fin du Sorcier Céleste Heirich Frisen, trouvé écorché dans l'observatoire de sa tour verrouillée de l'intérieur laissa perplexe la milice de la cité. Nombreux pensèrent que c'était l'œuvre d'un démon, mais des érudits en la matière savent très bien qu'un démon ne laisse jamais aussi peu d'indices.

Mais qui sait combien d'autres crimes le Maître assassin a pu commettre ? Combien de vaisseaux ont été sabordés et combien d'équipages ont découvert de mystérieuses voies d'eau ou des matures endommagées, combien de villes ont été consumées par de mystérieux incendies ou par des maladies provenant des égouts ?

Au combat, le Maître Assassin fond sur ses victimes, dissimulé par sa cape des Ténèbres, ses pouvoirs ne faisant qu'une bouchée des meilleures protections. Où que se trouve le Maître Assassin, aucun prince ou seigneur de guerre n'est en sécurité.

Phrases favorites : « Chose mourir. »

Note : avec force de combat activé, sa force est de $5 \times 2 + 2 = 12$, pour $6 \times 2 + 3 = 15$ attaques. En backstab, la cible considérée inerte, se prend alors $(1d6 + 28 + 1d3) \times 2$ sachant que la plafond de dé est atteint automatiquement avec ses 9 attaques d'où le 1d3. Minimum 60, maximum 74. Sachant qu'au round suivant la victime encaisse 3d6B direct puis 3d4+3. Ouais ! C'est un putain de PNJ qui déchire sa race yeah ! S'il doit fuir pour sauver sa fourrure, comme tout bon skaven, il le fera : passage en éthérialité + vol avec ses bottes et sa broche.

IC-2 Snikch à l'auberge du troll

Le porteur de l'objet magique, se retrouvera à un moment ou un autre, un peu isolé avec seulement ses compagnons. Snikch passe à l'action. Cette tentative va être foireuse. Elle a juste pour but de faire tâter la bête aux PJs, histoire qu'ils en parlent à Vlad ou que Vlad le voit. Vlad demandera si le skaven en question portait une chemise comme la sienne : il montrera sa chemise de maille en mythril. Si les PJs sont honnêtes, il racontera l'histoire des princes elfes d'où provient la chemise elfique que porte Snikch :

La chemise de maille en mythril vient de la lignée des princes d'Algone. Cette chemise a pu être forgée à partir du mythril récupéré lors d'un assaut sur Karaz à huit pics. C'était au temps de la guerre entre les elfes et les nains. Les maîtres forgerons elfes mirent 100 ans à faire le nécessaire et 100 autres années à la tricoter ainsi que ses petites soeurs. Elle fût prête pour le couronnement du jeune prince ElKhim Algone. Elle suscita l'admiration de tous, car elle prouvait que la magie n'était pas obligatoire pour faire une armure princière digne de ce nom. Quand arriva la séparation et que certains elfes partir vers Ulthuan, la chemise de maille resta. Les descendants Algone avaient pour tâche de l'offrir ainsi que ces petites soeurs, au roi de Karaz à huit pics, lorsque la haine qui dévorait les nains, serait apaisée. Malheureusement cette attente fût longue. Trop longue. Alors que la suite du prince campait dans une des clairières proche de la Bretagne, on retrouva mon cousin le prince Arvel Algone décapité. Aucune trace n'était présente. Aucun des éclaireurs n'avait rien vu. Aucune des sentinelles n'avaient senties la moindre brise ou odeur suspecte. Pas la moindre trace au sol de lutte. Seuls quelques éléments avaient disparus dont sa maille. Les érudits elfes comprirent qu'avec aussi peu de traces, cela ne pouvait pas être l'œuvre d'un démon. Les démons sont heureux de se montrer et prouver leurs exploits par des signatures les plus voyantes possibles. Seuls les assassins elfes noirs ou les maîtres assassins skaven laissent aussi peu d'indice. Dans votre cas, la créature en question ressemble plus à un skaven qu'à un elfe. Et le plus fameux des assassins skaven actuellement en fonction est Snikch. Beaucoup de hauts personnages ont leur mort attribuée à cet assassin, sans qu'aucune preuve ne puisse étayer ces dires. Vous y avez échappé grâce à beaucoup de chance. Je ne donne pas cher de votre vie dorénavant. Votre seul espoir est qu'il est juste voulu jouer ce soir.

Snikch éthéré et invisible ne peut être repéré que sur un critique sur un jet d'I. Il se matérialise entre le mur et le porteur dans son dos. Si le PJ à 6^{ème} sens, il sent un très grand danger dans son dos. Il peut tenter d'esquiver le backstab de snikch avec un malus de -150%. Vous pouvez aussi lui annoncé les 60 points de dégâts minimum s'il n'a pas 6^{ème} sens. Ouais je sais, ce n'est pas sport du tout. Le chiffre devrait faire réfléchir le joueur. Vous pouvez la faire plus soft : Un autre Pj, ou à défaut Vlad arrive et le voit se matérialiser. Le porteur à alors une action.

Lors du jet de terreur, Snikch, le rate par défaut. Jetez juste les dés pour faire du bruit. Il se barre en éthérialité en passant par le plafond. Il ne veut laisser en mémoire qu'une ombre.

IC-3 Snikch surgit de la nuit, boîte à soucis

Snikch a la haine : il a manqué sa cible une première fois. C'est un peu la malchance et la poisse si caractéristique au skaven qui l'énerve. La rencontre avec Stéphanie lui permet de soulager ses nerfs.

Version 1 :

Entre la clairière et la diligence, il attaque direct le porteur de l'objet magique sans backstab. Les PJs doivent souffrir s'ils veulent être des héros ! Heureusement, Vlad va intervenir rapidement. Sa main gauche est chasseuse de Skaven. Au premier round de mêlée il constate la situation et saute de la diligence, au deuxième il se rapproche en faisant une prière. Au troisième il commande à la cible de Snikch de se jeter au sol avant de lancer sa main gauche. Avec sa prière, je lui donne un +20 CT pour annuler le malus de -20 d'une arme improvisée, soit CT=51%. Vlad l'interpelle en arrachant une partie de sa chemise pour montrer sa maille en myhril. Il va aider à taper Snikch en état de haine (+1 au dégât).

Dès que Snikch sera blessé par la main gauche, il va s'enfuir. Il ne s'attend pas à ce genre d'arme et sait que bien utilisée, elle peut le tuer sur un simple coup.

Dès que cela sent le roussi pour lui : 4 adversaires en même temps, la main gauche chasseuse de skaven qui vient le gratter etc. Snikch s'enfuit à nouveau, grièvement blessé si possible. Ce disant que du poison et des somnifères lui serait bien utile. Le temps d'aller les chercher et il reviendra, après sa convalescence, chez Vastipène Harpo.

Version 2 :

Une autre version est possible, si vous ne voulez pas que les PJs récupèrent la maille de Vlad ou son matériel. Snikch bute les occupants de la diligence et récupère le matos de Vlad que vous ne voulez pas donner aux PJs. Puis il vient chercher les Pjs et Stéphanie.

Au moment où il charge, l'énorme loup blanc surgit d'un grand bond et l'attrape dans sa gueule. Snikch utilise son anneau à usage unique de palimpseste pour réapparaître proche de la carriole. La meute de loup arrive alors. Snikch décide de s'enfuir poursuivi par l'énorme loup blanc et sa meute. Le temps d'aller chercher un peu plus de matériel et il va revenir chez Vastipène Harpo.

Reste donc Stéphanie, Frantz et les PJs. Les parties Vlad & Co sont alors facilement adaptables. Frantz voulant aller régler sa première affaire en allant à Kislev, escorter des Pjs qu'il veut bien payer. Les corps seront mis sur le toit de la diligence pour être inhumés à Kislev.

IC-4 Snikch nettoie chez Vastipène Harpo

Snikch est ici pour trois raisons : le conseil des treize espère que la mort du maréchal de Sigmar Alexandre Gourbeï affaiblisse Kislev pour que l'armée de démons puisse la prendre. Elle doit être suffisamment affaiblie par cet assaut pour qu'une armée Skaven située à Karak Ungor (voir fin de la campagne du nain jaune) puisse la reprendre. Vastipène Harpo doit aussi être éliminé au passage. C'est une « commande » du clan moulder qui a perdu deux rats ogres et un maître de meute lors de la précédente chasse de Vastipène Harpo. Sa demeure a été repérée 2 jours avant la mort du maréchal par les égouts par 2 skavens du clan moulder. La troisième raison de sa présence peut être les PJs. Snikch sait que cette nuit, tout le déshonneur des choses sera lavé par leur sang. La preuve : ils ont peur et se sont réfugiés dans une grande cité de choses humaines. Il a lui-même préparé les poisons qui paralyseront ses futures victimes pour qu'elles voient le maître dans son œuvre : ajoutez 3 doses par PJ +10 doses pour humain d'un poison paralysant : jet d'E à -20 la dose => ne peut que parer ou esquiver à I/2 pendant 1 round car à moitié dans les vaps ≠>paralysie pendant 1d4heures #>inconscient pendant 1d4h. Aucun des habitants de cette demeure ne doit survivre à cette nuit. Il en va de la réputation du clan Eshin.

T=0 : Il rentre par les égouts via la cave en forçant la serrure et en refermant derrière lui. Il passe invisible avec sa cape.

A T+2 minutes, il évite le piège I, pour monter via les escaliers en (6) puis arrive en (10) à T+3.

A T+4 Il balance un dard sur un des domestiques en (9), puis l'étripe, découpe bras et jambes pour inverser leur position. Il cautérise l'ensemble pour le maintenir en vie. Une odeur de chair cramée se repend alors.

A T+7 [Frantz Von Drakenberg de la suite Vlad & Co lit un livre. Snikch lui plantr une épée dans la gorge et deux autres en plein torse.] Il allume une bougie et place une feuille dans un livre au ras de la base de la bougie. L'ensemble prendra feu au bout de 2 heures, devant provoquer l'incendie de la pièce et par la même de la maison. Puis passe en (7) et (5).

A T+8, il monte alors à l'étage via l'escalier, tue un second domestique dans l'escalier avec 2 de ses shurikens. La chute du corps dans l'escalier fait du bruit.

A T+9, Snikch passe alors en éthéré pour aller direct en (11). Là il décapite dans le dos la bourgeoise Tatiana. **A T+10** passe vite de (13) puis (12) (23) (22) où l'éthéralité de ses bottes s'arrête. Il se dirige alors vers (25) toujours invisible, qu'il atteint à T+11 minutes.

A T+11 Il entend les bruits de Jorgova dans la cheminée alors qu'il allait tuer le bébé. Il attend patiemment en se mettant sur la corniche de la cheminée juste au dessus de l'ouverture. Le bébé se met à hurler

A partir de là, Snikch harcèlera pendant 3 nuits le porteur de l'objet magique de la campagne à coups de dards paralysants etc.

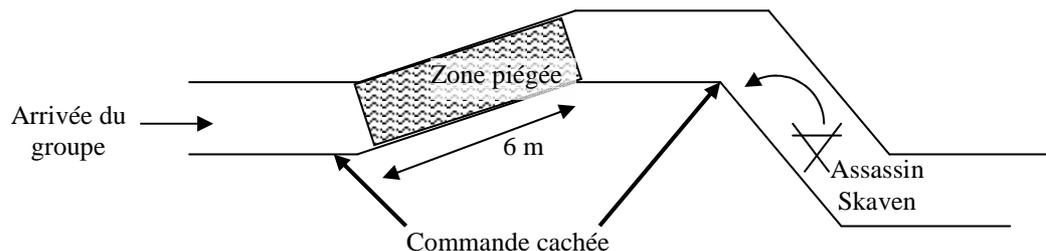
IC-5 Il ne peut en rester que certains

Snikch est sous le joug de la malchance skaven. Deux assassins sont venus le rappeler à l'ordre de la médiocrité de sa mission. Il a du quitter Kislev pour faire un rapport mi figue mi raisin : le maréchal de Sigmar et Vastipène sont morts, mais pas les PJs. Du coup, il revient à Kislev toujours escorté par d'autres assassins. Ils passent par le passage secret que justement les Pjs viennent d'emprunter. Ils n'entrent pas par la caverne gobeline, mais par un puit d'aération. Voici comment la rencontre va se régler.

Dans le cas où d'un éclaireur en furtif, il arrive dans une grotte. Il voit alors n+1 figures humanoïdes de petite taille avec des capes sombres où n= nombre de PJ. L'éclaireur se fait repérer par un skaven qui le désigne du doigt (pas dur, vu leur initiative). Un assassin part aussitôt pour le suivre. Il ne l'attaque pas. Il le suit discrètement pour savoir quel groupe il rejoint, puis revient faire son rapport.

Dans l'autre cas, les Pjs peuvent éventuellement remarquer l'assassin skaven en éclaireur via un jet d'I à -20 – la réussite du jet d'I de l'assassin skaven.

Une fois le groupe repéré, les skavens vont s'amuser. Le groupe arrive à un endroit piégé. Le passage est grossièrement taillé dans une section carrée de 2m sur 2m. Dormoi Karpachov prévient tout le monde. Une commande cachée derrière un pavé, est présente des deux cotés du piège et permet de le désactiver. Il pousse la commande et le groupe s'engage. Dormoi ne connaît pas la nature du piège. Seul un jet en Reconnaissance des pièges permet de reconnaître une fosse à pic avec un plancher en bois recouvert de 3 cm de terre fixée à la chaux sur ressort. Quand il y a trop de poids, le sol se dérobo, accéléré par un système de poids. La commande actionne une cale qui a pour effet de bloquer la bascule du plancher. Sauf qu'une fois au milieu, un skaven apparait et actionne la commande cachée derrière une pierre. L'ensemble du groupe a donc un round pour le neutraliser sous peine de tomber dans la fosse et ses pieux, pour ceux qui ont 6^{ème} sens, ou évite la surprise. Jet d'I pour moitié de 2d6+3 de dégâts, loc +20. Selon l'importance du groupe, un des PJs se trouvera à pouvoir actionner la commande sur un jet d'I réussit : soit il la pousse, soit il la tire. S'il la pousse : il désarme le piège. S'il la tire : le piège continue de s'activer comme prévu.



Juste après, le groupe passe une grotte A relativement vaste. Un PJ avec exploitation minière a le droit à un jet d'Int pour sentir le souffle d'une cheminée naturelle. C'est là que la moitié des assassins skaven (sans snikch) se cachent. Hormis une fouille mineutieuse en volant, ils ne sont pas repérables. Ils y sont parvenus grâce à contorsionisme, escalade, corde et leur agilité naturelle. S'ils sont découverts c'est la baston, et le second groupe tendra quand même l'embuscade.

Juste après, le passage mène dans une caverne (voir plan en [Annexe 4 – Un dragon ça va](#)) où un torrent coule avec violence. Il arrive par une fissure. Il part dans une espace de syphon tourbillon de 1m20 de diamètre, en émettant des bruits incongrus. Le fond sonore est assourdissant, l'air est plus qu'humide. Le sol est extrêmement glissant. Une personne tombant dedans, est aspirée dans le syphon. Un jet en opposition à une F de 10 est nécessaire pour sortir quelqu'un du syphon grâce à une corde sinon, elle y meurt noyée. Un jet d'I à -20 + un jet de F en opposition à une F de 5 sont nécessaires sous peine de glisser. Un anneau en métal est présent à la sortie des deux passages (celui d'où arrive le Pj + celui d'en face).

Lorsqu'à peu près la moitié du groupe est passé, 2 assassins apparaissent au bout du passage et lancent leurs shurikens sur une victime au hasard. Si une sentinelle est allée dans la grotte B, elle subit un double assaut de 2 assassins. Attendez 1d3 tours avant que ceux restés dans la grotte A ne passent à l'attaque via des bons vieux backstab.

Snikch intervient à ce moment. Il est invisible tant qu'il restera conscient. Il activera ses brassards de puissance (x2F) dès qu'il lancera ses shurikiens ou viendra au CC. Il activera son amulette de force de combat qu'une fois en CC. Son objectif est le porteur de l'objet magique. Je vous déconseil d'utiliser les dards dimensionnels. Genre, en invisible, il harcèle les Pjs à coups de dards, en priorité le mage et le prêtre du groupe. Puis quand la moitié du groupe est paralysé, il se fait le restant au corps à corps. C'est trop hard.

J'ai préféré balancer ses 6 shurikens le premier round (3 membres propulseurs pour 2 dards par round) infligeant chacun 1d4+12 sur le porteur. Puis en étant invisible, il vient se battre au CC. La largeur de 2m limite le nombre de combattant à 2 voir 3 maximum. Au final le groupe de PJ aura dépensé 10 Points de destin pour l'abattre, soit autant que ce qu'il a gagné. Le combat fut donc honorable et équilibré. Pensez bien qu'il peut TOUT esquiver à 50% minimum, sa force est de 12, et que ses 15 attaques durent jusqu'à sa première blessure.

Je vous laisse dessiner les grottes A et B si possible grandes.

Une fois la baston finie, vous pouvez les faire sortir de cet enfer via [IV-1-2 Découvrons les squigs et leurs amis gobelins](#) p67.

Assassin Skaven, ex coureur d'égout, ex égorgueur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
6	67	67	5	4	11	104	4(5)	43	22	31	52	38	11	1d6+6	5/5/5/5

Compétences : Coup puissant, coup assommant, Désarmement, réflexes éclairs, Camouflage, Déplacement silencieux rural, urbain, acrobatie, Ambidextrie, esquive, Préparation des poisons, Pistage, acuité visuelle et auditive, Orientation (souterraine), Arme de spécialisation : de poing, sarbacane, Déguisement.

Possessions : Cape de dissimulation (+20 jet de camouflage, +10 jet de discrétion), veste de cuir souple, 5 doses de skavenicide, 5 doses d'humanicide, 1 sarbacane, 10 dard, une dague, 2 épées large suintantes : blessure infectée. Si blessure : +1d6B au 1rd, +1d4B 2^{ème}, +1B au 3^{ème}. 6 *shurikens triangulaires suintants* : Enc 10. Dégâts magique 1d4+F tir : 3 par round (2 bras et la queue). Si blessure : infectée automatiquement +1d4B supplémentaire au round suivant.

IC-6 Snikch donne de l'XP

20 XP pour l'avoir affronté à l'auberge la grotte du troll. NB : les morts n'ont pas d'XP

20 XP pour avoir écouté l'histoire des princes elfes de Vlad.

10-50 XP pour l'épisode IC-3, selon la baston ou non

10 XP pour l'épisode IC-4, pour savoir que le marécchal a été buté par Snikch.

30-50XP pour l'épisode IC-5 et la belle mêlée que cela a générée.

200 XP + 2 Pt de destin pour sa mort, vu le nombre de personnalités qu'il a tué, et le nombre de divinités qui souhaitent le voir mourir. Essayer de faire dépenser au moins autant de points de destin que vous allez en donner.

Remerciements :

Games Workshop pour avoir fait ce jeu avec lequel je passe de si bons moments entre potes. A F. Epineau pour le plan du cochon grillé. A mes joueurs et joueuses pour leurs remarques et le bon temps passé à jouer cette campagne. A Benoit L., qui m'a fait découvrir les Jeux de rôles alors que j'avais 10 ans et sans qui rien de tout cela n'aurait été écrit. Dommage que ta mort prématurée par un putain de camion, nous ait empêchée de jouer cette campagne ensemble.

A la coupe de France de Warhammer, pour le scénario « l'envol des phénix » qui m'a inspiré cette campagne et en particulier la quatrième partie, même si on est loin de l'idée de base. Au magazine tangente n°15 de septembre-octobre 2005 pour les deux sudokus.

Warhammer Online pour le camp gobelin et les illustrations des incendiaires de tzeentch, des démonettes de Slaanesh, porte- peste, des squigs et beaucoup d'autres. Ils viennent des dessins préparatoires accessibles sur www.warhammeronline.com. De même, la plupart des images sont sous copyright Games Workshop, qui est une marque déposée. Vous saurez aisément, je pense, reconnaître mes œuvres des autres ! Et si ce n'est pas le cas, contactez-moi pour arranger les choses.

Document I-2

Mon cher Hedmund

J'ai eu beaucoup de peine à trouver les preuves que vous demandiez. Seules nos bibliothèques ont été épargnées de la corruption. Une corruption très influente dont je me dois de vous mettre en garde.

La maison bourgeoise "Datchakodi" et ses terres, le manoir "Dandovokiy" ont été les dernières propriétés de Karan Kourlykoulou.

Elle, Hélène Goidder, grande prêtresse de Verena à Klun, dévot que Vostipine Harpo est leur dépositaire légal par héritage indirect.

Les documents d'Ivanovitch Danakov sont des faux extrêmement habiles, reposant sur d'autres documents falsifiés. Soyez prudent mon ami.

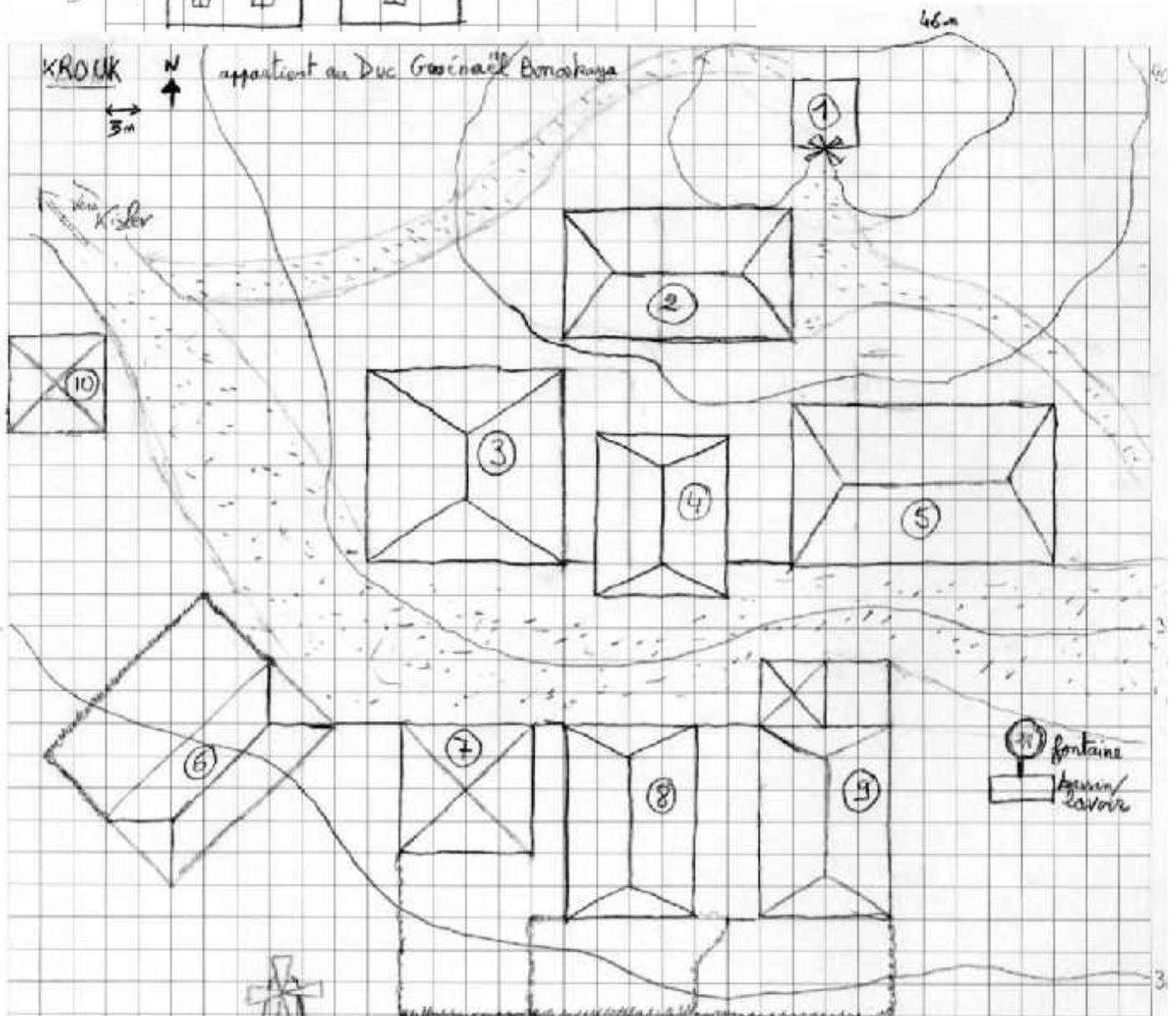
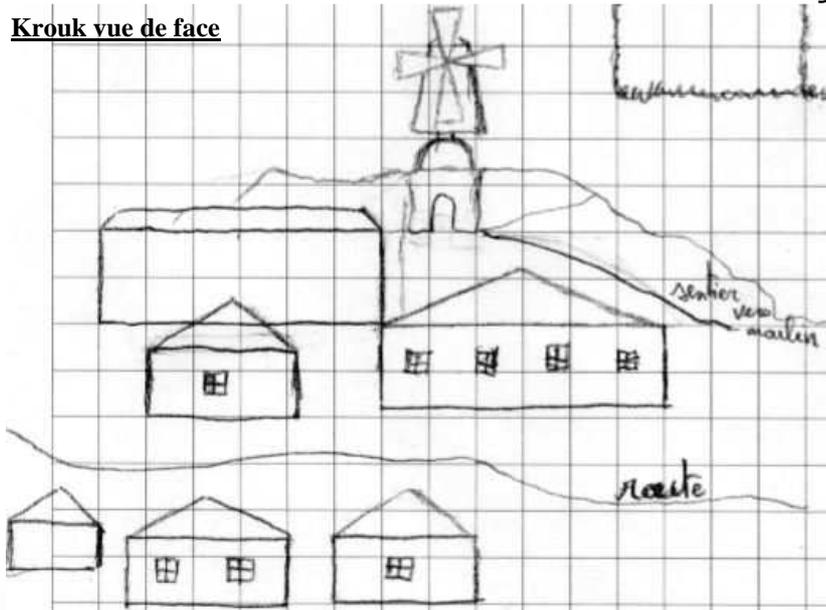
Hélène Goidder



Document I-1

Annexe 2 – Un troll ça va...

Krouk vue de face



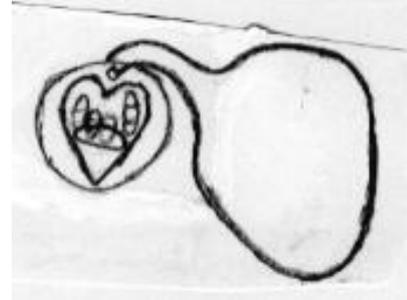
Annexe 3 – Kislev un autre jour

Document III-1

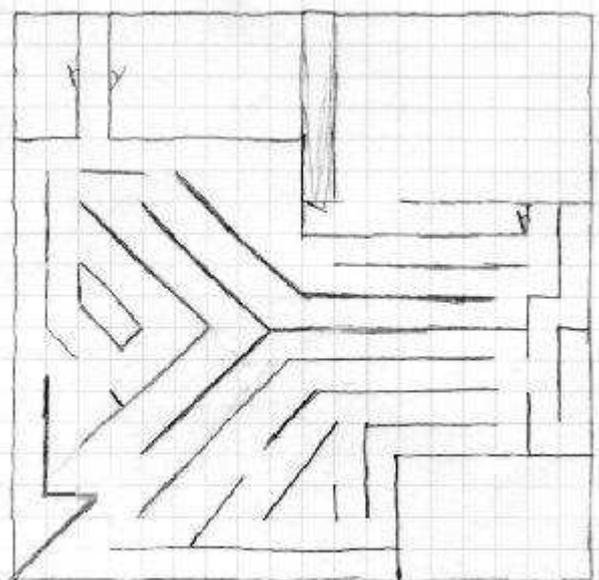
Estimation Datchakooli		
& Dandvokiy		3 000 Co
		10 000 Co
Terres non exploitables 100 Co		
Terres cultivables	15 ha	1 500 Co
Terres forestières	30 ha	750 Co
Fermes en métairie	5	1 480 Co
dont une avec matériaux agricoles		
Troupeaux ovins	30 têtes	100 Co
bovins	12 têtes	750 Co
volailles	50 têtes	3 Co
Productions céréales excé.	22 quintaux	330 G/m
bois excédent	25 stères	786 Co

Etats:
 Une petite tribue d'hommes-bêtes se bat en continu avec un groupe de gobelins. La population est donc en relative sécurité. Une demi-douzaine de mercenaires suffirait à sécuriser les terres.
 avec Karleby

Médaille du Sein de Slaanesh



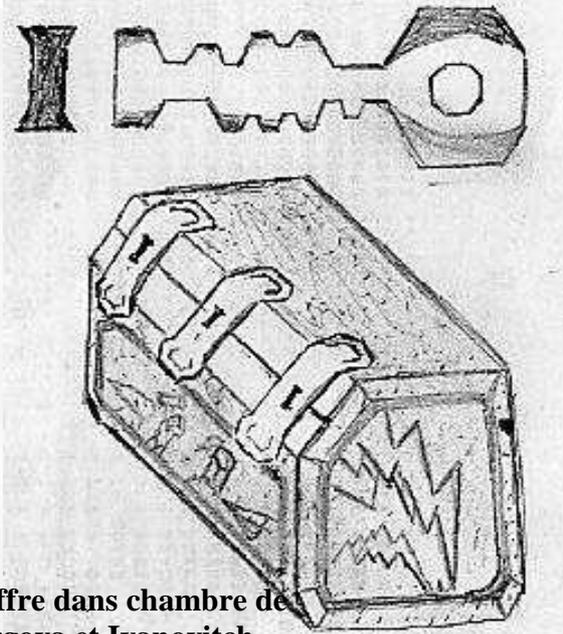
Plan Cave de Vastipène



Document III-3

MON FIDÈLE GWENAEI

SLANESH DOIT ÉCLAIRER VOTRE
 ABERGE. VOTRE MARIARCUM DU SEIN DE
 SLANESH, EXIGE LA MORT DU PÈRE
 DU BÈBE MUTANT. LA SUSCEPTIBILITÉ
 NAINÉ POURRAIT VOUS Y AIDER.

Coffre dans chambre de Jorgova et Ivanovitch

Rapport sur le tsar Radii Bodka

Après une enquête approfondie, Ourgueï Bodka était bien l'héritier légitime au trône des terres Kislévites. Le tsar Radii Bodka et la tsarine Anita Volaska sont bien ses parents. La fertilité du tsar Radii est donc avérée.

Ceci nous amène à penser que sa stérilité actuelle peut avoir trois sources : pathogène, alchimique ou magique.

La dernière peut être exclue rapidement.

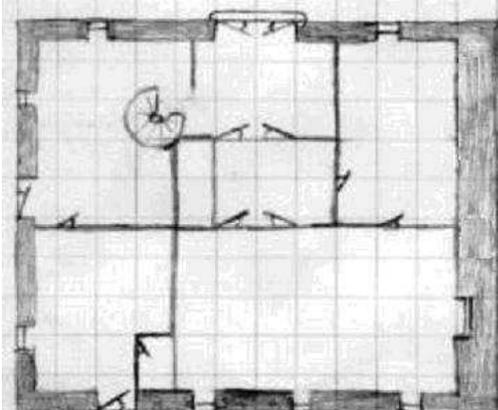
L'agent pathogène aussi : personne de la famille Bodka ne semble touché, pas même ceux proches partageant sa couche. La vigueur du tsar est intacte avec ses maîtresses. Il ne peut être malade.

Il reste donc que l'agent alchimique. Quelque chose de fin et subtil. Cette source est dans les hautes sphères du pouvoir actuel, par de là le gouteur. Son habileté ou influence n'ont pas permis à nos précédents espions d'y survivre. L'enquête se poursuit.

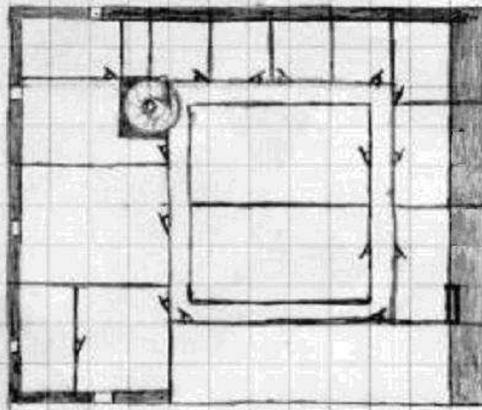
Que Shallya guide notre père à tous le tsar Radii sur les voies de la guérison.

Seur Karine Lapong

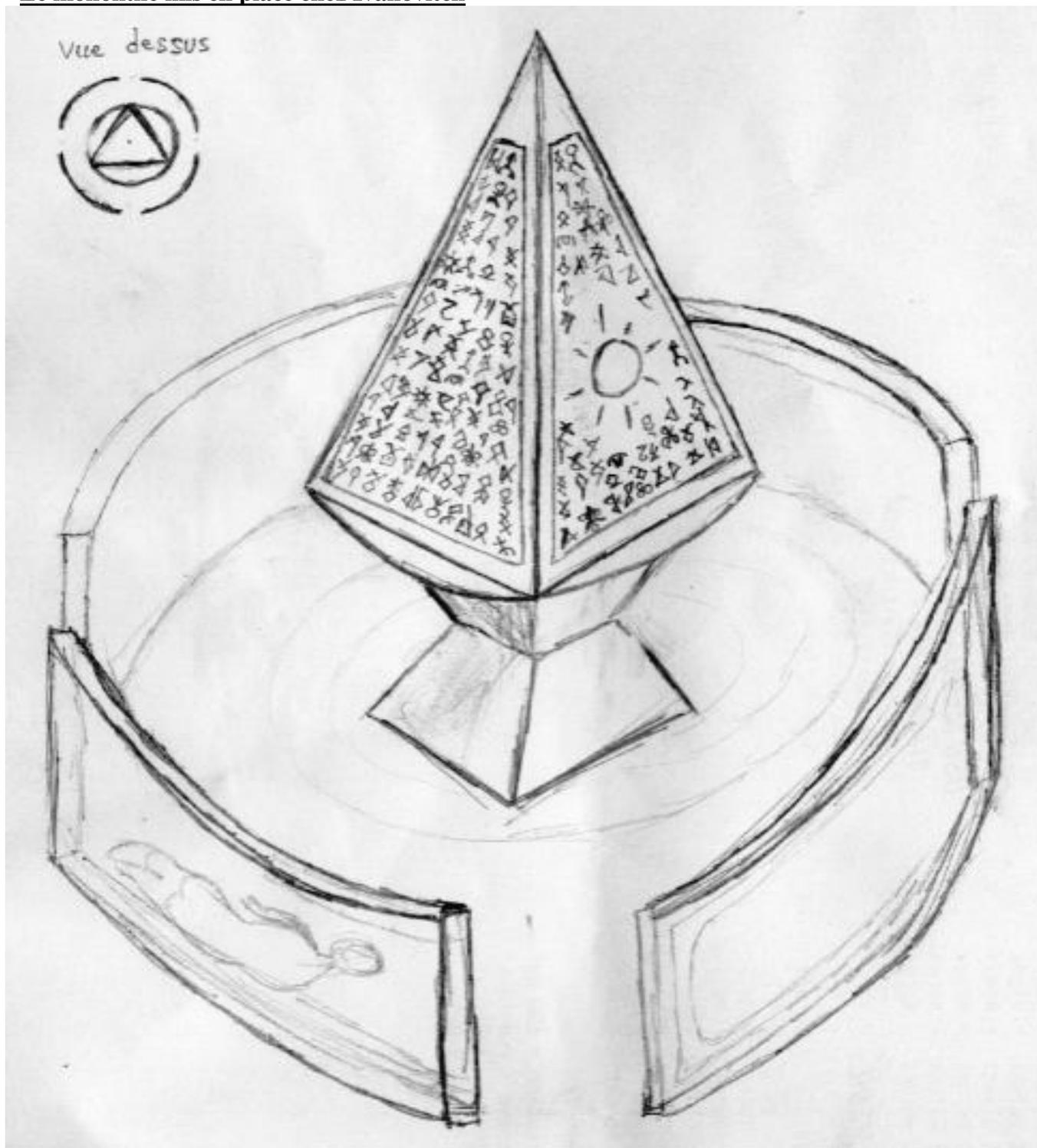
RDC de chez Ivanovitch



Etage de chez Ivanovitch



Le monolithe mis en place chez Ivanovitch

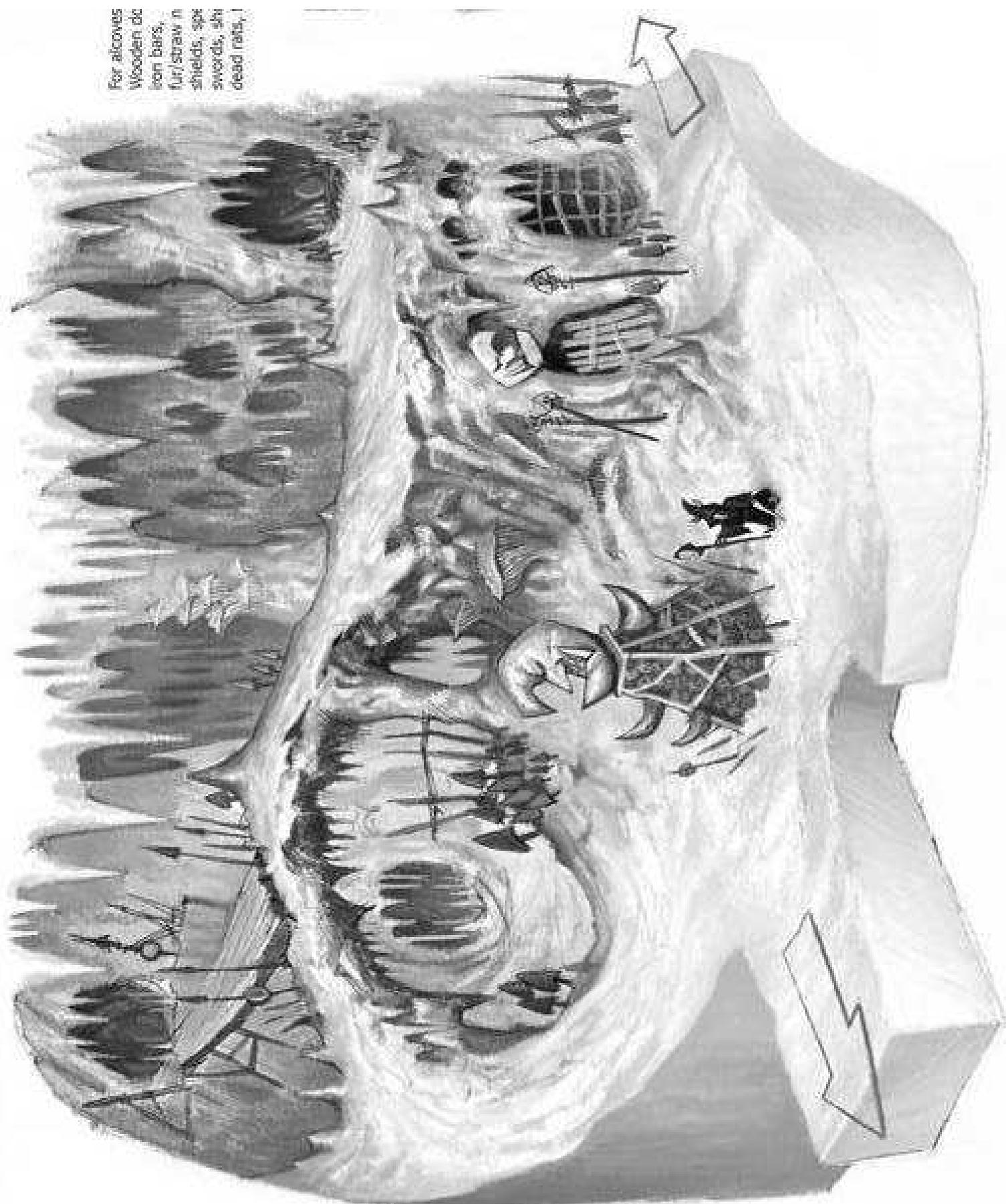


Le soleil sur le monolithe peut être interprété de façon capilla tractée comme le cercle à 8 branches du chaos. Le texte du monolithe raconte l'histoire suivante pour quelqu'un ayant un langage démoniaque obligatoirement (il n'y a que Jorgova et un peu Tatiana dans cette campagne qui le sache) ou alors le sceptre du set du nain jaune :

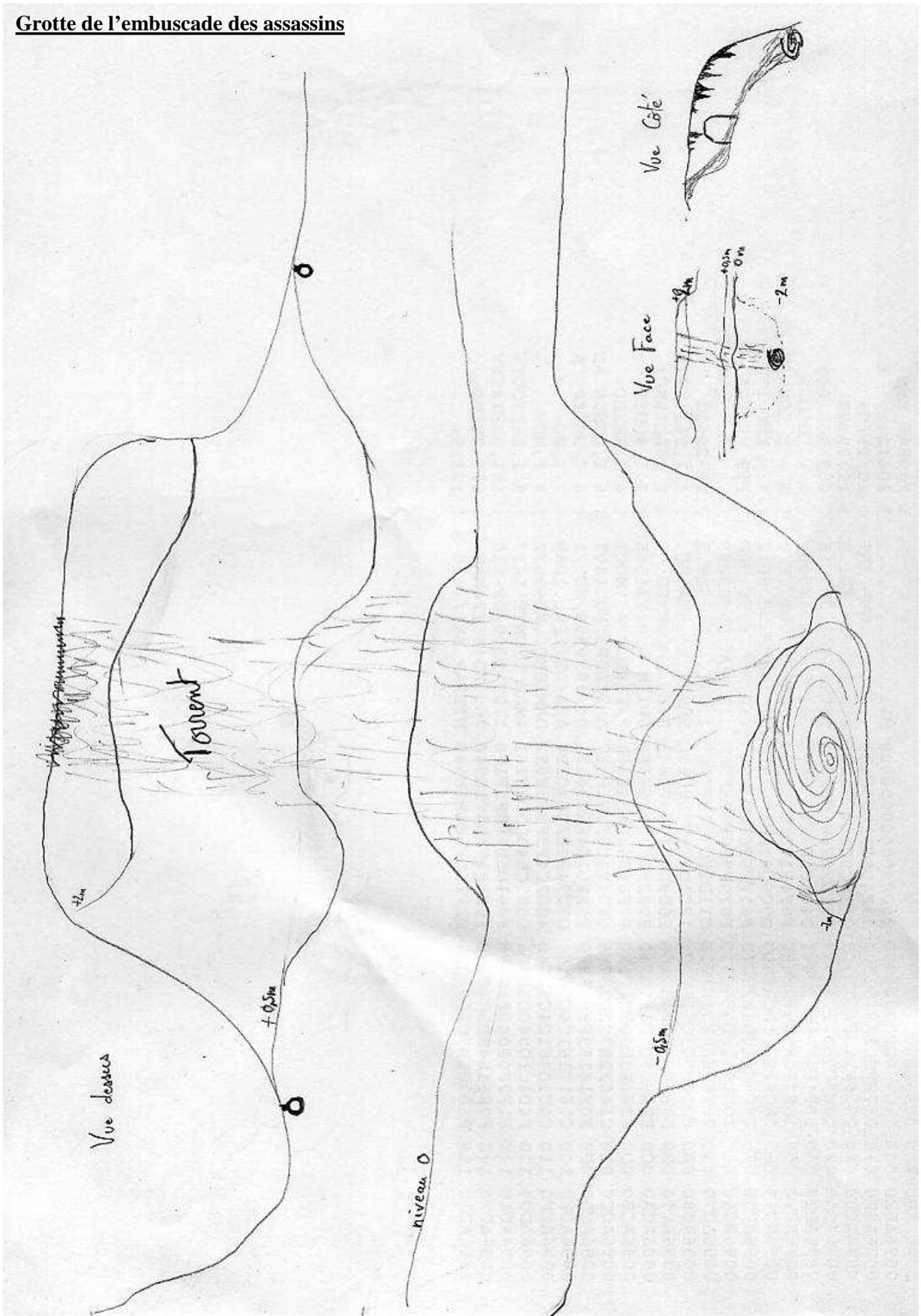
« L'histoire écrite parle de Zdiquine le dolgan touché par la vérité de Nurgle. Grâce à elle, il a pu maîtriser les autres. Sa foi en Nurgle était telle que tout ce qui n'était pas chair ou pierre se voyait rongé. Son premier exploit, fut de tuer un champion de Khorne. Son armure et son arme fumante ne lui furent d'aucun secours devant la puissance de Zdiquine. C'est ainsi qu'il devint un champion reconnu. Il alla alors de combat en combat, pour la plus grande gloire de son Dieu. Finalement, une armée de Nurgle et de Slaanesh s'affronta. L'aura n'avait aucun effet sur les adeptes de Slaanesh, se battant souvent à la pince ou avec les bénédictions reçues. Ce fut là son dernier combat, lui qui mourut au sommet d'une pile de démon. »

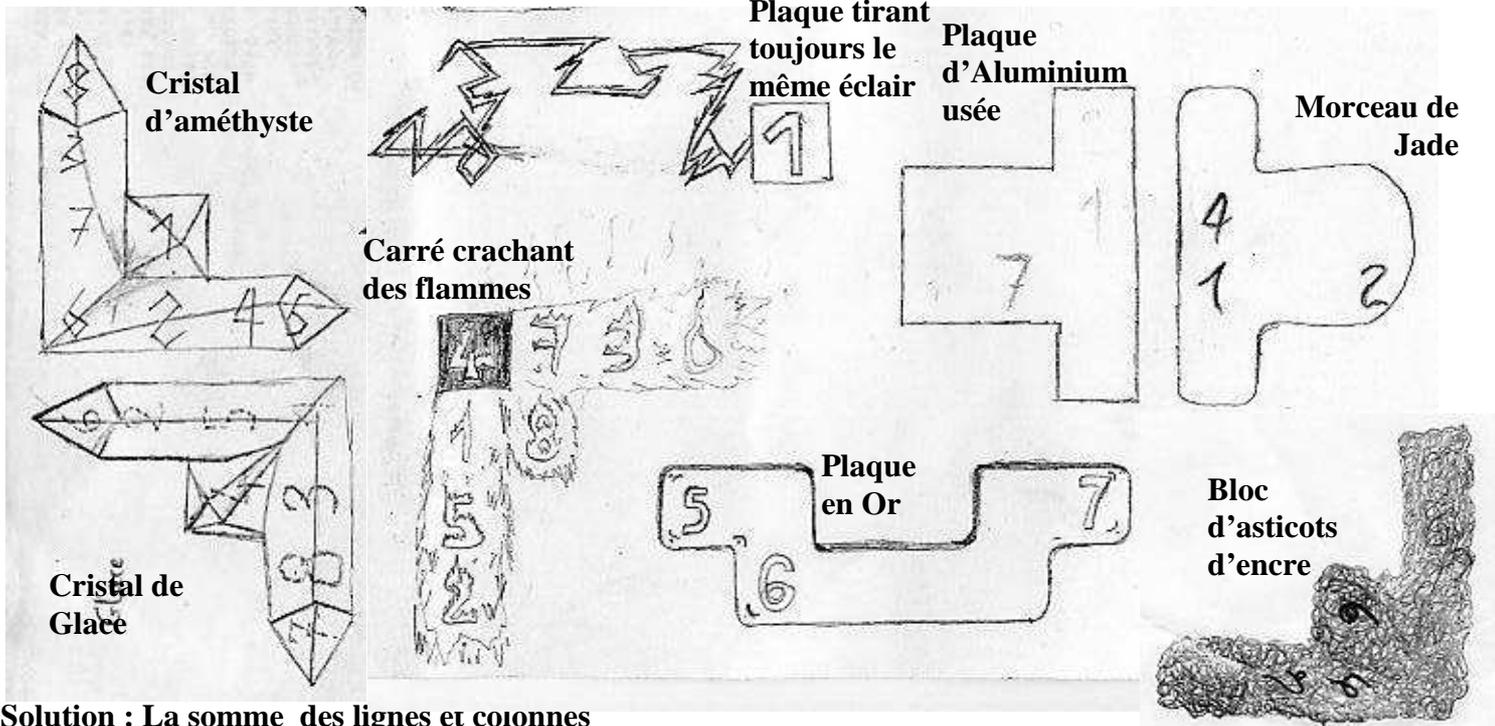
Annexe 4 – Un dragon çà va

For alcoves
Wooden do
Iron bars,
fur/straw in
shields, spe
swords, shi
dead rats, i

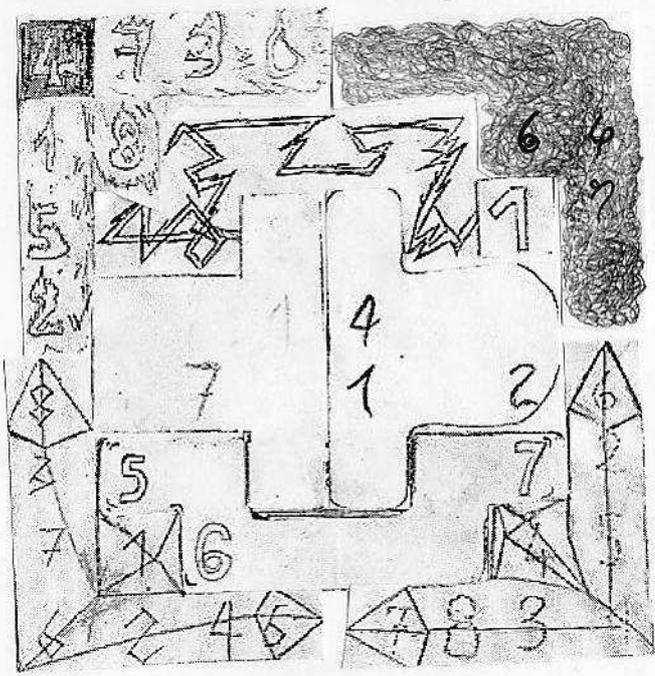


Grotte de l'embuscade des assassins

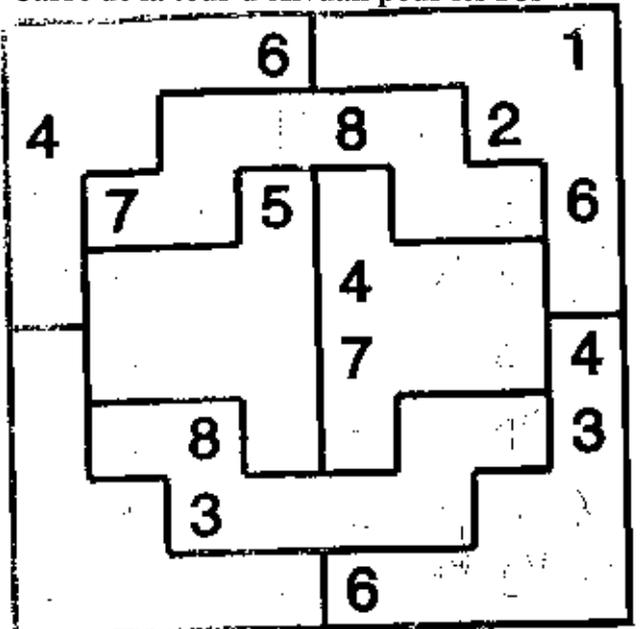




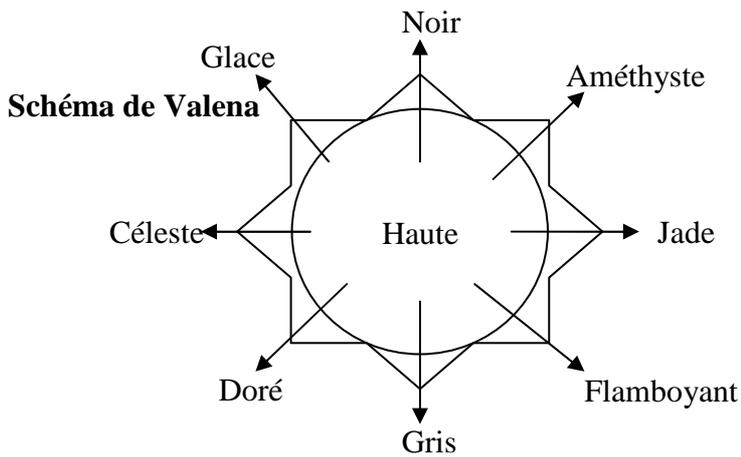
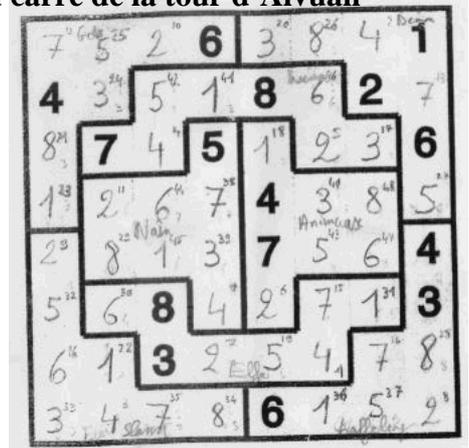
Solution : La somme des lignes et coonnes doit être de 36



Carré de la tour d'Alvuan pour les PJs



Solution du carré de la tour d'Alvuan



Annexe A – Filus eternam

Il s'agit d'un grimoire écrit par le nécromant du nom de Mortus Fletrus, vivant prêt de Morgheim. Enc : 30. C'est à partir des morts de Karak Azgal qu'il fit ses études et ses troupes. Il doit la plupart de ses connaissances de base, à son observation du travail de Nagash. Sa nécromancie est donc basée sur l'usage de la malepierre. Il ne pu percer le mystère de la mort avant que la malepierre ne le ronge corps et âme. Afin que son savoir ne tombe pas dans l'oublie, il a écrit le Filus Eternam. Nagash le surprend un jour. Il le maudit en l'enfermant dans son livre.

La couverture est en cuir renforcé de métal. Un écusson avec un corbeau crucifié lui aussi en métal possède en son coeur un petit morceau de malepierre. Les pages sont elles aussi faites en cuir. Le cuir utilisé est de la peau naine. L'encre est faite de sang mélangé à de la malepierre. De la magie s'en dégage pour qui a sens de la magie.

Les écrits ne sont guère compréhensibles. De nombreux croquis de corps sont présents tout au long des pages. Ils sont plus ou moins disséqués, de nombreux schémas sont en rapport avec les articulations. La langue utilisée semble incompréhensible de prime abord : un mélange de Reikspiel, magikane, classique.

Le lecteur doit réaliser un jet de FM par heures de lecture, avec un malus égal au nombre d'heures de lecture x 5. Si le jet échoue, le lecteur ne peut pas s'arrêter de lire le livre jusqu'à l'avoir terminé ou bien réussir un des jets de FM. L'ensemble peut être lu en 8 heures. Chaque échec donne l'impression au lecteur de mieux le comprendre.

La première fois que le livre a été lu entièrement, le personnage acquiert 1 Pt de folie. Il acquiert gratuitement la compétence identification des morts-vivants. Des mains de squelettes et de zombies attrapent le lecteur par la tête pour l'emmener dans le livre. Il effectue un nouveau jet de FM à -40 => le lecteur se libère de l'emprise du livre, ≠> voir ci-dessous, #> il est aspiré et sert à nourrir la magie du livre. Il devient directement un des fantômes décrit ci-dessous.

Littéralement le lecteur rentre dans le livre. Ceux qui assistent à la scène doivent faire un jet de Peur. Si un point de Destin est dépensé pour se sortir de ce pétrin, le personnage réapparaîtra à coté du Filus Eternam en train de brûler et ne subira pas la malédiction.

Le PJ de son coté tombe de 2 mètres sur un sol de cendres. Il se retrouve dans une plaine. A perte de vue, il n'y a que cendres, et une végétation de type savane faite à partir d'ossements divers. Rien n'indique un endroit d'où il est arrivé. Il porte tout son équipement. Un énorme bloc vert de 20m de haut et 4 m de diamètre, légèrement luisant, est en face du PJ lorsqu'il se relève. Il lévite à 3m du sol environ Un nuage tourbillonne autour du bloc en forme d'éclat pointu. Le nuage s'avère constitué de fantômes qui émettent une plainte perpétuelle. Un humain de 60 ans avec un troisième bras se tient juste en dessous du grand bloc/éclat vert. Il est assis et semble pleuré ou ricané. Il est vêtu d'une simple robe noire tenue par une cordelette.

Lorsque le Pj est à 20mètres de l'humain, il se lève et se retourne, l'air amical :

« Encore un nouveau venu ! Bienvenu compagnon d'éternité. Vous voilà désormais condamné comme moi à attendre la mort de Nagash. Le pouvoir qui a permis de créer tout cela vient de lui. Et par là même j'en suis devenu dépendant. Il est devenu en quelque sorte mon dieu, et je ne pourrai jamais m'en séparer tant qu'il existera. Un peu comme un magicien qui croit améliorer la vie par la magie. Il en devient dépendant, drogué. Il n'a aucune idée des forces qu'il manipule et qui manipule cette énergie. J'ai été moi-même dupé. Nagash m'a piégé, qui sait si tous les magiciens ne le sont pas aussi ? Et vos objets magiques vous les croyez innocents ? Leur pouvoir ne fait-il pas de vous un vaniteux ? Où est votre mérite si seul vous ne pouvez maîtriser votre propre destiné ? Sinon vous sombrez dans la dépendance comme je le suis.

FAQ :

- *Comment sortir d'ici ?* Vous êtes encore vivant vous. Deux choix s'offre à vous : Vous mourrez ici. Vous êtes alors condamné à attendre la mort de Nagash comme moi pour le repos de votre âme. Vous traverserez alors sans problème particulier le Warp, via le portail [=> le PJ devient un revenant]. Ou bien alors vous traversez le portail tel quel, vivant, mais dorénavant marqué du chaos. Je ne peux donc prévoir ce qui vous arrivera [=> une mutation se apparaît au bout de 1d4jours]. Ceci est la juste punition pour votre avarice, à avoir lu le Filus Eternam. Vous pensiez allez au-delà de la nature humaine en le lisant. Vous en serez marquer à jamais. Vous saurez ainsi que la magie n'est pas sans conséquence chaotique et donc bien souvent funeste. Faites votre choix puis touchez l'éclat de malepierre. Cette pierre brute, faite de la matière même du chaos est la porte sur la vérité. Touchez la ! [=>le retour offre 1Pt de folie]
- *Vous voyez souvent du monde ?* Il y a peu de temps, j'ai vu un jeune humain du nom de Paul Volitch. Il semblait très dérangé d'être arrivé ici et me semblait un peu fou. Comme je m'ennuyais depuis longtemps, je lui ai proposé la vie éternelle s'il concédait à m'aider. Je me suis dis que ça me divertirait un petit peu durant toute cette éternité. Il a accepté : comme quoi il devait être fou. Je lui alors demandé une âme pour qu'il sache ce que c'est de donner la mort. Il est parti vivant. [Je l'ai revu juste avant que vous n'arriviez. Il est descendu du nuage, m'a fait un petit coucou avant de rejoindre nos amis là haut.]
- *Quelqu'un peut me remplacer ?* Hélas non. Seuls deux choix s'offrent à vous (voir Comment sortir d'ici).
- *Nagash, qui c'est ?* Un humain je pense. Une sorte de squelette de 3m de haut, à la force et la puissance incroyable. Je ne connais pas son âge. Sa puissance magique est impressionnante. Sa démence le pousse à devenir le Dieu de ce

monde. Il veut que tous ceux de ce monde obéissent à sa volonté. La nécromancie fût la réponse la plus facile. Seul le chaos pouvait lui apporter l'énergie nécessaire à une telle entreprise. Et la forme matérielle la plus pure du chaos est cette pierre appelée malepierre. C'est de là qu'il tire son pouvoir et sa faiblesse. Et moi jeune innocent j'y 'ai aussi cru, à tort. J'ai suivi ses traces. Ce n'est qu'une fois le point de non retour passé que je me suis aperçu de mon erreur : il m'a maudit.

Montus peut être détruit. Son âme apparaît sous forme fantomatique et va rejoindre le tourbillon de fantômes autour du bloc de malepierre.

Il peut entraîner une personne qui le souhaite. Pour lui, cela équivaut à un passe-temps. Il considère avoir suffisamment mis le personnage en garde. Il le maudit pour essayer dit-il de savoir qui tire les ficelles : « Ton âme suivra le même chemin que la mienne dès maintenant. »

Chaque aller et retour donne 1Pt de folie. Les sorts de nécromancie acquis, nécessitent qu'au moins 1 des PM du coût de lancement ait pour origine de la malepierre. En contrepartie, les morts-vivants créés ne sont pas instables. Il faut à chaque fois lire le livre dans son entier pour venir dans cet univers, puis toucher le morceau de malepierre pour revenir à coté du livre dans le monde de Warhammer. Autant de doses/morceaux que le PJ souhaite, peuvent être récupérés sur le bloc de malepierre en lévitation.

Si le livre est brûlé ou détruit d'une manière similaire, l'auteur du saccage supportera une malédiction de niveau 4 traversant ses descendants : Montus Fletrus hantera les cauchemars toutes les 1d6 nuits avec ses pensées morbides. Un jet de CI est nécessaire toutes les 13 nuits cauchemardesque, sous peine d'acquérir 1Pt de folie. La malédiction s'arrêtera à la mort de Nagash ou un exorcisme de niveau 4.

Si le sort zone de sanctuaire ou un équivalent est lancé, la personne revient directement dans la réalité. Le livre reste alors fermé pendant 1d6 jours.

Montus Fletrus, 555ans, nécromant venant de passer niveau 4

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc	Enc	PM
4	45	25	4	5	14	60	2	41	63	56	36	66	42	5(9)	66

Compétences : Alphabétisation, méditation, connaissance des démons, des plantes, des parchemins, des runes, langage : magikane, classique, méditation, fabrication de drogues, fabrication de potions, conscience de la magie, identification des objets magiques, théologie, identification des plantes, identification des morts-vivants, des objets magiques, sens de la magie, conscience de la magie, préparation des poisons, cuisine, Incantation magie mineure, de bataille niveau 1, 2,3, Nécromancie niveau 1,2,3

Possessions : Robe. Bourse de composant pour ses sorts. Une deuxième bourse contenant de la poudre de malepierre qu'il sniffe de temps en temps (25 doses donnant chacune 1d4 PM, permettant de dépasser ses PM initiaux sans limite. Pour chaque dose, faire un jet de FM modifié du nombre de PM acquis \neq de 20% ou moins alors 1Pt de folie, si raté de 21% ou + alors gain d'un handicap. #> Une mutation apparaît au bout de 1d4 jour(s).

Traits psychologiques : Immunité aux effets psychologiques, aversion pour les animaux niveau 3, apparence cadavéreuse niveau 2, morbidité, animosité envers les nains.

Sorts : Mineure : malédiction, apparition de petits animaux, sons, flammerole, zone de froid, bouitoir, sommeil.

Niveau 1 : boule de feu, vol, débilité

Niveau 2 : aura de protection, haine magique.

Niveau 3 : *Zone de fermeté* : 3PM, centrée sur le lanceur, pendant 1h/niveau ou déplacement. Zone de 12 m de diamètre, x3A & +1PA aux partenaires.

Nécromancie 1 : *évoation de squelettes* : 4PM, 1d6 squelettes à 1d6m, *Destruction de mort-vivants* : 2PM portée 24m, affecte 1d6 squelette, ou zombie.

Nécromancie 2 : *extension du contrôle* : 3PM sur 48m, arrêt de l'instabilité : 2PM sur 48m. *Main de poussière* : 3PM par touche réussit, 2d6B sans jet de FM seul le bonus de PA magique peut amortir. *Arrêt de l'instabilité* : 2PM, 48m.

Nécromancie 3 : *Vie dans la mort* : 10PM, personnel en 2d4 round avec un M=6 le necro tente de s'incarner dans un corps en faisant un jet de FM en opposition. *Évoation d'une horde de squelettes* : 12PM, 6d6 squelettes.

Annexe B – Le Sein de Slaanesh

Son but :

Cette société secrète a le but de son grand chef : prendre le pouvoir dans la province de Kislev. Une fois cela fait, elle sera la tête de pont avec les terres incultes du chaos, pour que les démons de Slaanesh trouvent une vaste et agréable terre pour s'installer ☺ Ses méthodes sont simples : l'asservissement par la corruption et la perversion. Pour se faire l'utilisation de drogues, d'histoires de culs, sont les moyens privilégiés. La moindre faiblesse est à exploiter.

Son influence

Au début de cette campagne, le réseau du Sein de Slaanesh est tentaculaire. Si vous faites des parties de « il y a quelques choses de pourris à Kislev » comptez 10% de chance par tranche de 500 habitants au village, qu'un des habitants soit un adepte du Sein de Slaanesh. A Kislev 3% de la population appartient au sein. 15 des principales zones urbaines kislévites, sont dirigées par le Sein.

Le symbole :

La main gauche forme le signe de la bête sur le cœur. Le grand matriarcum porte le sceau représentant ce symbole et signe ses actes avec. C'est ce que sont sensés représenter les symboles du médaillon et des documents I-1 et III-3. Quand vous faites le signe en interprétant un PNJ, faites attention à ne pas le cacher derrière le paravent.

Les règles :

Pour motiver et être certain qu'un membre, y reste, plusieurs services lui sont rendus :

- Jouir de son âme et son corps pour Slaanesh une fois par semaine et faire une orgie au moins une fois par an (si possible à l'Hexentag).
- Les mutants seront protégés par la société. Ceci lui vaut une grande sympathie de la classe rurale. Elle servira au gros des troupes d'une force armée.
- 1% des fonds récoltés (fixé par le supérieur) pour le Sein sont versés à celui qui récolte. Donc chaque couche prélève son 1%.
- La mise à disposition d'assassin, prostituée, drogue est fournit gracieusement.
- Un service servant la cause, peut être demandé par écrit à son supérieur.

En contrepartie, un membre doit les services suivants :

- Toujours accueillir dignement un membre du sein de Slaanesh
- Tuer tout ceux qui trahissent la cause
- Respecter les quotas d'impôts
- Ne jamais révéler son supérieur hiérarchique sous peine de mort.

Ses origines :

Ivanovitch Dourakov n'est pas le premier Matriarcum (voir son histoire pour plus de détails). Il provient d'un démoniste qui voulait, comme d'habitude, être le plus grand, le plus fort, bref être le chef. Il invoque un démon : Jorgova. Malheureusement il n'arrive pas à la contrôler. Jorgova feint le contraire. Elle lui explique alors le coup du tatouage sur le pubis histoire d'arrêter son instabilité. Elle s'installe donc durablement sur le plan de Warhammer. Jorgova n'est pas très puissante, et n'a que peu de démons servant sous sa botte. Aussi le démoniste lui est d'un grand secours. Leur association mutuelle, leur permet de rejoindre Kislev et de s'y installer. De son côté, Jorgova arrive à séduire pendant 6 générations de Matriarcum, un nouvel homme qu'elle pousse pour prendre la place de l'ancien matriarcum toujours affubler du même tatouage sur le pubis.

L'influence de la société grandie ainsi de génération en génération de matriarcum. Jorgova reste cependant liée à sa première invocation et ne peut donc tuer directement le matriarcum en place. Elle l'influence indirectement. La société a 180 ans. Le deux fouets sont apparus dans les mains du deuxième Matriarcum alors qu'il priait Slaanesh : c'est sa grâce divine à lui pour encourager le mouvement.

Annexe C - Mes règles v1.2

Armes de Contact	Init	Touché	Dégats	Parade	Prix	Enc.
Bâton de fer			1d8		10 Co	75
Bâton lesté			1d6+1		3 Co	50
Brise Lame			1d4+2		5 Co	40
Couteau			1d3	-30	1 Co	1
Coutelas	+10	-10	1d6-1	-10	14 Co	50
Crochet			1d4+1	-25	1 Co	1
Dague	+10		1d4+2	-20	3 Co	10
Epée à Deux mains	-20		1d10+2		35 Co	250
Epée batarde	-10		1d8+2(+1)		20 Co	100
Epée Courte	+10		1d6-1		12 Co	50
Epée Large			1d6		14 Co	60
Epée Longue			1d6+1		16 Co	70
Epieu/Pique/Lance	+10	+10	1d6+1		35 Co	60
Etoile du matin	-10		1d8+2	-10	14 Co	125
Fléau à deux mains	-20		1d10+3	-10	20 Co	120
Fléau d'arme	-10		1d8+1	-10	10 Co	60
Fleuret	+20		1d6		18 Co	30
Fouet (RSP p88)		-10	1d6-1	-20	15 Co	30
Gourdin			1d6-1		2 Co	40
Hache à deux mains	-20		1d10+2		20 Co	200
Hache à deux têtes	-10		1d8+2		11 Co	90
Hache de bataille			1d8+1		12 Co	75
Hache de pierre			1d8-1		3 Co	50
Hachette			1d6+1		6 Co	50
Hachoir	-10		1d6		45 Co	35
Hallebarde	-10	-10	1d10+1		8 Co	175
Lance de Cavalerie		+10	1d8	-20	50 Co	100
Main gauche	+10	-10	1d4+1	+20	5 Co	25
Marteau à deux mains	-20		1d10+2		25 Co	200
Marteau de guerre			1d8+1		8 Co	75
Masse à deux mains	-20		1d10+1		15 Co	175
Masse d'arme	-10		1d8		7 Co	50
Pic de guerre			1d6+2		9 Co	60
Rapière	+20		1d6		20 Co	40
Trident	-10		1d8+2		9 Co	80
Pied		-20	1d3			
Tête	+10	-20	1d3-2			
Poing		-20	1d3			

Armures	Loc	PA	Prix	Enc
Bouclier de poing	B	1	4 Co	50
Rondache, Ecu	Tout	1	10 Co	90
Grand Ecu	Tout	2	18 Co	190
Pavois	Tout	3	25 Co	275
Chemise de maille	Tronc	3	80 Co	60
Avec manche	B+T	3	95 Co	100
Cotte de maille	T+J	3	125 Co	120
Avec manche	B+T+J	3	140 Co	160
Cagoule de maille	Tête	3	25 Co	30
Jambière de maille	Jambes	3	55 Co	60
Manches de maille	Bras	3	20 Co	40
Dossière de fer	Tronc	5	50 Co	75
Plastron de fer	Tronc	5	70 Co	75
Manches de fer	Bras	5	60 Co	30
Jambières de fer	Jambes	5	70 Co	60
Casque	Tête	3	2 Co	30
Heaume	Tête	5	25 Co	40
Casque cuir rigide	Tête	2	2 Co	15
Gilet cuir souple	Tronc	1	10 Co	35
Veste cuir souple	T+B	1	15 Co	45
Jambière cuir souple	Jambes	1	8 Co	25
Manches cuir souple	Bras	1	5 Co	20
Veste cuir rigide	T+B	2	17 Co	50
Gilet cuir rigide	Tronc	2	15 Co	40
Jambière cuir rigide	Jambes	2	10 Co	30
Manches cuir rigide	Bras	2	10 Co	25

Tête	01-15
Bras droit	16-35
Bras gauche	36-55
Tronc	56-80
Jambe droite	81-90
Jambe gauche	91-100

Armes	Portée			Dégats	Prix	Enc.	Tir/rd
	Courte	Moyenne	Longue				
Arbalète	32	64	300	1d10+3	16 Co	120	2
Arbalète à répétition	32	64	100	1d6+3	100 Co	150	4(1/8)
Arbalète de poing	16	32	50	1d4+2	10 Co	25	2
Arbalète lourde	48	96	450	1d10+8	35 Co	200	3
Arc court	16	32	150	1d8	7 Co	75	1
Arc elfique	32	64	300	1d8+3		100	1
Arc long	32	64	300	1d10	15 Co	90	1
Arc normal	24	48	250	1d8+1	11 Co	80	1
Dague de lancer	4	8	20	1d4+1	4 Co	10	1
Dard, fléchette	4	8	20	1d4-1	2 Co	10	0,5
Fronde	24	36	100	1d6	2 Co	10	1
Hachette de lancer	4	8	20	1d8+1	6 Co	30	1
Javelot	8	16	50	1d10	25 Co	30	1
Lance	4	8	25	1d8	35 Co	50	1
Sarbacane	12	24	50	1d3	10 Co	15	1
Bombes (RSP p90)	5	12	20				1
Arquebuse (pas armure)	32	64	300	1d10	45 Co	100	4
Tromblon (affecte 1d4)	4	8	25	1d8+2	33 Co	50	4
Pistolet (ignore armures)	16	32	100	1d8	50 Co	25	3

Modificateur de toucher	
Tir petite cible < 30 cm	-10
Tir grande cible > 2,4 m	+10
Tir sur cible qui court	-10
Tir sur esquive + court	-20
Tir en portée extrême	-20
Projectile improvisé	-10
Tir avec abri léger	-10
Tir avec abri solide	-20
Surrélévation	+10
Tir sur tête etc. immobile	-20
Mauvaise main	-10
Passe gagnante	+10

Règles de combat CC

L'idée :

Les caractéristiques de base ne bougent pas. Plus de parades, moins d'esquives. Un peu plus de calcul mental pour un minimum de jet de CC par round. J'ai remarqué que se sont les jets de dés qui prennent plus de temps qu'une simple addition. Le combat devient plus rapide et plus souple, pour plus de fluidité et de stratégie.

Pour cela on ne résout pas chacune des attaques. Avec des joueurs expérimentés ou des élémentaux taille 10 ça devenait particulièrement fastidieux. Au bout de 2h30 de combat et un tableau de leurs 25 Initiatives c'était très très lourd et peu motivant. Et quand vous avez un magicien qui lance zone de fermeté (x3 aux attaques des amis), là, vous jetez l'éponge.

Pour ce faire on utilise la case A.

La case A (attaques) sert maintenant de bonus au CC (par un +10%) et aux dégâts (+1), donne aussi un malus sur l'esquive adverse et sa parade (-10%).

Il est important de dire combien on en alloue en offensif (pour baffer) et combien en défensif (pour parer) ce round.

[Chaque attaque (offensive et/ou défensive) doit être allouée à un unique adversaire. A voir selon vos joueurs].

Chaque attaque offensive (pour baffer) ajoute +10% pour ce round-ci au CC de l'arme.

Chaque attaque offensive fait un malus de -10% à l'esquive, et -10% à la parade.

Chaque attaque offensive fait un bonus de +1 aux dégâts de l'arme. Ceux-ci compte comme étant sur le jet naturel. Il augmente donc les chances d'atteindre le plafond de dé.

Donc si vous mettez 2 attaques offensives : vous avez un bonus de +20% à votre CC. Vous avez un bonus de +2 sur le jet naturel de dégât de l'arme. L'adversaire à un -20% sur son I pour esquiver votre coup ou CC pour parer.

Les attaques défensives (pour parer) s'ajoutent au CC pour les jets de parade uniquement ce round-ci (pas de bonus pour l'esquive, faut pas abuser). Si vous mettez 2 attaques pour parer un adversaire, vous avez un bonus de +20% pour parer cet adversaire. Si un autre adversaire vous attaque, vous n'avez que votre CC normal de parade.

Rien n'empêche de revoir sa distribution d'attaques au prochain round, par exemple s'il y a moins d'adversaire.

Phase 1 : DECLARATION DES INTENTIONS

Celui qui a la plus petite initiative commence par parler, ainsi de suite jusqu'à la plus haute initiative. C'est durant cette phase que l'on attribue ses Attaques (sur la feuille) en offensif ou en défensif, en désignant pour chacune un unique adversaire. On dit aussi si l'on va chercher dans son sac quelque chose etc. **L'initiative utilisée est celle du profil actuel.** Les déclarations se font sur la vivacité de l'esprit. On ne prend pas en compte l'initiative de l'arme ici.

Phase 2 : RESOLUTION

On commence de la plus haute initiative à la plus faible (l'elfe commence toujours par taper en premier le troll), **APRES MODIFICATION.** Il se peut donc que ce ne soit pas le dernier à parler qui commence par jeter les dés si son action lui bouffe plein d'initiative. **On utilise l'initiative des armes ou du sort.** On n'utilise pas l'initiative du profil actuel contrairement à la phase précédente. C'est là que les armes parlent.

Dégâts :

Jet du dé de dégât de l'arme + Nb d'attaque offensive + Force + Compétence + bonus éventuel(s)

A noter que les attaques offensives modifient le jet de dés naturel. Ceci veut dire que vous arriverez plus facilement au plafond du dé de l'arme. Par conséquent vous aurez plus de chance d'ajouter le demi dé d'arme ajouté lorsque le plafond de dé est atteint.

Par exemple, une épée simple utilise un d6 pour dé de dégât. Si on touche avec 2 attaques offensives, on pourra relancer 1d3 sur un 4,5 ou 6 du premier d6.

Esquive :

C'est toujours un jet d'Initiative. On a un -10% par attaque offensive que l'on reçoit. Ceci est cumulatif selon l'I des coups.

Exemple : le chef gob vous envoie ses 2 attaques. Votre jet d'esquive est à -20%. Plus tard dans le round un de ses sbires, le gob de base, vous attaque. Votre jet d'esquive est alors alourdi de -10% soit -30% au total.

Autant vous dire qu'avec 6 gobs (le maxi sur un humain) ça devient vite chaud pour la malheureuse victime de cette waaagh !

Parade :

C'est toujours un jet de CC modifié comme ceci :

-10% par attaque offensive que l'on reçoit. Ceci est cumulatif avec de multiples adversaires selon l'I des coups.

+10% par attaque défensive allouée pour cette parade. On a au moins +10% en Prd dès qu'on a alloué une attaque pour la parade.

Exemple : le chef gob vous envoie ses 2 attaques et un de ses sbires va vous en balancer une derrière. Vous avez conservé 2 attaques pour la parade. Vous parrez donc l'attaque du chef Gob avec un CC = Prd -20(les 2A du chef) + 10(votre attaque pour cette parade). Le sbire sera lui paré avec un CC = CC -10(attaque du gob de base) +10(votre 2ème attaque de parade) -20(les premières baffes du chef gobelin).

Critique :

Réussite critique toujours au dixième du pourcentage.

Echec absolu sur un double au delà du pourcentage.

Le 01 est toujours une réussite. Le 100 est toujours un échec.

Dans le cas d'un combat, on a critique que sur le jet de CC. Seules une esquive ou parade critique permettent d'éviter une attaque critique. On considère alors avoir le plafond de dé de dégât de l'arme. Le demi dé est le seul jeté et ajouté.

Charge :

Une unique attaque pour ce round avec un bonus supplémentaire de +10% en CC, donc +20% au total. Les dégâts sont augmentés de la moitié du mouvement. Si le personnage est sur une monture avec la compétence adéquate et sa lance de cavalerie (ou équivalent) on ajoute entièrement le mouvement de la monture.

Combat avec deux armes :

Il y a toujours une arme principale qui utilise le nombre d'A du profil et une secondaire possédant une unique attaque (sauf si cette seconde arme possède un bonus magique). La seconde arme offre toujours +1A pour elle-même uniquement, ce qui permet de porter une attaque avec.

En défensif : aucun changement.

En offensif : on fait deux attaques distinctes à chacune de leur initiative respective. Je sais on revient à l'ancien système mais là c'est quand même beaucoup plus limité car on porte rarement plus de deux armes :)

Les bonus d'arme en I, CC (CT), Dgt, Prd, A ne s'applique que sur cette arme. Ces bonus (malus) ne s'applique en aucun cas sur le profil modifié, sauf si c'est indiqué explicitement (genre un bonus magique généreux). Par défaut, on considère que non.

Si les deux armes sont identiques, avec ambidextrie : j'ai choisit que le gain de +1A s'appliquait et que seul le dé de dégât de l'arme était utilisé. Par exemple : un voleur avec deux épées courtes et A=3 passe à A=4 sur son profil (donc main de fer en profite). S'il frappe avec ses 4 attaques un même adversaire, il fera 1d6+4+F de dégât.

Attaquer plus d'un adversaire dans le round :

Doit être déclaré pendant la phase 1, -20 en I et -1 A par adversaire. Si l'un des adversaires succombent avant la fin du round, les attaques qui lui étaient dévolues sont perdues. Un minimum de 3 A pour attaquer deux adversaires différents au cours du même round est requis.

Elémentaux :

Cette exception notoire des élémentaux : ils ne subissent aucun malus d'esquive, reste toujours vraie ! Donc les "taille 10" seront toujours un vrai problème. Pourquoi cela ? L'élémental ne peut qu'esquiver en se séparant, sa forme physique peut extrêmement variée très rapidement. En plus, il ne peut pas parer car sans arme ni armure et donc aucune de toutes ses attaques ne peut l'aider à se défendre.

Bouclier :

Tenu dans la main secondaire, il apporte 1 Attaque supplémentaire, ce qui permet d'annuler une attaque recue. Ceci permet donc la fameuse parade gratuite. Sa forme apporte toujours un +20% pour parer. Bref, rien n'a changé par rapport aux précédentes règles. Voir l'exemple pour plus de détails.

Exemple très détaillé :

Un guerrier elfe à la bâtarde, en maille avec un bouclier, face à deux gobelins avec une épée simple en cuir souple.

Guerrier : CC = 65 / I (modifié par la bâtarde) = 65-10=55 / A=3 / F=7 / E=4

Gobelin : CC = 33 / I = 30 / A=1 / F=3 / E=4

phase 1 (déclaration) : les gobs tapent. Le guerrier a le droit à une parade gratos avec son bouclier et décide d'attaquer les 2 gobs (1 A par gobs & 1A pour changer d'adversaire)

phase 2 (résolution) : I des gobs 30 (pas de changement). I du guerrier 55 - 20 du changement d'adversaire = 35

Au guerrier de commencer.

Premier jet du guerrier pour taper sur un des gob, c'est un jet de CC. Une attaque pour baffer donne un bonus de +10% en CC. Soit $65+10=75\%$. Le Jet de dé donne 54, donc il réussit. Le gob rate son esquive avec une $I=30-10$ (de l'attaque)=20% en faisant 36 sur le dé.

Total des dégâts = Dégât de la bâtarde $1d8+2 + 1$ de l'attaque à baffer + merdier (vaut 8 avec en $F=7$ +coup puissant). Le jet donne 7 = on atteint le plafond de dé, grâce à l'attaque, et donc un demi dé est lancé sur un 7 ou 8. Soit $1/2 \times 1d8 = 1d4$ qui donne 3. Dégâts totaux = $7+2$ (premier dé avec le bonus de l'attaque à baffer)+ 3 (du d4 du au plafond du d8) +1 (de l'attaque) + merdier à 8 = 21

Encaissement du gobelin équipé d'un cuir souple (1PA) et une endurance de 4 = 5

Résultat pour le premier gob : $21 - 5 = 17$. Sachant que le gobelin a 5 B du gobelins cela fait un critique colonne $17-5=12$.

Bref Corpus mortem.

Deuxième attaque du guerrier toujours à 35. Premier jet de CC pour le second gob, avec un +10% soit un seuil à 75%. Jet à 77. Aië c'est pas bon, c'est un échec absolu et le beau guerrier perd son épée.

Attaque du gob survivant à 30 en I. Jet de CC à +10% pour un seuil à 43%. Jet à 01. Cool un critique en attaque... Le guerrier tente une parade critique au bouclier, seule capable d'arrêter une attaque critique. Le seuil est à 9%, car il doit réussir un critique avec 85% (65 de base +20 du bouclier +10 de l'attaque gratuite fournit par le bouclier -10 de l'attaque du gob). Jet de dé à 11 c'est donc raté de peu. Il se mange la baffe du gob qui fait un jet de dégât à 3 sur le demi dé.

Total de dégâts = 6 (plafond de dé automatique, du au critique) +3 (résultat du demi dé) +1 (l'attaque du gobelin) + $F=3$ + coups puissant = $6 + 3 + 1 + 3 + 1 = 14$.

Encaissement du guerrier équiper d'une maille (3PA), d'un bouclier (+1PA) et d'une endurance de 4 = 8

Résultat : le chevalier perd $14 - 8 = 6B$.

C'est reparti pour un nouveau round...

Règles de combat CT

L'idée :

Dans un groupe de PJs, y'en a toujours un qui se fait le trip du legolas à l'arc. Vous avez alors un PJ avec un 90 en CT qui joue une fois par round et qui a l'impression d'avoir cramé des XPs pour peu de choses. Voici donc de quoi le remotiver.

Visée :

Le tireur peut viser et perdre autant de point d'I jusqu'à un maximum de son score en CT. Si le résultat est négatif, il s'applique au round suivant. Cela se produit si sa $CT > I$. Tout les deux points dépensés il gagne 1% sur sa CT. En d'autres termes, le tireur voit augmenter au maximum sa $CT \times 1.5$ en visant pendant CT points d'I. Exemple : un tireur avec 80 en CT pourra monter à 120 au bout de 80pts d'I.

Pour viser une Tête humaine : -40, cou -60, main fermée -70, cœur -80, œil -100. N'oubliez pas les autres modificateurs de portée, mouvement, couvert etc.

Un coup au cou entraine systématiquement un critique colonne 1 (sauf pour les très grandes créatures). Un coup au cœur ou à l'œil entraine systématiquement un critique colonne = marge de réussite du jet de $CT/10$ (colonne 1 pour les très grandes créatures). Un coup à l'œil ne tient pas compte de l'armure ni de l'endurance, seuls les PA magiques sont soustraits pour le calcul des dégâts.

Bout portant :

A moins de 1mètre, toutes les armes de distance (arc, arbalète, fusil etc.) infligent le double de dégâts. $CT+20\%$.

Tirs multiples (arc uniquement):

C'est une nouvelle compétence de franc archer. Jusqu'à 4 flèches peuvent être tirées en même temps sur la même cible. Elles partent toutes à l'I normale. Faites un jet de CT pour chacune des flèches avec une CT divisée par le nombre de flèches. Chaque flèche inflige les dégâts prévus – le nombre de flèches tirées.

Tirs rapides (arc uniquement):

C'est une nouvelle compétence de franc archer. A la phase d'intention le tireur annonce combien il va tirer de flèche pour ce round. A la phase de résolution, la première flèche part à son I normale, la CT est réduite de 20% par flèche tirée ce round-ci. A son I-20% la deuxième flèche part avec une CT réduite de 20% par flèche tirée ce round-ci etc jusqu'à ce que le nombre de flèche soit tirée ou bien I=0. Un changement de cible apporte un malus de 10% à l'I.

Par exemple : un elfe avec I=70 et une CT=85 décide de tirée 3 flèches ce round-ci. Sa CT pour ce round sera donc de $85 - 20 \times 3 = 25$. La première flèche partira à une I=70, la 2^{ème} à I=50, la troisième à I=30. Il peut tirer 4 flèches maximums dans un round sur une même cible avec une CT de 5%.

Règles de magie.

L'idée :

Je ne pense pas qu'on puisse parler de réalisme :) mais il m'est apparu comme pas très normal qu'un sort de magie mineure genre sommeil à 2 pts de magie partent en même temps que le sort Vent de mort Nécro niveau 4 à 35 pts de magie. Et puis pourquoi il n'y aurait que les guerriers qui auraient des règles compliquées de combat :). Il est vrai qu'il faut calculer l'initiative de chacun des sorts, et la recalculer à chaque achat de FM ou I mais bon c'est pas la mer à boire. Le guerrier fait pareil à chaque achat de CC pour chacune de ses armes. Bref, j'ai introduit la notion de temps d'incantation si commune ailleurs.

Le principe est simple : on calcul la rapidité du lanceur (prêtre/mago) auquel on soustrait le temps d'incantation d'un sort (constant). **Ceci une fois pour toute**, un peu à l'image du CC et de l'I pour chaque arme du guerrier.

Calcul préliminaire de la caractéristique "Initiative Magique" :

Initiative magique (IM) = (I + FM) / 2 ou moyenne de l'Initiative et de la Force Mentale.

Pourquoi la FM ? Tout simplement que cela représente un peu de chance, la magie et votre volonté pour manier les vents magique. Et puis ça évite aux prêtres nains de ne rien faire. Bref l'Initiative Magique correspond à la rapidité du lanceur à dire ses phrases, agiter des bras et des pieds avec la composante, c'est-à-dire manipuler les énergies magiques. C'est sa rapidité à manipuler les vents de magiques par round.

Calcul préliminaire du temps d'incantation :

Après ça faut voir le temps de lancement de chacun des sorts. Celui-ci varie s'il peut être renforcé. Un sort renforcé sera donc plus lent. Les autres sorts sont constants.

Temps d'incantation (TI) = (PM [avec renfort éventuel] x niveau du sort x modificateur)

Vous pouvez même le noter dans le bouquin de base à coter de son niveau par la mention "Tps d'incantation = "

Toujours un seul et unique sort par round !

Modificateur	Magie Mineure	x0,5 ou x1/2
	Magie Bataille	x1
	Magie Spécialisée (Nécro, Illusionisme etc.)	x2
	Magie de Collège (Jade, Flamboyante etc.)	x3

Malus lié au port d'armure :

Chaque PA non magique pour une localisation donnée, ajoute 1PM à tous ses sorts lancés.

Ceux activés par un objet ne sont pas concernés. Par exemple un mage portant une cotte de maille avec manches, lui apporte 3PA aux bras + Tronc + Jambes = 3 +3 +3 = 9. Le sorcier devra donc ajouté systématiquement 9PM à chacun de ses sorts.

Cela ralentit au passage l'Initiative, vu que le coût de sort est augmenté... Un bouclier ajoute +1 PA sur tout le corps, soit +5PM par sort.

En cours de combat :

Quand part le sort ?

Reste plus qu'à savoir quand dans le round le sort part. Pour cela, *comptez le nombre de point pour cumuler suffisamment d'IM pour atteindre le TI du sort. La différence restante indique le malus sur l'IM*

Je vous conseil donc de rajouter sur la feuille de sort une colonne IM dans laquelle on notera l'initiative pour chacun des sorts. Notez aussi que tout renfort de sort augment le TI proportionnellement au PM investit dans le renfort.

Jet de FM au lancement de sort

De plus au moment de lancé le sort, plutôt que le mage dise juste : « ça y est il est partit le sort », il doit réaliser un jet de FM pour chaque sort, modulé comme ceci : différence entre le niveau du sort et le niveau du sorcier x 10% avec en malus Points de B perdus au cours du round x 10%.

- Si Réussite critique => le sort coûte la moitié en PM et un des effets est doublé au choix du joueur (portée, nombre de cible, dégât etc.)
- Si Réussite => le sort part moyennant les PM et le composant.
- Si Echec absolu. Perte des PM. +1 Pt de folie si ce n'est pas précisé lors du Jet sur la table ad hoc. Le modificateur entre le niveau du sort et le niveau du sorcier x 10% s'applique aussi sur ce nouveau jet.
- Si Echec => rien ne se passe. Pas de perte de PM.

Petits exemples :

Le prêtre nain Urgy le viril a une I de 40 et une FM de 60

$$IM = (40 + 60) \times 0,5 = 50$$

Il a le sort de magie mineure sommeil (bien utile celui-là) qu'il lancera à :

$$I \text{ du sort sommeil} = 50 (IM \text{ d'Urgy}) - 2 (PM) \times 0,5 (\text{magie mineure}) \times 0,5 (\text{modificateur})$$

Soit un temps d'incantation de 0.5 arrondi à 1. Bref il jette le sort sommeil à son initiative -1 soit 49.

Si Urgy renforce le sort de 10 PM pour mettre un malus de -50% à la FM de la victime, il perdra $(10+2) \times 0,5 \times 0,5 = 3$ d'IM. Le sort sommeil renforcé partira à 47.

Prenons maintenant le cas du soin des blessures graves en bataille niveau 4 qui coûte 10PM :

$$\text{Temps d'incantation du soin} = 10 (PM) \times 4 (\text{sort niveau 4}) \times 1 (\text{modificateur}) = 40$$

I du soin = $50 - 40 = 10$. Bref le sort part à 10 de l'initiative du round.

Plus bill, prenons le fameux vents de mort (je vous laisse les joies de calculer une tempête distordante skaven)

$$I \text{ de mort} = 50 - (35 \times 4 \times 2) = 50 - 280 = -230 !$$

Aïe c'est chaud on est en négatif. Pour y arriver, on sait qu'on a une IM de 50 par round. *Donc on peut dépenser 50 points d'IM par round. Il faut compter combien de round ça va nous coûter pour atteindre les 280 (35x4x2) pts de temps d'incantation nécessaire pour balancer le sort. Deux méthodes possibles :*

- Soit I de mort = $50 - 50 \times (\text{partie décimale } (35 \times 4 \times 2)/50)$, la valeur entière de la division indiquant le nombre de round. Dans le cas de Urgy le viril, il mettra donc 5 rounds et 0,6 de round soit 30 pts. I de mort = $50 - 30 = 20$.
- Soit (TI / IM) arrondi au supérieur = nb de round nécessaire. I de mort = $IM - (TI - IM \times \text{nb de round nécessaire}) = 50 - (280 - 50 \times 5) = 50 - 30 = 20$

Le sort vent de mort partira donc au cours du 6ème round à 20 en I ($50 - 30$ pts des $0,6 \times 50$ de la division). Si si je vous assure c'est très logique tout ça ! Il faut juste compter en combien de round vous aurez cumulé assez de votre IM pour atteindre le TI.

Remarques :

- A 0PM le sorcier s'effondre inconscient et dort jusqu'au prochain levé du jour pour récupérer tout ses PM.
- S'il lui reste moins de 12PM personnel pour jeter un de ses sorts, le sorcier jette en plus du jet de FM, 2d6. Le résultat doit être inférieur au PM restant avant lancement. En cas d'échec, les PM du sort sont perdus et rien ne se passe.

Table des échecs absolus magiques.

1d100	Effet
01	Vos cheveux sont dressés sur votre tête pendant 1d4 heures
02	Vous perdez 1 B quelques soit votre endurance armure etc.
03	Vous êtes complètement désorienté : vous ne pouvez que parer (pas d'esquive, de sort etc) pendant 1d4 round
04	Votre peau est d'une couleur au choix du MJ pendant 1d4 heures
05	Votre esprit est absent pendant 1 rd durant lequel vous êtes cible inerte
06	Vous êtes éthéré pendant 1 tour
07	Que c'est beau le chaos : +1Pt de folie en promo
08	Vous êtes pris de flatulences incontrôlées pendant 24 heures : -10 en soc et déplacement silencieux
09	Vous êtes entouré d'une aura jaune (équivalent à une torche) pendant 1d4 heures
10	Vous ne parlez plus, mais poussez un cri d'animal (au choix du MJ) pendant 1d4 tours, durant lesquels vous ne pouvez donc plus lancer de sort.
11	Voir 66
12	Le sort ne part que dans 2d4rd (à la discrétion du MJ)
13	Vous gagnez 1d4 PM immédiatement et définitivement
14	Le sort coûte le double de PM. Si vous ne les possédez pas : le sort échoue et vous êtes à 0 PM
15	Toutes les créatures dans un rayon de 12 mètres, y compris le sorcier, reçoivent une décharge électrique faisant (nivo du sort)d6+3 (pris en compte : armure de cuir, magique et endurance)
16	Hoquet magique : vous essayez de relancer le même sort au prochain round, même si vous n'avez pas assez de PM.
17	Mauvais sort : le MJ choisit un sort de même niveau dans la liste du sorcier et l'applique sur la même cible/zone
18	Une démonette de Slaanesh apparaît en colère à coté du sorcier. Elle est sujette à l'instabilité.
19	Refaite deux jets sur cette même table (cumulable)
20	Vous perdez tout vos PM de façon non définitive. Bref attendez le levée du jour et faite un gros dodo
21	Un sanguinaire de Khorne avec sa lame et son armure si caractéristique apparaît à coté du sorcier. Il est sujet à l'instabilité.
22	Voir 66
23	Vous perdez (nivo du sort)d4 PM supplémentaire
24	Vous regagnez tous vos PM
25	Vous êtes transformé en poulet (inflammable) pendant 1d4 rounds (avec la compétence esquive !)
26	Un porte-peste de Nurgle apparaît en colère à coté du sorcier. Il est sujet à l'instabilité.
27	Vous flottez dans les airs à 5 cm du sol pendant 1d4 heures. A vous de trouver le moyen d'avancer maintenant !
28	Le sort rafale de vent sur le groupe du sorcier, dure 1d4 round (Jet de F x5 ou on est plaqué au sol) et affecte aussi le sorcier
29	Un élémental de terre taille nivo du sort +1 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
30	Vous faites un critique avec le sort mais perdez le quadruple de son coût en PM. Si vous tombez à 0 PM, le sort échoue
31	Un incendiaire de Tzeentch apparaît en colère à coté du sorcier. Il est sujet à l'instabilité.
32	Le sort affecte tout dans une zone de 12m x nivo du sort y compris le lanceur. Les sorts de zone voient leur diamètre doublé.
33	Voir 66
34	Un élémental de d'eau taille nivo du sort +1 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
35	Le sort affecte une cible aléatoire. Un sort de zone affecte soit l'autre camps ou est centré sur une créature adverse.
36	Vous perdez la moitié de vos PM restants
37	Vous devenez hostile aux membres de votre groupe pendant 1d4 rounds (à la discrétion du MJ). Vous employez tous les moyens possibles pour les exterminer rapidement.
38	Un élémental de feu taille nivo du sort +1 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
39	Un sort du même niveau que celui lancé part en même temps (au choix du MJ). Vous pouvez l'acquérir si vous avez les Xp.
40	Vous tentez de fermer le portail créer pour votre sort. Faites un jet de FM/round jusqu'à la mort ou une réussite. En cas d'échec absolu => vous mourrez comme pour le 100. En cas de critique vous gagnez +10% en FM de façon définitive
41	Mauvais sort : le MJ choisit un sort dans la liste du sorcier et l'applique sur une cible/zone aléatoire
42	Hoquet magique : vous relancez le même sort au prochain round si vous ratez un jet de FM
43	Un élémental de l'air taille nivo du sort +1 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
44	Voir 66
45	Vous perdez de façon définitive 1d4 pts de magie
46	Vous provoquez la peur pendant 1d4 round sans y être immunisé.
47	Vous parlez un langage sombre pendant (au secret du MJ) nivo du sort & 1d4 pour la durée (avec 1 round, 2 tours , 3 heures, 4 jours). Langage 1d4 : 1 hommebête - 2 gobelinoïdes - 3 démon - 4 queekique). Vous pouvez l'acquérir pour 100Xp
48	Vous saignez du nez jusqu'à réussir un jet d'endurance
49	Vous êtes immunisé à la magie et aux armes magiques (sauf divine) pendant 2d4 rounds. Vous ne pouvez pas lancer de sort durant ce laps de temps.
50	Vos yeux deviennent rouges et les pupilles jaunes pendant 24 heures.
51	Un nuage de fumée vous entoure et vous aveugle pendant 1d4 rounds. Les attaques contre vous CC/CT se font à -10/-20%
52	Que c'est beau le chaos : +nivo du sort Pt de folie en promo
53	Vos cheveux prennent la couleur de l'école du sort (gris par défaut) de façon définitive
54	De votre énergie vitale part avec le sort. Vous vieillissez de 1d4 ans
55	Voir 66
56	Vous perdez un sens pendant 1d4 heures (jet de 1d6 : 1 goût, 2 vue, 3 toucher, 4 ouïe, 5 odorat, 6 magie). A noter qu'avec 6 vous n'êtes plus une créature magique et ne pouvez donc plus lancer de sort.

57	Ajoutez 3 Pts de folie. Vous développez une mutation en 1d4 tours dans d'atroces douleurs par des convulsions qui vous paralysent au sol. La mutation disparaît au bout de 1d4 jours de la même manière (voir table des mutations).
58	Vous gagnez 1d4 Pts de folie
59	Vous perdez la moitié de vos PM restants.
60	Vous relancez tous les rounds le même sort jusqu'à réussir un Jet de FM supplémentaire.
61	Un démon majeur de Tzeentch apparaît 12 m du sorcier. Il est sujet à l'instabilité et va picorer dur.
62	Une vue du plan de Khaine ça aguerrit : gagnez 1d4 Pt de folie et pour 100Xp vous avez en bonus : identification des morts vivants.
63	Tous les objets magiques dans un rayon de 24 mètres autour du sorcier doivent faire un jet de résistance (50+ 10% par pouvoir) ou redevenir vulgaire pendant (au secret du MJ nivo du sort & 1d4 pour la durée avec 1 round, 2 tours, 3 heures, 4 jours). Les créatures magiques (le sorcier est donc inclus dedans) perdent nivo du sort B sans l'endurance, armure rien.
64	Pendant nivo du sort tours, tous les sorts coûtent nivo du sort d4 PM supplémentaire dans une zone de nivo du sort x 12m de diamètre centré sur le sorcier
65	Hoquet magique : vous tentez obligatoirement de relancer le même sort au prochain round
66	Une rune chaotique est inscrite sur votre corps. Elle est toujours du même dieu du chaos (déterminé lors de la première rune). Un de ses démons apparaît et règle la situation à sa manière (celle du MJ donc) en maintenant le sorcier en vie. Au bout de 13 runes vous devenez un des serviteurs de l'entité chaotique. Les points de destin ne sont alors d'aucun secours et votre personnage devient un esclave du chaos.
67	Votre FM est réduite de moitié pour les 1d4 rounds suivants
68	Une petite vision d'un plan du chaos ne fait jamais de mal : gagnez 1d4 Pt de folie
69	Un démon majeur de Slaanesh apparaît à 12 m du sorcier. Il est sujet à l'instabilité et est de très mauvaise humeur.
70	Vous perdez 1d4 B quelques soit votre endurance armure etc.
71	Vous subissez un handicap (comme si vous montiez de niveau en nécromancie) au hasard.
72	Vous sombrez inconscient pendant 1d4 tours
73	Vous provoquez la terreur pendant 1d4 round sans y être immunisée ni la peur.
74	Le sort coûte le triple de PM. Si vous ne les possédez pas : le sort échoue et vous êtes à 0 PM
75	Vous perdez tout vos PM de façon non définitive. Bref attendez le levée du jour et faite un gros dodo
76	Au choix du MJ
77	Voir 66
78	Tous vos objets magiques font un jet de résistance (50+ 10% par pouvoir) ou redeviennent vulgaire de façon définitive.
79	Toutes les créatures dans un rayon de 48 mètres, y compris le sorcier, reçoivent une décharge électrique faisant (nivo du sort)d6+3 (pris en compte : armure de cuir, magique et endurance)
80	Un élémental de terre de taille (nivo du sort +1)x2 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
81	Un démon majeur de Nurgle apparaît à 12 m du sorcier. Il est sujet à l'instabilité et sent très mauvais.
82	Vous devenez hermétique à la magie. Vous tombez à 0 PM de façon définitif. Vous ne pouvez lancer des sorts qu'avec des batteries de PM. Votre FM double pour résister à tous les sorts ciblés sur votre personne y compris vos propres soins etc..
83	Un élémental de l'air de taille (nivo du sort +1)x2 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
84	Vous regagnez tous vos PM
85	Vous subissez un handicap (comme si vous montiez de niveau en nécromancie) au hasard.
86	Vous gagnez 2d4 Pt de folie. Pour 100 Xp vous pouvez acquérir la compétence connaissance des démons
87	Votre FM est réduite de moitié pendant 1 tour
88	Voir 66
89	Vous développez une mutation définitive au bout de 1d4 jours (voir table des mutations).
90	Un élémental de l'eau de taille (nivo du sort +1)x2 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
91	Tzeentch vous aime : Vous gagnez immédiatement et de façon définitive 2d4 PM.
92	Vous oubliez de façon définitive le sort que vous venez de lancer. Vous devez le réapprendre et redépenser des Xp.
93	Un élémental du feu de taille (nivo du sort +1)x2 apparaît sans pouvoir être contrôlé. Il est sujet à l'instabilité
94	Vous perdez tout vos PM de façon non définitive. Bref attendez le levée du jour et faite un gros dodo
95	Un démon majeur de Khorne apparaît à 12 m du sorcier. Il est sujet à l'instabilité et est de très mauvaise humeur.
96	Vous perdez 2d4 B sans l'endurance, ni armure etc. Vous fumez et tous vos poils (cheveux et barbe inclus) sont brûlés
97	Vous gagnez 2d4 Pt de folie. Pour 100 Xp vous pouvez acquérir la compétence torture
98	Votre affinité avec la magie s'amenuise. Vous perdez définitivement et immédiatement 2d6 PM.
99	Voir 66
100	Vous êtes aspiré dans le chaos. Vous le nourrissez à jamais. Sans point de destin, vous pouvez tirer un autre personnage.

Jet de FM au lancement de sort

Un jet de FM est effectué pour chaque sort, modulé comme ceci : différence entre le niveau du sort et le niveau du sorcier x 10% avec en malus Points de B perdus au cours du round x 10%.

- Si Réussite critique => le sort coûte la moitié en PM et un des effets est doublé au choix du joueur (portée, nombre de cible, dégât etc.)
- Si Réussite => le sort part moyennant les PM et le composant.
- Si Echec absolu. Perte des PM. +1 Pt de folie si ce n'est pas précisé lors du Jet sur la table ad hoc. Le modificateur entre le niveau du sort et le niveau du sorcier x 10% s'applique aussi sur ce nouveau jet.
- Si Echec => rien ne se passe. Pas de perte de PM.

Annexe C LES COLLEGES DE MAGIE

Seuls les magicien/sorcier vivants peuvent accéder à la magie de collège. Sont donc exclus : druide, prêtre, démon, nécromant, liche, morts-vivants. Pour ces derniers vous avez soit la magie de leur divinité, soit la magie noire ou démoniaque et leurs sorts réservés.

Pour y accéder, il faut au moins avoir terminé un niveau 2 en bataille ou spécialisée, puis être admis dans l'un des collèges. L'initiation pour s'entraîner à capter les vents dure 2D6 semaines. Suite à quoi l'élève acquiert 1d10PM. Il peut alors passer niveau 2. Il n'y a pas de niveau 1 en magie de collège. Un sort de collège ne peut pas être mis sur parchemin, leur vent est trop spécifique.

Niveau 2 :

Entraînement pour le départ : 3D6 semaines

Coût en expérience : 400 pts

Gain en PM : 3D10 pour humain ou elfe / 3D8 pour nain ou halfeling

SORT : entraînement : 1D6 semaines

Coût en expérience : 400 pts

Niveau 3 :

Entraînement pour le départ : 3D6+2 semaines

Coût en expérience : 600 pts

Gain en PM : 3D10 pour humain ou elfe / 3D8 pour nain ou halfeling

SORT : entraînement : 1D6+2 semaines

Coût en expérience : 600 pts

Niveau 4 :

Entraînement pour le départ : 3D6+4 semaines

Coût en expérience : 800 pts

Gain en PM : 3D10 pour humain ou elfe / 3D8 pour nain ou halfeling

SORT : entraînement : 1D6+4 semaines

Coût en expérience : 800 pts

LANCEMENT DE SORT

Le lancement de sort de magie des collèges ne nécessite pas de composant mais à la place une concentration durant laquelle apparaissent les vents magiques du collège sollicité et qui forme l'effet autour du lanceur.

IMPROVISATION

Un mage de collège peut modéliser les vents selon sa volonté. Pour refléter cela, il peut improviser des sorts. *Les effets doivent être en rapport avec le collège.* L'exemple le plus frappant est celui dans la saga de Félix et Gotrek. Le mage du collège doré fait apparaître une sphère d'or lumineuse au dessus de chacun de humains du groupe. Ce genre de chose sent l'improvisation à plein nez. Pour refléter ceci, un joueur peut improviser un sort. Pour cela, additionnez les différents coûts de chacune des tables ci-dessous. Cela donne le nombre de PM que le sorcier devra dépenser. Un sorcier niveau 2 pourra improviser au maximum 20PM, un sorcier niveau 3 : 30PM et un sorcier niveau 4 : 40PM. Le niveau de l'improvisation suit la table suivante : niveau 1 pour 1 à 10PM, niveau 2 pour 11 à 20PM, niveau 3 pour 21 à 30PM et niveau 4 pour 31PM à 40PM. Le TI suit les règles standards à savoir $TI = \text{niveau} \times 3 \times PM$

EXEMPLES : un magicien de jade veut refaire l'équivalent du sort sommeil en magie mineure. Cette improvisation se décompose comme ceci : 1-Instantanée / 2-Cible unique / 4-jet de FM / 2-CC. Soit un total de 9PM pour un $TI=1 \times 3 \times 9=27$. Le cas des sphères lumineuses du collège doré pour simplement éclairer : 8-Heure / 8-Groupe / 1-mineur / 2-CC / toucher. Elles coûteront 19PM avec un $TI=2 \times 3 \times 19=114$. Autre exemple : un mage flamboyant veut immoler une créature au CC en lui infligeant 4d6 de dégâts de feu : 1-Instantané / 2-Cible unique / 32-4d6 / 2-CC. 37PM, $TI=4 \times 3 \times 37=444$, pour niveau 4 du collège flamboyant seulement ! Dernier exemple pour le collège d'améthyste : faire apparaître 1d6 squelettes stables dans les 12mètres autour du sorcier : 16-Jusqu'au prochain levé du jour / 8-Zone de 12mètres / 2-1d6 / 1-Sorcier donne un total de 27PM, $TI=3 \times 3 \times 27=243$ et nécessite un niveau 3 minimum.

Durée :	
1-	Instantanée
2-	Round
4-	Tour
8-	Heure
16-	Jusqu'au prochain levé du jour
32-	Infini

Cible:	
1-	Personnelle
2-	Cible unique
4-	1d4créatures
8-	Groupe / zone 12m / 2d4
16-	Zone de 24m / 3d4 créa.
32-	Zone de 48m / 4d4 créa.

Effet :	
1-	mineur (lumière son etc.)
2-	1d6 ou +1
4-	1d10 ou +2 ou jet de FM
8-	2d6 ou +3
16-	3d6 ou +4
32-	4d6 ou +renfort en PM

Portée :	
1-	Sorcier
2-	CC / toucher
4-	12m
6-	24m
8-	48m
12-	96m
16-	à vue
32-	2,8km

6.A. COLLEGE FLAMBOYANT

Niveau 2 :

- Boule de feu :

PM : 5 portée : 60 mètres durée : instantanée TI = 30+6 par PM en renfort

Effet : * dégâts : 1D10+8(+2D6) sur une sphère de 3m de diamètre affecte une unique créature considérée non ciblée.

* jet d'esquive autorisé pour ne prendre que la moitié des dégâts

* renfort possible (10PM max au niveau 2, 15 au 3^{ème}, 20 au 4^{ème}) : +1 Dégât et -1% sur jet de FM par PM rajouté

- Aura de feu :

PM : 8 portée : personnelle durée : niveau du lanceur Tours TI = 48

Effet : Le lanceur devient une torche. Il se trouve au centre d'une immense flamme visible de très loin comme un phare dans la nuit. Il devient immunisé à tous les feux, mêmes magiques. Ceux qui le frappent en CC encaissent niveau du lanceur x2D4 de dégâts de feu. Procure niveau du lanceur PA magiques. L'eau ne peut plus atteindre le lanceur même magique et/ou par immersion.

- Flèche de feu :

PM : 5 + 3 / D6 de flèches supplémentaire portée : 30 m sur une cible durée : instantanée TI = 30+18/ D6 Effet : apparition de 1D6 flèches de feu par niveau du lanceur infligeant chacune 1D8+5+1d4 de feu (+1D6) de dégâts. Les flèches apparaissent à côté du lanceur, volent seules, et touchent automatiquement, sont considérées comme magiques et enflammées.

-Lame écarlate :

PM : 4 par Tour portée : toucher durée : 1Tr ou plus TI = 24/tour

Effet : enflamme n'importe quelle arme. Provoque la peur à toutes les créatures sujettes à la peur du feu.

Dégâts : +1D6(+1D6)

Niveau 3 :

- Cercle de feu :

PM : 25 portée : 45m durée : 3D6 round TI = 225

Effet : un cercle de flamme entoure la cible ou le groupe cible. Les flammes atteignent la hauteur de 2m20. Toute personne à moins d'1m du bord encaisse 2D6 pts de dégâts et les objets inflammables s'enflamment automatiquement. Toute personne traversant le rideau de feu encaissent 3D6+6(+1D6) points de dégâts

- Trait de feu :

PM : 6 portée : 96 m durée : instantanée TI = 54

Effet : dégâts : 3D6+4(+2D6). Jet d'I pour moitié de dégâts. Les protections contre le feu magique réduisent seulement de moitié les dégâts infligés. L'armure, PA magique & Co sont ignorés, reste que l'endurance.

-Epées flamboyantes :

PM : 6 + 2 par tour supplémentaire portée : 1m50 autour du lanceur durée : 1d4 Tour

TI = 54 +

Effet : des épées de feu apparaissent autour du lanceur. Le sort peut être lancé autant de fois jusqu'à un maximum du niveau du lanceur. Une épée est seulement sensible aux attaques magiques sauf de feu (pas de parade avec des objets non magiques)

M	CC	F	E	B	I	A	Dégâts
5	60	5	5	15	72	2	2D6+7(+1D6)

Niveau 4 :

- Déflagration fatale :

PM : 10 par round portée : A vue Zone d'impact de 12m par round de concentration réussit durée : instantanée
TI = 120

Concentration : test de FM à - 10%(cumulatif) par round de concentration en plus

Effet : Un petit soleil de 12 mètres de diamètre apparaît au dessus d'un point désigné par le lanceur. Le lanceur peut rester concentré pour augmenter la taille du soleil. Il doit alors réussir un jet de FM comme au round précédant avec un malus supplémentaire et cumulatif de 10%. A chaque round de concentration, le diamètre du soleil gagne 12 mètres. Dès qu'un jet de FM est raté, ou si le lanceur souhaite lâcher le sort, le soleil tombe sur le point indiqué à l'origine.

Dégâts : Tout ce qui se trouve sous le soleil est automatiquement détruit et vaporisé. Seul un point de destin peut sauver ce qui se trouve dessous. Les protections contre les feux magiques sont inefficaces.

- MUR de FLAMME :

PM : 1 pour 1mètre en largeur et 0,5m en hauteur portée : 2 x la largeur durée : instantanée TI=12 /m

Effet : une vague de flamme se forme au pied de l'enchanteur (son milieu correspond à ses pieds) et part en ligne droite jusqu'à la distance prévue. La forme peut être variée selon la volonté de l'enchanteur mais doit couvrir au maximum la même surface. Tout obstacle sur la trajectoire encaisse les dégâts prévus, les objets inflammables s'enflamment automatiquement, le verre fond. Renfort maximum possible de 20PM du 4^{ème} Niveau. L'esquive réduit de moitié les dégâts si la taille est inférieure à 4 mètres pour un humain.

Dégâts : 1d4(+1D6) par mètre avec les règles de feu bien sûr ! Les protections contre le feu magique réduisent seulement de moitié les dégâts infligés. -1% supplémentaire sur le jet de FM par mètre rajouté.

6.B. COLLEGE DE JADE

Niveau 2 :

- DRAIN VITAL :

PM : 8 / niv portée : 24 m durée : instantanée TI = 48/niv

Effet : aucun jet de sauvegarde. Perte de 1D6 B / niv > 2 pour la cible et récupération des points de Blessure pour le lanceur jusqu'au maximum de ses points de B

- FLAQUE D'EMERAUDE :

PM : 10 portée : personnelle durée : 1 Tr / niv > 2 TI = 60

Effet : l'enchanteur se transforme en une flaque de couleur émeraude qui peut s'infiltrer dans la terre. Tant que l'enchanteur est sous terre, il est invulnérable aux attaques extérieures et peut se déplacer à raison de 15 m / Round

- LANGAGE NATUREL :

PM : 5 portée : toucher durée : 1 Tour TI = 30

Effet : le lanceur est capable de discuter avec une matière organique d'origine forestière (terre, arbre, plante, ...). Considérez élément comme ayant une INT de 60% sans limitation au niveau du temps si ce n'est l'âge de l'élément

- PAIX :

PM : 12 portée : 24m durée : 1D6 Tr TI = 72

Effet : affecte une cible dans le champ de vision de l'enchanteur qui effectue un Ts de contre magie pour résister au sort. Si échec la victime sombre dans un profond sommeil pendant la durée du sort. Notez qu'il n'y a pas de limite de taille, et une portée contrairement à sommeil.

- REGENERATION :

PM : 1 / Round portée : personnelle durée : 1 Round ou + TI = 6

Concentration : Ts de FM à tous les rounds

Effet : Pour chaque round où la concentration est réussie le lanceur regagne 1D4 points de Blessure ou pour un surcoût de 15 PM, le lanceur peut régénérer une blessure grave en 1D6+6 rounds.

Niveau 3 :

-CHAIR DE PIERRE :

PM : 4 / round portée : personnel ou non durée : 1 round et + TI = 36

Effet : Le lanceur devient un golem de jade. Pour les armes non magiques jet à dégâts x 2 en % de chance d'être brisées lorsqu'elles frappent le magicien. Au niveau 4 les modificateurs sont doublés pour un coût de 6PM/round. Modifications physiques : - M x ½ - PA : +5 - F x 2 - poids x 2.5 - E x 2 - I x ½ - B x 3 - dégâts : 1D8+2+F.

- DRAIN DE LA TERRE :

PM : 5 portée : personnelle durée : concentration TI = 45

Effet : le lanceur draine l'énergie magique des vents pour récupérer des PM. Pour chaque round de concentration le lanceur récupère 1D6 de PM jusqu'à son maximum

- L'OEIL VERT :

PM : 9 portée : 45 m durée : instantanée TI = 81

Effet : le lanceur projette un rayon d'énergie vers sa cible

- pour une cible vivante : dégâts 1D8+3 directement aux points de B, tirage de la localisation si c'est un membre qui est touché % = dégâts x 5 de chance que le membre soit transformé en jade (droit un test de contre-magie pour la pétrification)

- pour une cible non animée : jet de (3D10 - R) x 5% de chance que l'objet soit pulvérisé en plein de petits morceaux de jade (pour les objets magiques jet de résistance)

6.C. COLLEGE AMETHYSTE

Le sorcier est amical envers les morts-vivants non contrôlés. Les prêtres de Mòrr ont de l'animosité envers eux, ceux de Khaine de la haine.

Niveau 2 :

- Bouclier d'améthyste:

PM : 6 (+1 par round supplémentaire) Portée : personnelle Durée : *niveau* d6 TI = 36

Effet : des morceaux d'améthyste gravite autour de l'enchanteur plus le *niveau* est élevé et plus les cristaux sont gros et nombreux. Le sorcier gagne 2x *niveau* en PA magique. Les attaques dirigées contre lui subissent un malus de *niveau* x10%

- Cristal de recherche:

PM : 6 Portée : personnelle Durée : 1d6 heure TI = 36

Description: un cristal se forme dans la main de l'enchanteur et indique la direction de la personne recherchée.

Effets: jet de FM pour que le cristal repère la personne voulue. L'enchanteur doit au moins connaître le nom de la personne désirée.

- Zone d'améthyste:

PM : 5 Portée : 45 mètres Durée : 2d6 tours par 5PM dépensé TI = 30

Description : l'enchanteur fait jaillir du sol des pics d'améthystes tranchant, dans une zone 12 mètres de diamètre.

Effets : Toutes les créatures de la zone encaissent : *niveau* d4+4 de dégâts en comptant l'endurance et l'armure au jambe.

Pour se déplacer il faut tailler les cristaux à coup d'arme sous peine d'encaisser 1d6+6 pour sortir de la zone. L'enchanteur peut se déplacer dans cette zone sans subir de dégâts.

- Animation :

PM : 1/ B de la créature Portée : zone de 12 mètres Durée : 1d6 heures TI = 6 / B

Effet : l'enchanteur réanime une créature décédée depuis moins de 1tour au *niveau* 2, 1jour au *niveau* 3, 1 mois au *niveau* 4. La créature est considérée comme mort vivant. Elle possède son équipement et ses caractéristiques (B au maximum). Elle suit la volonté du sorcier sans aller à l'encontre de ses convictions profondes (un chevalier ranimé ne tuera pas femmes et enfants innocents). Elle reste stable uniquement dans les 12mètres autour de l'enchanteur. La créature ne peut pas voir plus de 20B au *niveau* 2, 45B au *niveau* 3, et 80B au *niveau* 4. Ce sort n'est pas bien vu par les prêtres de mòrr et de khaine.

Niveau 3 :

-Faux d'améthyste :

PM : 6/Tour portée : personnelle durée : 1Tr ou plus TI = 36/tour

Effet : Une faux à deux mains en améthyste, apparaît dans les mains du sorcier. Elle est magique et a les caractéristiques suivantes +*niveau* x10% en CC/Prd. Dégâts : 1d8+3+2x *niveau* du sorcier, +*niveau* A. I-20. Chaque B infligés est transférés au sorcier jusqu'à un maximum de B x *niveau* jusqu'au prochain levé du soleil. Cela ne soigne pas les critiques.

-Téléportation :

PM : 15 (+2 par 5km supplémentaire) (+10 par personne supplémentaire) Portée: 10km ou plus Durée: 1 round par 5km TI = 135

Description: les vents d'améthystes entoure complètement l'enchanteur puis se retirent sans laisser une trace de vie.

Effets: téléporte l'enchanteur et toute personne qu'il touche, à un endroit qu'il connaît précisément.

Niveau 4 :

- Cercueil d'améthyste:

PM : 20 Portée: au toucher Durée: jusqu'à dissipation de l'enchanteur TI = 240

Description: la cible de l'enchanteur se retrouve prisonnière d'un bloc d'améthyste opaque et ne peut plus bouger.

Effets: jet de FM pour la cible:

si loupé elle est entièrement prisonnière d'un cercueil qui la recouvre.

si réussit de plus de 30% le sort n'a aucun effet.

si réussit de moins de 30% une seule localisation se retrouve cristallisée. Elle est donc inutilisable.

Note : la localisation est tirée sur la table habituelle.

C.1. COLLEGE DE GLACE

Les dégâts de froids sont automatiques et ne nécessitent plus de jet d'E. Les dégâts indiqués entre parenthèses s'ajoutent si la cible rate un jet d'E- niveau du sorcierx10%.

Niveau 2 :

- Boule de neige :

PM : 5 /boule portée : 60 mètres durée : instantanée TI = 30 par boule

Effet : * dégâts : 1D10+8(+2D6) sur une sphère jusqu'à 3m de diamètre, affecte une créature sans ciblage.

* jet d'esquive autorisé pour ne prendre que la moitié des dégâts

* Peut tirer jusqu'à un maximum de niveau boule par round.

- Peau de glace :

PM : 6 / Tour portée : personnelle durée : 1 Tr ou plus TI = 36 / Tour

Effet : Le lanceur se couvre de glace. Il devient immunisé à tous les froids, mêmes magiques. Procure (niveau du lanceur)x2 PA magiques.

- Patinoire :

PM : 8 portée : 24 (niv 2)/48 (niv 3)/96 (niv4) mètres durée : niveau heures TI = 42

Effet : Une zone de 12 mètres de diamètre devient couverte de glace et est extrêmement glissante. Toute créature voulant s'y déplacer/combatte/esquiver doit réussir un jet d'I pour aller à l'allure prudente, I-20% à l'allure normale, I-40% pour l'allure rapide. En cas d'échec, la créature tombe (jet de Dex pour savoir si elle perd ce qu'elle tenait). Le lanceur n'est pas affecté par les effets du sort.

-Main de froid :

PM : 6 par touche portée : CC durée : instantanée TI =36

Effet : La cible perd automatiquement niveau B. La location touchée est paralysée pendant niveau rounds ; jambe : -1M, -20 en esquive. Bras : perte des A de ce bras et donc des parades, Tronc : -10 en esquive, Tête : cible inerte.

-Lame givrante :

PM : 4 par Tour portée : toucher durée : 1Tr ou plus TI = 24/tour

Effet : givre n'importe quelle arme. Une glace dure protège l'avant bras du porteur de l'arme l'empêchant d'être désarmée ou de perdre son arme et offrant un bonus de +10Prd.

Dégâts : +1D6 (+1D6)

Niveau 3 :

- Enceinte de glace :

PM : 25 portée : 45m durée : 3D6 round TI = 225

Effet : une enceinte de glace entoure la cible ou le groupe cible, maximum de 32mètres de diamètres au niveau 3 et 48mètres au niveau 4. La glace qui la compose atteint 2m50, est lisse et résistante. Percer un trou de 1m de diamètre nécessite d'y infliger 30B contre une E=15 (E=18 au niveau 4).

- Trait de glace :

PM : 6 portée : 96 m durée : instantanée TI = 54

Effet : dégâts : 3D6+4(+2D6). Jet d'I pour moitié de dégâts. Les protections contre le froid magique réduisent seulement de moitié les dégâts infligés. L'armure, PA magique & Co sont ignorés, reste que l'endurance.

-Cristallisation:

PM : 8 par localisation portée : 24mètres durée : 1d4 Tour TI = 72

Effet : La créature ciblée doit réussir un jet de FM ou la localisation ciblée choisie par le lanceur est congelée et devient inutilisable pendant la durée du sort. Si la tête est prise pour cible, la créature sombre inconsciente au bout de 2 tours et meurt par asphyxie au bout de 4 tours.

Niveau 4 :

- Blizzard :

PM : autant que la superficie de la zone désirée par 10m². Minimum 50m² portée : à vue durée : concentration
TI=12 par 10m² (donc TI=60 minimum).

Effet : le groupe ou la cible se retrouve au milieu d'un blizzard intense : le vent hurle et des cristaux de glace coupent. Les victimes doivent faire un jet de Fx5 pour ne pas être plaquées au sol. Elles s'y déplacent dans la zone à la moitié de leur mouvement. Les créatures y sont aveuglées et ont une pénalité de -30 à leur CC et CT.

Dégâts : 3d6(+1D6) au premier round +1D6 par round supplémentaire passé dans la zone(+1D6)

- Cocon de glace :

PM : 2 par B (initiaux) de la cible portée : CC ou personnelle durée : autant que le sorcier le souhaite TI= 24 par B de la cible.

Effet : la créature ciblée (qui peut être l'enchanteur) peut faire un jet de FM ou bien être enfermée dans un cocon de glace. La créature enfermée ne vieillit plus et son métabolisme est arrêté. Rien ne peut endommager le cocon, que ce soit du feu, du métal, des explosifs etc. sauf un sort de niveau 4 de collègue ou équivalent. Les renforts de FM classique s'appliquent normalement. Notez qu'à la mort du sorcier, le sort perdure indéfiniment.

C.2. COLLEGE GRIS

Du fait de la nature magique des sorts, les effets psychologiques s'appliquent même aux créatures qui y sont normalement immunisés : ceux avec témérité pathologique, les morts-vivants, certains démons, élémentaux etc. doivent quand même faire leur jet de CI. Le sorcier est immunisé contre les effets de ses propres sorts qu'il a lui-même lancés.

Niveau 2 :

- Rafale de lames :

PM : 5 /lame portée : 60 mètres durée : instantanée TI = 30 par lame

Effet : * dégâts : 1D10+2x *niveau* du sorcier pour toutes créatures sur la trajectoire (sans ciblage) en ligne droite ignorant les obstacles (murs, portes, remparts etc.).

* jet d'esquive autorisé pour ne prendre que la moitié des dégâts

* Peut tirer jusqu'à un maximum de *niveau* x2 lames par round.

- Forme brumeuse :

PM : 6 / Tour portée : personnelle durée : 1 Tr ou plus TI = 36 / Tour

Effet : Le lanceur devient un nuage brumeux au milieu d'une zone de brouillard grise de 3mètres de diamètre. Il peut voler à son M normal. Les créatures hostiles voulant le toucher subissent un malus de *niveau* x-20% en CC et *niveau* x-30% en CT. Les alliés ne voient qu'une forme brumeuse ressemblant au sorcier. Le sorcier peut passer sous les portes, dans les trous de serrure en modifiant sa forme.

- Ailes grises :

PM : 6/tour portée : groupe à 96m durée : concentration TI = 36/tour

Effet : Le lanceur se déploie en un nuage gris en forme de deux ailes sous les pieds du groupe désiré. Le groupe vole alors avec un M=9 dans la direction voulut par le sorcier. Notez que le groupe n'est pas forcément consentant avec une chute douloureuse.

-Lame animée :

PM : 4 par Tour portée : toucher durée : 1Tr ou plus TI = 24/tour

Effet : L'arme donne un bonus de +*niveau* du sorcier A et un bonus aux dégâts : +*niveau* du sorcier.

Niveau 3 :

- Brume grise :

PM : 7 portée : zone de 48m (niv 3)/96m (niv 4) durée : *niveau* d6 tours TI = 63

Effet : Les créatures que le sorcier considère comme hostiles, subissent un malus de *niveau* x10% en CC et CT, leur allure ne peut excéder la prudente. Le sort affecte aussi les morts-vivants. Les créatures sont sujettes à la peur du sorcier (terreur au niveau 4).

- Brouillard terrifiant :

PM : 10 portée : 96m sur zone de 24m niv 3 /48m au niv 4 durée : concentration TI = 90

Effet : Un brouillard apparaît. Les créatures considérées par le sorcier comme hostiles, deviennent sujettes à la peur de tous ses alliés, et terreur pour le sorcier. Le jet de CI effectué tous les rounds, subit un malus de *niveau* x10%. En cas d'échec, elles fuiront le plus loin possible tant que le sorcier sera concentré.

-Contrôle météo :

PM : 10/km² portée : à vue durée : jusqu'au prochain levé du jour TI = 90/km²

Effet : Le sorcier peut modifier le temps à sa guise. La météo choisie sera normale au niveau 3 (orage, pluie, beau temps, brouillard etc.) et pourra être extrême au niveau 4 (ouragan, cyclone, tempête de neige). Attention les druides n'aiment pas trop ceux qui en abusent.

Niveau 4 :

- Pluie surnaturelle :

PM : 10 /24m sup de zone portée : à vue sur une zone de 24m durée : concentration TI = 120/24m

Effet : La zone subit une importante pluie. Les créatures situées dessous, font un jet de CI pour ne pas fuir. Le sorcier choisit la nature :

- *Acier* : il pleut littéralement des hallebardes. Chaque round une créature dans la zone encaisse 1d10+10 de dégâts sans esquive possible.
- *Acide* : tous les tours, les armures perdent 1PA. A OPA les créatures et objets perdent 1d4B tout les tours quelque soit leur Endurance. Seul les PA comptent. Les régénérations ne fonctionnent pas.
- *Grêlons* : tous les rounds les créatures encaissent 1d4+4 de dégâts. De plus elles doivent un jet d'I pour ne pas tomber en glissant sur les grêlons. Pour en sortir leur M terrestre est divisé par 2.
- *Pluie d'huile* : toutes créatures de la zone deviennent inflammables. Elles doivent réussir un Jet d'I tous les rounds *avant toute action* pour ne pas tomber au sol ou se relever. Elles s'y déplacent à allure prudente maximum.

C.3. COLLEGE CELESTE

Les jets d'esquives ne modifient pas les dégâts si la cible possède une arme ou armure métallique. Les dégâts sont considérés de feu (relance sans limite en cas de plafond de dé). Les dégâts entre parenthèses s'ajoutent si la cible est inflammable.

Niveau 2 :

- Boule de foudre :

PM : 5 portée : 60 mètres durée : instantanée TI = 30

Effet : * dégâts : 1D10+7(+1D6) affectant jusqu'à *niveau* créatures (choix du lanceur).

* jet d'esquive autorisé pour ne prendre que la moitié des dégâts

*Jet de FM après les dégâts ≠> tétaniser et devient cible inerte =>perd toutes ses actions en cours pour le round.

- Aura d'électricité :

PM : 6 / Tour portée : personnelle durée : 1 Tr ou plus TI = 36 / Tour

Effet : Le lanceur s'entoure d'une sphère crépitante d'éclairs. Il devient immunisé à tous les dégâts d'électricité, mêmes magiques. Ceux qui le frappent en CC encaissent *niveau* du lanceur x2D4 de dégâts de feu et font un jet de FM => le coup est porté normalement. ≠>l'électricité tétanise le bras, le coup est donc annulé (pas de dégâts) #> la créature est cible inerte pendant 1d4rounds.

-Vol :

PM : 5 portée : 12mètres durée : *niveau* heures TI =30

Effet : La cible fait un jet de FM si elle le souhaite=> rien ne se passe. ≠> la créature vole selon sa volonté avec un M=4 fois le *niveau* du sorcier. Le sorcier peut forcer le vol pour un round en réussissant un jet de FM en opposition (renfort possible).

-Lame électrique :

PM : 4 par Tour portée : toucher durée : 1Tr ou plus TI = 24/tour

Effet : des éclairs parcourent l'arme. L'arme gagne un bonus de +10 en CC, +20 au *niveau* 3 et +30 au *niveau* 4.

Dégâts : +1D6 (+1D6)

Niveau 3 :

- Chaîne d'éclairs :

PM : 8 par créature portée : 45m durée : instantanée TI = 72 + 72 par cible

Effet : Un éclair jaillit des mains du sorcier et frappe la créature ciblée, infligeant *niveau* d4+4(+2d4). Un jet d'esquive pour moitié de dégâts est autorisé. L'éclair peut poursuivre son chemin et frapper une autre créature ciblée dans les 45 mètres autour de la précédente cible selon les même règle que précédemment.

- Nova d'électricité :

PM : 15 par rayon de 12m portée : par 12m de diamètre durée : instantanée TI = 135 par rayon de 12m.

Effet : Une sphère d'éclairs centrée sur le sorcier, grossit jusqu'à faire son diamètre maximum. Toutes les créatures y compris les amicales sur la trajectoire encaissent *niveau* D6+6(+2D6). Pas de jet d'esquive autorisé

- Mini tornade :

PM : 10 portée : jusqu'à 48 mètres sur 3mètres de diamètre (6 au niv 4) durée : concentration TI = 90.

Effet : Une petite tornade aspire tout ce qui se trouve dans la zone. Elle se déplace avec un M=*niveau* du sorcier. La tornade a une force de *niveau* x6. Pour ne pas être aspirée, une créature doit réussir un jet en opposition contre la force de la tornade.

Après 1d4 round de ballotement au sein de la tornade, elle est expulsée dans une direction aléatoire et encaisse *niveau* d6 de chute/projection.

Niveau 4 :

- Nuage d'éclairs :

PM : autant que la superficie de la zone désirée par 10m². portée : à vue durée : concentration TI=12 par 10m²

Effet : Un nuage noir se forme à la hauteur souhaitée par le sorcier. La foudre pillonne alors la zone. Aucune esquive n'est autorisée. Les créatures portant des éléments métalliques sont automatiquement touchées tous les rounds. Les autres ont 25% (1 chance sur 4) d'être touchée tant qu'elles sont dans la zone.

Dégâts : 4d6+4 (+2D6)

- Foudroiement :

PM : 20. portée : à vue durée : instantanée TI=240

Effet : La foudre tombe sur la créature désignée sans jet d'esquive possible. La force de l'éclair est de 4d10+6 (+3d6).

Calculez alors les dégâts comme si une créature avec cette force frappait la cible. L'encaissement de la cible vaut son endurance + les éventuels PA magiques uniquement. Par exemple le sorcier obtient 26 sur son jet de force. L'éclair a donc une force de 26. L'éclair fera donc 26+2d10 de dégâts. Les 2d10 donne 11, soit un total de 37 de dégâts. La victime avec une endurance de 5, encaisse 32B. Je compte 1d10 de dégâts par tranche de 10 en force. 1d4 pour une force F=1, 2, 3, 4, 1d6 pour F=5, 6, 1d8 pour F=7,8

C.4. COLLEGE DORE

Le sorcier doré ne peut pas être mort-vivant ou chaotique. Les effets d'un sort doré sont doublés sur les créatures chaotiques et mort-vivantes (x2 aux dégâts, x2 au malus du jet de FM etc.) et s'arrêtent à la mort du sorcier.

Niveau 2 :

-Fleche d'or :

PM : 5 portée : 60mètres durée : instantanée TI = 30

Effet : Une flèche d'or au vol infallible se plante dans le coeur. Elle est tueuse de créatures chaotiques et mort-vivantes, dimensionnelle et inflige *niveau* points de B sans aucune sauvegarde possible + un critique colonne *niveau* du sorcier.

-Peau d'or :

PM : 6 /Tour portée : personnelle durée : 1 Tr ou plus TI = 36 / Tour

Effet : La peau du sorcier devient d'or. Il gagne *niveau* PA magique. Il est éblouissant malus de *niveau* x-10% en CC / CT. Les morts-vivants sont aussi affectés. Le sorcier est considéré comme ayant en permanence le sort *Retour de flammes* : ~~4PM,~~ ~~personnel,~~ renvoie un projectile magique (boule de feu, éclair, explosion etc.). Jet de FM-5% x*niveau* du sort=> le jeteur du projectile peut esquiver le retour à -20% ≠ pas d'esquive, dégâts normaux.

-Transformation en Or :

PM : 8 par touche portée : CC durée : *niveau* d4 rounds TI = 48

Effet : Jet de FM pour résister. Une chose non vivante (inclus donc les morts-vivants) devient en or mou. Son encombrement/poids est multiplié par le *niveau* du lanceur. Ses dégâts sont réduits de *niveau* du lanceur. Si la cible est une créature, sa localisation est inutilisable pour la durée du sort. La tête rend inconsciente le victime qui devient cible inerte. Le torse fait chuter automatiquement. Notez que ce sont les vêtements et donc rarement la peau qui sera touchée/transférée.

-Marteau doré :

PM : 6/Tour portée : personnelle durée : 1Tr ou plus TI = 36/tour

Effet : Un marteau à deux mains doré, apparaît dans les mains du sorcier. Il est magique et a les caractéristiques suivantes +*niveau* x10% en CC/Prd. Dégâts : 1d10+2x *niveau* du sorcier, +*niveau* A. I-20.

-Pont d'or :

PM : 1/m portée : 24mètres durée : 1d6 tours TI = 6/m

Effet : Un pont d'or relie les deux points souhaités par le sorcier. La largeur peut aller jusqu'à 12mètres, la longueur dépend du nombre de PM dépensé. Les créatures s'y déplacent à leur M sans pénalité, quelque soit sa forme et son orientation. Ce pont peut donc servir de grande échelle automatique ou de bouclier. Le pont est indestructible, même par des machines de guerre. Si des projectiles magiques sont employés, comptez E= 20 et B =10xlongueur en m.

Niveau 3 :

-Eblouissement :

PM : 8 portée : zone de 36m (niv 3)/48m (niv 4) durée : concentration TI = 72

Effet : Les créatures que le sorcier considère comme hostiles, subissent un malus de *niveau* x10% en CC et CT, de *niveau* sur leurs dégâts. Le sort affecte aussi les morts-vivants. Les créatures sont sujettes à la peur du sorcier (terreur au niveau 4).

-Aura de victoire :

PM : 8 portée : zone de 36m (niv 3)/48m (niv 4) durée : concentration TI = 72

Effet : Les créatures que le sorcier considère comme amicales, gagnent *niveau* x10% en CC et CT, de *niveau* sur leurs dégâts. Elles deviennent insensibles aux effets psychologiques et sont automatiquement ralliées.

-Sphère d'or :

PM : 20 portée : groupe durée : 3d6 tours TI=180

Effet : une sphère dorée translucide entoure le groupe du sorcier. La zone est considérée exactement comme zone de sanctuaire et invulnérabilité aux projectiles. Les alliés du sorcier gagnent *niveau* A & sont immunisés à la peur et la terreur.

Niveau 4 :

-Transmutation :

PM : l'Enc/10 ou de B (initiaux) de la cible portée : 24 m durée : prochain levé du jour TI=12 /PM

Effet : la cible devient de l'or ou du plomb selon le choix du sorcier. Son encombrement est multiplié par 4. Si la cible peut faire un jet de FM=>seuls la structure/squelette est transmuté : A I et M sont divisés par 4. ≠ la cible est transmutée complètement et risque de mourir par asphyxie. #> mort instantanée. Les renforts au jet de FM s'appliquent normalement.

-Golem d'or :

PM : 99 portée : 12 mètres durée : jusqu'au prochain levé du jour TI= 1188

Effet : Un golem d'or apparaît. Le sorcier peut s'y intégrer ou le diriger comme extension de lui-même (portée du lien 4km). Ses caractéristiques mentales et compétences sont celles du sorcier. Il peut alors lancer d'autres sorts genre marteau doré etc.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc	Dgt	Enc
9	90	90	9	9	90	90	9	90	90	-	-	-	-	1d8+9	9

C.5. COLLEGE HAUT

Le sorcier qui veut arriver ici doit posséder au moins un sort de tous les collèges excepté le noir. Chaque sort de haute magie acquis, rapporte 2d4PM supplémentaires.

Niveau 2 :

- Pilier de Fenrir :

PM : 25 portée : 60 m durée : concentration* TI = 150

Effet : le sorcier s'élève dans les airs sur une colonne argentée de 60mètres de haut. Il peut alors faire tout autre action qu'il souhaite, y compris lancer un autre sort (d'où le * sur la concentration). Tous ses sorts ont une portée à vue et une aire d'effet : jusqu'à vue. Les sorts qui ciblent, ciblent toujours le même nombre. Le sorcier peut se déplacer en ignorant le terrain et normalement, le pilier suivant son mouvement.

- Domptage des vents :

PM : 30 portée : personnelle durée : jusqu'au prochain levée du jour TI = 180

Effet : le sorcier voit le coût de ses sorts divisé par son niveau. Les TI sont modifiés d'autant.

- Annulation de la magie :

PM : tous les PM du lanceur (min. 25)-1 portée : zone de 24 (niv 2) /48 (niv 3) / 96m (niv 4) durée : instantanée
TI= 150 quelques soit les PM dépensés + 6/renfort.

Effet : tout ce qui est magique doit faire un jet de résistance ou de FM => RAS, ≠> instable, perte des effets magiques jusqu'au prochain levé du jour. #>détruit ou redevient définitivement vulgaire. Les créatures à PM font un second jet, y compris le sorcier jeteur du sort (ce dernier ne subit pas son propre malus) =>reste autant de PM que la réussite, ≠> tombe à 0PM #>perte définitive de nivD6 PM. Les renforts de magie s'appliquent normalement.

- Déplacement :

PM : la racine carré de l'Enc de l'objet à déplacer portée : à vue durée : concentration TI= 6

Effet : Permet de déplacer une carriole, une colline, une maison etc sans l'endommager à la vitesse de niveau km/h. Tout ce qui se trouve dessous en subit les conséquences. Exemple une petite colline faisant 2 000 000 Enc coûtera 1414PM à déplacer, ce qui prendra TI=8485 soit a peu près 141 rounds soit 35minutes d'incantation.

Niveau 3 :

- Rappel à la vie :

PM : 30 /heure portée : zone de 12 mètres durée : 1 heure TI = 270 /heure

Effet : Ramène sous forme de fantôme une créature connue mais pas forcément amicale (sans limite de taille) se situant dans la zone de l'enchanteur. Elle revient avec tous ses objets considérés alors comme magiques, PM et B sont à fond, avec sa monture si elle en avait une. La créature n'est pas sujette à l'instabilité et n'est pas contrôlable. A la fin de la durée, son âme retourne là d'où elle était venue.

-Bannissement :

PM : 30 portée : zone de 24 (niv 2) /48 (niv 3) / 96m (niv 4) durée : instantanée TI = 270

Effet : Toutes créatures morts-vivantes, démons, éthérées situées dans la zone doivent faire un jet de FM à - (niveau du sorcier x 10%) ou être détruit. Les renforts éventuels pour contrer les effets ne peuvent pas être utilisés.

-Transfert magique :

PM : autant que transférés portée : 24 mètres durée : jusqu'au prochain levé du jour TI = 9*PM

Effet : Le sorcier transfère de ses propres PM à la créature ciblée qu'elle soit magicienne ou non. La créature doit être vivante et consentante. Un effet magique peut aussi être transféré, le coût du transfert vaut celui du sort initial.

Niveau 4 :

- Source des vents :

PM : autant que les sorciers veulent multiplier portée : tous les sorciers dans une zone de 12mètres durée : jusqu'au prochain levé du jour TI=12 par PM gagnés au total.

Effet : Chaque sorcier multiplie un nombre de points de magie par un multiplicateur. Seuls les PM personnels peuvent être multipliés. Chaque sorcier augmentant ses PM, doit faire un jet de FM-le multiplicateur x 10. Dès que l'un des jets échoue, le sorcier est considéré comme ayant fait autant d'échec absolu. Par exemple : un sorcier avec 150 PM souhaite multiplié 100PM par 4, pour gagner 400PM et avoir, après le lancement de sort, 150-100+100x4=450PM. Il fera donc un premier jet de FM à -10, puis un second à -20, puis un troisième à -30 et un dernier à -40. Imaginons maintenant, qu'il rate son troisième jet de FM à -30, il effectuera alors 3 jets sur la table des échecs absolus et gagnera 3Pts de folie. Tous ses points de magie sont visible sous forme d'une aura multicolore qui tourbillonne intensément autour du sorcier.

- Maîtrise des vents :

PM : 5 portée : personnelle durée : spéciale TI=60+

Effet : Le sorcier peut lancer directement le sort de son choix hors ceux spécifique à la prêtrise. Il doit dépenser les PM et cela prend le TI du sort en plus.

C.6. COLLEGE NOIR

Les armures magiques, les PA magiques, les immunités magiques etc sont systématiquement ignorés. Le sorcier qui veut arriver ici doit posséder au moins un sort de tous les collèges excepté le doré et le haut.

Niveau 2 :

-Tentacules noires :

PM : 6 / Tour portée : personnelle durée : 1 Tr ou plus TI = 36 / Tour

Effet : Des tentacules semis transparentes noires entourent le lanceur. Chacune bloque automatiquement 1A et a *niveau* du lanceur x5% de bloquer un critique ou une arme de jet quelque soit l'origine. Le lanceur peut en faire apparaître jusqu'au triple de son *niveau*. 1 tentacule fait la même longueur que la hauteur du sorcier. Sa force est de 8 pouvant porter une attaque avec un CC=89 invariable et faisant 1d6+8 de dégât.

- Perversion des vents :

PM : 25 portée : zone de 24m (niv 2), 48m (niv 3), 96m (niv 4) durée : concentration TI = 150+6 par renfort

Effet : Tous les sorts lancés dans la zone centrée sur le sorcier, voient leur jet de FM associé, pénalisé en plus du renfort appliqué à ce sort.

- Destruction magique :

PM : 30 portée : à 96mètres dans une zone de *niveau* mètres durée : instantanée TI = 180

Effet : Tous ce qui est magique fait un jet de résistance ou FM => est vulgaire/instable/ ne peut plus jeter de sort pendant 1d6 rounds. ≠> est instantanément détruit dans un grand éclat lumineux. #> devient un portail chaotique pendant 1d4 round puis disparaît/meurt. Les renforts magiques s'appliquent normalement. Le sorcier n'est pas affecté lorsqu'il lance le sort ce round-ci. Les trucs immunisés à la magie ou destructeur de magie doivent quand même faire un jet.

- Trait tueur :

PM : 15 portée : 24m (niv 2), 48m (niv 3), 96m (niv 4) durée : instantanée TI = 90

Effet : Un trait lumineux sort de la bouche du sorcier. Tout ce qui se trouve sur la trajectoire encaisse *niveau* d6 B directement. Cela explose dans d'un grand éclat lumineux, ne laissant après ni cendres ni l'équipement porté. Pas de jet d'endurance. Aucun bonus magique ni armure ne peut s'appliquer. Les créatures touchées sont considérées comme ciblées.

Niveau 3 :

-Bannissement noir :

PM : 30 portée : zone de 24 (niv 2) /48 (niv 3) / 96m (niv 4) durée : instantanée TI = 270

Effet : Toutes créatures situées dans la zone centrée sur le sorcier, doivent faire un jet de FM ou être détruites/mortes. Les renforts magiques s'appliquent.

-Duel sombre :

PM : 15 portée : 48 mètres durée : concentration TI = 135

Effet : Le sorcier fait un jet de FM en opposition avec la créature ciblée. Les renforts magiques s'appliquent normalement. Le perdant perd 1B et/ou *niveau*d6 PM et/ou *niveau*d6 en FM. Le gagnant récupère 1B, les PM du perdant. Les deux créatures sont considérées en cible inerte le temps du duel. Si une créature tombe à 0 en FM, elle meurt. Le sorcier peut alors s'incarner dans le corps de sa victime Son profil physique devient celui de la victime : CC/CT/A/Dex sont ceux initiaux, M/F/E/B sont ceux au moment du décès.

Niveau 4 :

- Tempête magique :

PM : 111 portée : zone de 2,8km durée : jusqu'au prochain levé du jour TI=1332.

Effet : Dans la zone il n'y plus d'instabilité pour les démons, morts-vivants, et autres créatures éthérées. Pour chaque sort lancé, on ne fait plus 1 mais 4 jets de FM. Un échec absolu entraîne 4 jets sur la table des échecs absolus. Le coût des sorts est divisé par 4. Toutes les créatures dans la zone font un jet de FM à la fin du sort =>RAS, ≠>1Pt de folie, #> 1d4 Pt de folie & une mutation au bout de 1d4 jours. Un sort de collège noir voit une de ses caractéristiques (dégâts, malus en FM, portée etc.) multipliée par 4 au choix du sorcier lors de son lancement.

- Maitrise des vents :

PM : 5 portée : personnelle durée : spéciale TI=60+

Effet : Le sorcier peut lancer directement le sort de son choix hors ceux spécifique à la prêtrise. Il doit dépenser les PM et cela prend le TI du sort en plus. C'est le même que celui de haute magie.

Noms de secours

Humains :

Sigfried Grobras
Vladimir Ourakov
Karla Terrine
Viktor Mandeléïev
Gwénaël Zévotska
Marlof Gotcha
Yabon Boudinof
Ourli Matpoca
Harnor Tévothka
Fritz Karlhöfer
Herma Matrose
Hektor Schmied
Gourboy Kilihauly
Prisca Olamof
Olga Antibiotik
Stephanof Kolléocha
Krista Voditcheck
Garry Tépalchef
Kurly Crèpof
Kurt Roétchy
Piotr Petitvélof

Nains :

Rug le robuste
Gardek le brave
Rakgrim l'impétueux

Halfefling :

Sam Ventrenlair
Ted PiedVert
Ema Voixdor
Pat Hibouxlair

Elfes :

Ildianne RenardBlanc
Talonel VifAcier
Valdane LeDragon
Elawë L'anguille

Phrases cultes :

« Ta langue est plus longue que ta barbe » pour les non nains qui parlent trop.
« Ca sent le nurgleoïde ou le slanesshite qui va nous mutaniser ».
« Toute la subtilité du collègue flamboyant se concentre dans une "simple" boule de feu ... hehe », Ordil Halgaliel, mage flamboyant.