

Chasses croisées

Un scénario à deux tables pour Warhammer JDRF

Une très véridique et horrifique histoire relatant les actions d'individus exceptionnels à travers les bas-fonds de la cosmopolite cité de Marienburg et les terres désolées entourant y celle.

Une aventure périlleuse au cours de laquelle moult vilenies seront dévoilées, et où la trahison et le meurtre prennent place aux côtés de l'héroïsme et autres nobles sentiments.

Remerciements

A John Archer, pour ses suggestions, les personnages de Jens Ressenbrink, André Bontemps, Miro Lavskii et Silas Wuïnschberg, et pour avoir lu (en entier) et co-maîtrisé ce scénario malgré une crève carabinée.

Et à toute l'équipe de débarouleurs qui a passé une nuit entière dessus.

Avec d'un côté :

- Derf (Jens Ressenbrink) : « eh, les gars ! j'ai des nouvelles infos »
- Leirn (André Bontemps) : une porte, une botte, vous aussi soyez un bourrin
- Eb (Gadro Grimson) (à mort le nain cartographe !)
- Sancho (Docteur Willibrord van den Goendendorp) "Qu'est-ce tu voulais que je fasse avec un perso pareil ? Et dire que j'avais presque survécu jusqu'au bout !
- Otheym (Rudolf Willemsen) : la filature c'était pas son truc

Et de l'autre :

- Zéphyr (Silas Wuïnschberg) : nouveau recordman de Marienburg du 100m nage libre
- Robby (Sander « Gloire à Tzeentch ! » Arends : docteur ès trahison
- Pompolom (Titus Crans) : « J'ai le droit de faire le rigolo : mon perso c'est un rigolo. C'est marqué sur ma fiche : « ce perso est un rigolo ». »
- Tritri (Reinhardt Fransen) : l'homme qui nageait (mal) avec une cotte de maille
- Thib (Miro Lavskii) : il mit le feu aux poudres. Il ne nageait pas mieux que Tritri

Sommaire

SOMMAIRE.....	3
PRÉAMBULE.....	4
INTRODUCTION	5
VOTRE MISSION SI VOUS L'ACCEPTEZ.....	5
CEUX DONT ON-N-A-JAMAIS-ENTENDU-PARLER.....	5
L'HISTOIRE QUI VIENT AVANT.....	6
LA SITUATION SE COMPLIQUE.....	7
LES HÉROS ENTRENT EN SCÈNE.....	7
LE BLUES DE L'ADEPTE DE NURGLE (OU COMMENT QUAND ON EST TOUT POURRI ET CONTAGIEUX PERSONNE VOUS AIME).....	8
CHAPITRE 1 : L'ENQUÊTE.....	9
<i>Le Temps</i>	9
<i>Le Sommeil</i>	9
<i>La Flamme Arc-en-Ciel</i>	9
LES PISTES.....	10
<i>L'île Groenkoog (cf. plan « la carte de l'île »)</i>	11
<i>La Patrouille Fluviale</i>	13
<i>Trouver des témoins:</i>	14
<i>Enquête sur les docks:</i>	14
<i>Retrouver les corps</i>	15
<i>Enquêter sur les membres de l'équipe de fouille</i>	17
<i>Recherches académiques</i>	19
DE FIL EN AIGUILLE.....	21
<i>Le faussaire</i>	21
<i>La triste histoire de Tobias Petersen</i>	21
<i>Le mendiant</i>	22
<i>Le Cimetière</i>	23
<i>Expédition dans le Doodkanaal</i>	24
<i>Enquête dans la pègre</i>	25
CHAPITRE 2 : LA CHASSE EST OUVERTE.....	27
VOYAGE DANS LES WASTELANDS.....	27
<i>A pied</i>	27
<i>Quelques rencontres</i>	28
<i>En bateau</i>	28
BROEKWATER, UNE BOURGADE PEU ACCUEILLANTE.....	29
<i>Les mystères de Broekwater</i>	29
<i>Bienvenue étranger</i>	29
<i>L'un de nous deux est de trop dans cette ville</i>	30
CHAPITRE 3 : LE RÉVEIL DU MONSTRE.....	32
ALMSHOVEN, LA VILLE MORTE.....	33
<i>En approchant</i>	33
<i>Guide touristique de Almshoven (cf. plan « Almshoven »)</i>	33
RÉACTION DE STOLK ET DE SA BANDE.....	35
LE GRAND FINAL.....	36
EPILOGUE.....	36
ANNEXES.....	37
JODOCUS STOLK ET CONSORTS.....	37
PREMIÈRE ÉQUIPE DE PJ : AU SERVICE DE MARIENBURG.....	42
DEUXIÈME ÉQUIPE DE PJ : LES OMBRES DE LA CITÉ.....	52

Préambule

Pour réussir ce scénario dans de bonnes conditions il vous faut :

- Deux équipes de 5 joueurs, l'une que l'on nommera « les espions » puisque les personnages prêtirés qu'ils seront amenés à jouer sont des membres des services secrets de Marienburg, et l'autre que l'on nommera « les voleurs » parce que leurs personnages sont affiliés à la ligue des Gentlemen, l'un des principaux gangs de la ville.
- Deux MJ connaissant l'intrigue sur le bout des doigts
- 12 bonnes heures de temps libre (je suggère 2 séances de 6 heures, et de donner les personnages à l'avance aux joueurs).
- Le livre de règle de Warhammer JDRF (sauf si vous le connaissez par cœur)
- Le supplément *Marienburg, à Van-l'eau* et la jolie et très pratique carte couleur qui se trouve à l'intérieur (j'ai écrit le scénario en considérant que le lecteur avait lu *Marienburg*, donc il peut être utile de connaître la ville pour tout comprendre ; de toute manière c'est un bon supplément donc si vous l'avez pas achetez-le ! Il faut soutenir l'industrie du Jeu de Rôle !)
- Eventuellement le supplément *les Royaumes de la Sorcellerie*, pour la description d'un ou deux sorts utilisés par les PNJ et la carrière d'un des PJ. Mais bon, ça n'a rien d'indispensable.
- Des feuilles de persos, des dés, du papier, des gâteaux qui font des miettes et des bouteilles de jus de fruit prêtes à se renverser sur des fiches de perso.

J'ai utilisé la version anglaise des deux suppléments (c'est ça d'être trop impatient pour attendre) aussi ma traduction n'est probablement pas toujours le même pour certains termes que celle de la VF officielle.

Introduction

Alors que la cité de Marienburg s'enfonce dans les rigueurs d'un hiver particulièrement vigoureux, elle se laisse aller à la léthargie de ces longs mois durant lesquels seuls les capitaines les plus aventureux osent affronter les périls de la Mer des Griffes. Pourtant l'avenir de la cité risque bientôt de se jouer le long des côtes glacées des Wastelands. Sur la petite île de Groenkoog quelque part au fin fond de l'estuaire du Reik, un groupe d'érudits protégé par une escorte lourdement armée fouille d'anciennes ruines. Ils ne le savent pas encore mais le poisson fris trop gras qu'ils ont ingurgité une heure plus tôt est le dernier aliment qu'ils auront jamais mangé. En effet, ils ont attiré sur eux l'attention d'un groupe redoutable qui guette dans l'ombre le moment opportun pour ramener à la vie une sombre créature dont l'existence même menace l'existence de Marienburg. Bientôt la mort va s'abattre sans que l'acier de leur escorte ne puisse rien faire pour eux.

Votre mission si vous l'acceptez...

Quelque part, dans l'un des bureaux du Nouveau Palais, un petit groupe de Rôdeurs des Brumes, les agents secrets de la cité de Marienburg, est réuni. C'est l'homme connu sous le nom de van Os, l'un des membres les plus importants de l'organisation secrète qui s'adresse à l'équipe de baroudeurs qui lui fait face.

« Bonjour messieurs. Je ne pense pas qu'il soit nécessaire que je me présente. J'irai droit au cœur du sujet. Depuis près d'un mois un groupe d'érudits conduit des fouilles à la demande des autorités de la cité sur l'île de Groenkoog. Ce matin le capitaine du bateau chargé de ravitailler l'île est rentré à Marienburg en affirmant que les occupants de l'île ont été massacrés de manière brutale. La Patrouille Fluviale a envoyé un équipage sur les lieux. D'après le rapport de leur capitaine, des agresseurs semblent avoir débarqué et liquidé tout ceux qui se trouvaient sur l'île et des objets sortis des fouilles semblent avoir disparu. Voici ce rapport si vous voulez plus de détails, mais il semblerait que les agresseurs ne soient pas, comment dire, strictement humains et ils ont été capables de se débarrasser d'une escorte conséquente, il faut que vous soyez avertis... Nous avons envoyé dès midi une équipe de troupes d'élite pour sécuriser l'île, et d'après leur rapport un important sarcophage de pierre a été dérobé. Vous êtes officiellement chargés de l'enquête mais votre véritable objectif est le suivant : quelle que soit la nature de ce sarcophage vous allez devoir le retrouver et me le ramener au plus vite ainsi que tous les objets dérobés. Voilà, c'est au fond une mission relativement simple. Ca devrait vous changer de la routine. Ah autre chose, on m'a fait savoir en très haut lieu que nous devons tout faire pour étouffer cette affaire et de laisser les autorités civiles et religieuses en dehors du coup. Alors soyez discrets et évitez de faire trop de raffut »

Ceux dont On-n-a-jamais-entendu-parler

A peu près à la même heure...

Quelque part au fin fond du Suiddock, dans l'arrière salle du Club pour Gentlemen, un petit groupe d'individus peu recommandables, appartenant à l'organisation vulgairement connue sous le nom de Guilde des Voleurs, est réuni. C'est l'homme connu sous le nom de Adalbert «Casanova» Henschmann qui s'adresse à l'équipe de truands qui lui fait face.

« Pas la peine de perdre du temps en salamalecs. Il y a un boulot urgent à faire et je veux que vous le fassiez. Depuis un mois, une bande de rats de bibliothèque de Tempelwijk était en tain de gratter les cailloux d'une vieille ruine sur une petite île de l'estuaire : Groenkoog, on la voit de la ville, c'est pas très loin. Le problème c'est que ces types prenaient la précaution de se faire protéger par une bande de gardes du corps anormalement nombreuse pour ce genre de trucs. Il y avait anguille sous roche. La bande de Bekkers était sur le coup et allait tenter une petite opération pour voir le genre de babioles on pouvait trouver sur cette île. Ils devaient opérer la nuit dernière, approcher avec une barque et faire un repérage classique. Le lendemain pas de nouvelles. Jusqu'à ce qu'on retrouve leur barque: il y avait Otto le Middenheimer dedans. Pas joli à voir. Et à peu près au même moment le bateau chargé de ravitailler cette île est revenu en ville avec son équipage qui criait que tout le monde a été massacré sur l'île. Et ça ce n'est pas la faute à Bekkers. Les Fluviaux sont allés sur place, mais ils ont été remplacés par des Coiffes Noires. Attention pas ceux de tous les jours : ils ont envoyé les troupes d'élite du Palais. Les Dix ont l'air de prendre ça très au sérieux.

Alors inutile de dire que moi aussi : vous allez me retrouver la bande de salopards qui m'a doublé en faisant ce coup là, en faire un exemple et récupérer ce qu'ils ont pris sur cette île. Parce qu'ils n'ont certainement pas fait ça pour rien et ça doit avoir une sacrée valeur quoi que ce soit. »

L'histoire qui vient avant

Sur l'île de Groenkoog se trouve l'antique tombeau ancestral de la famille van Reijden. Il y a deux cents ans le dernier descendant de cette noble famille était le commandant Wilfred van Reijden, templier de Manaen. Durant la dernière incursion du Chaos il combattit le redoutable champion de Nurgle Bilespit l'Empoisonneur des Mers. Lors d'une mémorable bataille au large de la bourgade de pêcheurs de Almshoven, la petite escadre du templier affronta l'immonde mutant aquatique et sa bande d'écumeurs du Chaos. Débordés numériquement, le combat à vite tourné au désavantage des guerriers de Manaen. Mais lors des dernières heures de l'affrontement, alors que son vaisseau était abordé par la horde vociférante des serviteurs du Chaos et que son équipage succombait sous leurs coups, van Reijden parvint, au terme d'une manœuvre désespérée, à éperonner Bilespit avec son vaisseau. L'immonde créature fut mortellement blessée et s'engloutit dans les flots faisant sombrer en même temps le vaisseau du commandant. Le corps de celui-ci fut retrouvé par quelques uns de ses hommes survivants de la bataille sur la côte non loin du village de Almshoven complètement dévasté lors de l'affrontement. Sa dépouille mortelle fut inhumée dans le tombeau de ses ancêtres, monument qui quelques décennies plus tard sombra dans l'oubli. Du moins jusqu'à ce qu'il soit redécouvert il y a quelques mois par Titus Roos, cartographe de l'université du baron Henryk, alors que celui-ci procédait à quelques relevés afin de réaliser une carte digne de ce nom de l'estuaire du Reik.

Cependant ce que peu de personnes savent, c'est qu'avec le héros mort furent enterrés un certain nombre de d'objets appartenants à ses adversaires vaincus, et notamment un fragment de l'armure du Champion de Nurgle : le plastron de sa cuirasse.

Maintenant il est temps de faire entrer en scène un autre personnage : Jodocus Stolk, nécromancien de son état, et accessoirement affilié au culte de Nurgle. Cet homme est un collectionneur. Et son principal centre d'intérêt c'est les morceaux de pièces d'armure ayant appartenus à un certain Bilespit l'Empoisonneur des Mers. Comme on peut s'en douter son violon d'Ingres n'est pas totalement innocent. Comme vous le savez peut-être, une armure du Chaos a tendance au cours du temps à faire partie intégrante de la morphologie de son sympathique possesseur. Et dans le cas de Bilespit celui-ci avait tellement muté que son squelette interne avait à peu près disparu. Bref il était plus ou moins devenu un gigantesque crustacé aquatique dont la carapace était composée par les plaques d'armures qui le recouvraient. Alors

évidemment quand on a comme Stolk le projet de ramener à la vie Bilesplit, mieux vaut s'assurer que l'on dispose bien des pièces nécessaires.

Pendant de longues années, le nécromancien a recherché partout les pièces du puzzle : la majeure partie était restée de par le fond mais une partie manquait à l'appel. Après quelques recherches, il en est venu à la conclusion que certaines pièces avaient été inhumées avec le corps du héros de Manaen. D'après quelques antiques archives celles-ci étaient sensées se trouver sur une île de l'estuaire du Reik. Mais laquelle ? Stolk s'est alors lancé dans de fastidieuses recherches.

La situation se complique

Malheureusement pour lui, les agents de l'Architecte des Destinées veillaient. Et Tzeentch n'a comme c'est bien connu qu'un amour très limité pour son collègue Nurgle. Les activités de Stolk ont fini par être éventées par quelqu'un de très haut placé à la fois dans le culte Tzeentch et parmi la Grande Maison van de Kuypers : Jaan van de Kuypers en personne. Sans d'ailleurs trop savoir où exactement le fidèle de Nurgle voulait en venir, Kuypers décida de lui couper l'herbe sous le pied, et quand par le plus grand des hasards un vieux cartographe découvrit la tombe (mais peut-on encore parler de hasard quand les plans de Tzeentch sont concernés ?), il fut le premier informé et usa de son influence pour que des fouilles soient organisées sur l'île. Évidemment le chef de l'expédition en question appartient également au culte de Tzeentch et devait faire en sorte que les « reliques » mises à jour lui soient remises à Kuypers en toute discrétion.

Sa seule erreur fut de sous-estimer la puissance de frappe et la détermination de Stolk. Celui qu'il avait pris pour un simple sectateur morbide était en réalité un puissant nécromancien capable de réunir une bande chaotique substantielle. Les quelques gardes laissés sur l'île pour la surveiller furent rapidement balayés lors d'un assaut nocturne. Au passage les adorateurs de Nurgle massacrèrent les érudits procédant aux fouilles ainsi que quelques voleurs venus par hasard faire un repérage et n'ayant strictement rien à faire dans l'histoire. Les sectateurs s'emparèrent de l'armure ainsi que du corps du commandant Rejden et son épée enchantée. Stolk avait en effet également quelques plans concernant la dépouille du héros défunt.

Les Héros entrent en scène

Apprenant ce qui s'était passé Kuypers, furieux de la tournure prise par les événements décide d'envoyer quelques-uns des meilleurs agents de la cité aux trousses de Stolk. Ça c'est le premier groupe de PJ. Évidemment il s'est arrangé que l'expédition soit noyautée par quelques serviteurs de Tzeentch, aussi le groupe a-t-il quelques traîtres potentiels en son sein au cas où certains de ses membres commenceraient à avoir des soupçons. Kuypers compte bien s'arranger pour récupérer tout ce que les PJ ramèneront de mission, puis pour faire éventuellement éliminer progressivement les personnes ayant pris part à l'expédition. Il est à noter que Kuypers ne sait pas exactement ce qui se trouvait sur l'île. Cependant il se doute bien qu'il s'agit d'une quelconque breloque chaotique sur laquelle il compte bien faire main basse.

Le problème c'est que parallèlement à cela un autre groupe de PJ se lance sur les traces de Stolk : il s'agit de la bande des voleurs de Henschmann, bien décidés à venger la mort de leurs collègues et à récupérer ce qui a été pris dans la tombe (ça a forcément de la valeur pas vrai ?). Comment vont réagir les joueurs lorsqu'ils se retrouveront faces à faces ? Conflit immédiat où bien seront-ils capables de se mettre d'accord pour combattre la menace chaotique ? Et si l'armure du Guerrier du Chaos et les autres artefacts chaotiques sont récupérés, le seront-ils au profit du culte de Tzeentch ?

Le Blues de l'adepte de Nurgle (ou comment quand on est tout pourri et contagieux personne vous aime).

Après avoir fait son coup et s'être emparé du sarcophage et du contenu du tombeau, Stolk s'est réfugié dans une petite planque totalement insalubre dans le cimetière de Kruiersmuur (le Doodesveld). L'un des caveaux du cimetière surplombant la falaise en cours d'effondrement donne directement dans le Doodkanaal. Stolk et sa bande ont aménagé l'entrée à moitié engloutie en embarcadère et ils peuvent éventuellement sortir en cas de besoin par l'entrée supérieure du caveau qui donne sur le cimetière. Stolk a bien évidemment invoqué quelques morts vivants n'ayant pas bénéficié d'une bénédiction adéquate pour monter la garde. Les sectateurs disposent de trois barques dissimulées à l'intérieur en permanence quand ils ne s'en servent pas. Normalement, à l'arrivée du premier groupe de PJ, Stolk et ses hommes auront pris la poudre d'escampette et seront en route vers leur destination suivante. Cependant une poignée de morts vivants subsisteront dans les lieux. Si les PJ sont très rapides à fouiller le cimetière, les morts vivants les retiendront le temps qu'il faut pour que les sectateurs s'échappent par la rivière. Stolk a pris contact avec un petit groupe de contrebandiers. Ceux-ci ne savent rien de la véritable nature de leurs « clients ». La nuit suivant celle de l'attaque de l'île, les Nurgliens ont rendez-vous dans le Doodkanaal avec les contrebandiers qui les feront sortir de la ville et les déposeront près d'une petite nef marchande appartenant aux trafiquants du réseau de la Brume Grise. Ceux-ci ont été embauchés pour les acheminer jusqu'à Almshoven, tâche dont ils s'acquitteront permettant à Stolk de commencer à préparer son infâme rituel.

Chapitre 1 : L'enquête

Le Temps

Les deux équipes sortent de leurs briefings respectifs au même moment, c'est à dire 2 heures de l'après-midi le jour suivant l'attaque de l'île. Il est important que la chronologie des actions des deux groupes soit bien établie puisque ceux-ci vont avoir des actions qui peuvent se répercuter sur celles du voisin. Si les voleurs ont déjà fait une expédition dans le cimetière, les espions devraient retrouver des traces de leur passage une fois leur tour venu. Ils peuvent même arriver sur le même lieu au même instant et se retrouver confrontés les uns aux autres. Pour chacune des « pistes » que peuvent explorer les PJ, le temps nécessaire est indiqué (évidemment il peut être modulé si le groupe perd du temps ou au contraire se presse particulièrement).

Le Sommeil

Les joueurs risquent de vouloir gagner du temps en évitant de dormir. Pour chaque nuit blanche passée le PJ concerné reçoit -10% à toutes ses caractéristiques en pourcentage. De plus quelques jets de FM seront nécessaires pour rester réveillé dans certains cas (planques, etc.)

La Flamme Arc-en-Ciel

La Flamme est une organisation chaotique basée à Marienburg et dont la divinité tutélaire est Tzeentch, le seigneur du changement. Les membres dirigeants de la secte sont tous des personnages influents : marchands, officiers voir prêtres de haut rang. Dans le cadre de ce scénario, Jaan van de Kuypers, l'homme qui passe pour le plus puissant de Marienburg, et qui est également probablement, le plus riche au monde, n'est autre que le maître incontesté du groupe. Dans un premier temps la Flamme fut créée pour permettre à ses membres d'exercer une influence discrète sur la société Marienbourgeoise. En s'aidant les uns les autres et faisant un usage occasionnel de la démonologie et de pouvoirs octroyés par Tzeentch, leur plan réussit au-delà de toute espérance. En échange de quelques prières et du sacrifice de deux ou trois rebus de la société que personne ne regretterait les adeptes de la Flamme virent leur position et leur fortune se renforcer considérablement.

Mais on ne joue pas avec le Chaos impunément. Ceux qui croyaient se servir de Tzeentch comme d'un outil pour atteindre leurs objectifs virent leur esprit altéré progressivement de manière subtile. A l'heure actuelle la plupart des membres sont devenus réellement chaotique et oeuvrent à la chute de Marienburg.

Parmi les deux équipes de PJ figurent deux agents de la secte de Tzeentch. Le premier d'entre eux est le Capitaine Jens Ressenbrinck, ancien officier de la garde, membre des services secrets de Marienburg et chef de l'équipe chargée d'enquêter sur le massacre de Groenkoog. Normalement un autre membre des Marcheurs des Brumes, plus expérimenté et compétent, aurait du être nommé à sa place. Mais un membre important de la famille Kuypers a fait pression sur les échelons supérieurs de l'organisation pour que Ressenbrinck soit nommé à la place.

Juste après le briefing des espions, alors que leur équipe sort du Stadtraat, Ressenbrinck reçoit un signal de la secte. Le pendentif magique qu'il porte au cou se met à chauffer ce qui signifie que l'organisation a des instructions urgentes à lui faire parvenir. Pour cela il doit se rendre à la taverne de la Truite Dorée, où le signe de reconnaissance est de commander une consommation au bar et de placer une pistole d'argent devant son verre. Si Ressenbrinck fait cela

il peut apercevoir qu'un autre client de l'établissement répond à son signe en faisant de même puis se dirige vers la sortie. Ressenbrink ne connaît pas cet homme (qui a d'ailleurs une allure de conspirateur presque caricaturale). Dès que Ressenbrink sort à son tour l'inconnu l'aborde et ils peuvent discuter en marchant.

« La Flamme attend beaucoup de vous capitaine. Si la mission qui vous a été confiée à l'instant l'a été c'est notre fait. Il y a un certain nombre de données supplémentaires qui entrent en ligne de compte.

Tout d'abord nous soupçonnons le nom de la personne qui est à l'origine de l'attaque de Groenkoog : il s'agit d'un certain Stolk, un adorateur de Nurgle. Cet homme était à la recherche d'un vieux tombeau sensé se trouver sur cette île. Nous avons surpris ses projets et décidé de lui couper l'herbe sous le pied. L'érudit en charge des fouilles, le docteur Lagerwerf, était un homme à nous. Il devait trouver ce que ce Stolk cherchait sur l'île. Malheureusement il n'a pas eu le temps de nous dire ce qu'il avait découvert.

Votre mission reste à peu près la même, mais vous devrez faire en sorte que vos hommes évitent de trop se poser de question sur le pourquoi de ces fouilles et éviter que tout lien soit fait avec nous. Faites également en sorte que les autorités religieuses restent en dehors de toute cette histoire. Et surtout les choses qui ont été remises à jour pourraient nous intéresser beaucoup. Nous voulons récupérer ce que Stolk a pris. Nous faisons confiance à votre imagination pour cela.

Dans le pire des cas, celui où nos projets seraient éventés par votre groupe, nous avons fait en sorte que l'équipe qui vous accompagne ne soit pas un trop gros problème : le Bretonien qui est avec vous est un mercenaire, il ne devrait pas vous causer d'ennuis moraux, nous sommes prêts à y mettre le prix. Quant au Docteur van den Goedendorp nous pensons qu'il est susceptible de rejoindre notre groupe : sa réputation est plutôt sulfureuse. Et dans le pire des cas ce n'est pas un homme d'action : il ne devrait pas être trop dur à éliminer et personne ne sera inquiet de sa mort. Cependant ses connaissances devraient vous être très utiles. En ce qui concerne Willemsen, prenez cet objet. Il s'agit du serre-tête de sa petite sœur. Vous devriez facilement pouvoir lui faire comprendre que cette charmante enfant est en notre pouvoir. Et c'est effectivement le cas. Il vous obéira si vous le persuadez de cela. Evidemment n'utilisez de ce subterfuge qu'en cas d'urgence. Non, le seul individu qui risque de poser problème c'est ce Nain. Nous n'avons pas pu le mettre hors de votre équipe : cela aurait paru trop suspect. Surveillez-le, on ne sait jamais.

Sur ce, bonne chance capitaine. Je serai votre contact dans toute cette affaire. Je loge actuellement à la Truite Dorée ».

Le deuxième sectateur est Sander Arends, le cambrioleur de l'équipe de voleurs. Au début il n'est pas au courant de l'implication de la Flamme dans cette histoire, mais il est de son devoir de la prévenir dès qu'une activité chaotique paraît évidente. Toutes les données intéressantes qu'il fournira à ses chefs seront retransmises à Ressenbrink au bout de trois heures (le temps que l'information circule dans la secte). Arends sera ensuite mis au courant de ce que savent les membres de la Flamme à travers son contact habituel.

Les Pistes

Bien sûr c'est une liste non exhaustive des possibilités mais si l'un des MJ est amené à improviser il vaut mieux qu'il maintienne son collègue au courant. Les deux équipes ne sont pas égales devant les démarches à entreprendre : leurs contacts sont différents. Si les espions devraient facilement obtenir les informations dont ils ont besoin auprès des différents organismes dépendant des autorités, les voleurs devraient pouvoir compter sur leurs réseaux de contacts dans les bas-fonds.

L'île Groenkoog (cf. plan « la carte de l'île »)

Cette petite île sans grande importance se trouve au beau milieu du Reik, en amont de la ville mais à portée de vue quand on se trouve sur les remparts orientaux de Rijkspport ou de Kruiersmuur. Dès le premier jour une escouade de huit gardes et d'un pilote dirigée par le lieutenant Derksen s'est installée sur les lieux et empêche quiconque d'aborder. Les soldats ont une petite corvette et ont dressé leur camp dans l'île. A partir du premier jour trois d'entre eux s'absentent de 10 à 12h pour apporter le rapport du lieutenant et aller se ravitailler. La nuit deux gardes veillent en permanence et surveillent les environs.

Pour les espions il est possible de réquisitionner un bateau de la Patrouille Fluviale et se rendre sur place (1h). Embaucher un pilote local prend à peu près le même temps. Derksen a fouillé superficiellement l'île et a tout laissé en place tel qu'il l'a trouvé. Ses ordres sont d'attendre l'arrivée des enquêteurs et il ne prendra aucune initiative, se contentant de surveiller la zone et d'indiquer aux responsables de l'enquête où ont été trouvés les différents corps et les éléments qui lui paraissent intéressants comme le journal de fouille. La discussion avec le lieutenant et une fouille succincte de l'île devrait prendre une heure. Repartir à Marienburg en bateau prend 1/2h.

Pour les voleurs, fouiller l'île est une autre paire de manches. Passer à côté de l'île permet de constater qu'elle est bien gardée par une petite dizaine de Coiffes Noires. S'ils tentent de s'approcher de jour sans se cacher ils seront accueillis par un lieutenant Derksen peu aimable qui leur demandera brutalement, dès qu'ils auront mis le pied à terre, qui ils sont et ce qu'ils viennent faire là. Si leur réponse n'est pas très satisfaisante il risque d'essayer de les arrêter et de signaler leur présence aux enquêteurs en envoyant deux de ses hommes en ville. Il faut remarquer que l'île se trouve au beau milieu du fleuve et que la circulation y est de jour très importante. Si une bagarre se déclenche il est presque certain qu'elle sera remarquée et si les PJ s'en sortent ils seront ensuite poursuivis par une patrouille de passage.

Se faire passer pour les enquêteurs est possible, mais il faut alors que les PJ présentent un déguisement à peu près crédible. Moyennant un jet de Cd réussi, le brave lieutenant, ne songera pas à demander leurs papiers aux PJ. Mais pour cela il faut que les voleurs passent avant les espions ce qui risque d'être difficile si ceux-ci font de l'île leur première destination. La préparation de la mise en scène devrait prendre deux heures.

Un autre moyen est de se faire passer pour des gens envoyés ravitailler l'île. Derksen est un bon soldat mais il n'est pas spécialement malin. Il était normalement chargé de subvenir lui-même à ses besoins à l'aide de la corvette, mais on peut facilement lui faire avaler la couleuvre moyennant un jet de Soc. réussi. (Il laissera échapper quelque chose du genre « c'est le colonel qui vous a dit de vous occuper de nous ? C'est gentil de sa part »).

L'infiltration nocturne est une autre alternative mais elle est particulièrement risquée. Les sentinelles sont vigilantes et approcher à la nage ou avec une petite barque est envisageable mais va demander quelques jets de dissimulation rurale et de natation/canotage. Le tout devrait bien prendre 3h.

Un assaut brutal est également possible bien que cette solution soit pour le moins extrême et risquée.

Que peuvent trouver les PJ sur l'île ?

- Tout d'abord voir les corps des victimes. Pas moins de cinq gardes du corps solides et bien armés sont morts dans l'affaire, ainsi que trois érudits et quatre ouvriers chargés du gros œuvre. A ceux-ci s'ajoute le cadavre de Bekkers, homme de main de Henschmann qui effectuait un petit repérage quand les cultistes de Nurgle ont lancé leur attaque. Les Coiffes Noires ont regroupé les corps dans un coin du campement mais ils peuvent décrire où ils les ont récupérés. Problème : les gardes ont pris Bekkers pour un manouvrier et n'ont aucune idée de sa véritable identité. Cependant

si les PJ apprennent le nombre supposé de manouvriers ils pourraient découvrir qu'il y en a un en trop. Description des corps :

- Lagerwerf : roué de coups d'épée et défiguré (Stolk a senti son affiliation à Tzeentch et s'est un peu défoulé)
- Anders : un carreau d'arbalète à bout portant et en pleine poitrine
- Teijlingen : son corps est comme à moitié brûlé (jet d'Int pour un lettré pour deviner qu'il s'agit de l'oeuvre d'un acide) et il y a une vingtaine de traces étranges sur son flan droit (moyennant un jet d'Int, il est possible de deviner qu'il s'agit de morsures faites par une bouche sans dents). Teijlingen a été tué par la bête de Nurgle qui a commencé à le dévorer. *L'instabilité* a cependant eu raison du démon avant que le corps ne soit entièrement assimilé.
- Garde du corps 1 : décomposition précoce (il a été touché par un Flot de corruption lancé par Stolk). Son cœur a été arraché (pour lancer un sort de démonisme). Epaule droite défoncée par un coup d'épée. Son cadavre commence à se recouvrir d'une étrange moisissure verte.
- Garde du corps 2 : un carreau d'arbalète dans l'épaule, décomposition précoce et moisissure (pour la même raison) et un solide coup d'épée l'a à moitié décapité.
- Garde du corps 3 : celui-ci a reçu trois carreaux dont un mortel en travers de la gorge. Puis son cœur a été arraché. Pour couronner le tout Stolk l'a réanimé en tant que zombie et sous cette forme il a reçu quatre coups de poignards avant de se faire pulvériser l'arrière du crâne par un de ses anciens camarades. Le cadavre a été retrouvé les mains crispées autour du coup du garde du corps 4. Tout cela devrait laisser les PJ pour le moins perplexes
- Garde du corps 4 : tué par strangulation. Il tenait encore dans la main le poignard avec lequel il a lacéré de coups le zombie du garde du corps 3
- Garde du corps 5 : plusieurs coups superficiels et des traces de succion. C'est la bête de Nurgle qui l'a achevé
- Manouvrier 1 : idem
- Manouvrier 2 : un coup d'épée
- Manouvrier 3 : criblé de carreaux
- Manouvrier 4 : tué par la bête de Nurgle
- Bekkers : un carreau planté au sommet du crâne : il a été tué alors qu'il descendait l'échelle de corde à l'est de l'île pour s'enfuir en regagnant sa barque. Aussi à l'arrivée des gardes son corps n'était-il pas dans le mausolée comme tous les autres, mais en train de pendre le long de la falaise avec un pied coincé dans l'échelle.
- Le journal tenu par le professeur Lagerwerf, chef de l'expédition de fouille. Malheureusement Lagerwerf était un vieil original écrivant exclusivement en Classique et dont l'écriture en pattes de mouche est à peu près illisible. Il faut bien quatre heures de travail pour retranscrire le journal au propre à quelqu'un possédant la compétence Langage Secret – Classique. Un jet d'Int réussi permet de diviser ce temps par deux. Derksen s'opposera à ce que le journal quitte l'île, il faudra le subtiliser ou le consulter sur place. Les informations que l'on peut tirer de ce journal sont les suivantes : il s'agit du caveau familial des van Reijden. L'endroit le plus intéressant est la chambre du commandant Wilfred van Reijden, où en plus du sarcophage de l'officier se trouvaient de nombreux objets : vraisemblablement des souvenirs de ses exploits : trois épées, deux sabres, une hache d'arme (le tout dans un état de rouille avancée, il s'agissait des armes d'adversaires vaincus), la figure de proue de d'un navire, une tenue de combat complète et complètement corrodée, et un gros plastron de cuirasse en bronze. La taille de ce dernier l'a laissé perplexe, de même que les motifs « exotiques » figurant dessus. Il qualifie cette trouvaille de *très intéressante, doit être rapportée en haut lieu immédiatement*. Enfin le bouquin mentionne également le fait

que Lagerwerf a ouvert le sarcophage de Wilfred van Reijden (ce qui est très choquant pour le commun des mortels : le symbole de Morr apparaissant encore distinctement dessus. Agir de la sorte sans autorisation religieuse est assimilé à un sacrilège.) La dépouille du commandant tenait encore dans ses mains une épée en parfait état de conservation : vraisemblablement magique. Avec ces données les PJ peuvent déterminer que le plastron, l'épée magique et le corps du commandant ont disparus.

- Les PJ peuvent vouloir demander à Derksen d'où il tient ses ordres (tout particulièrement si l'un d'entre eux commence à nourrir des soupçons quant aux motivations de la hiérarchie, ou s'ils sont frustrés de ne rien pouvoir emmener de l'île. Le lieutenant ne fait a priori pas de difficultés, c'est le colonel van Wilgen de la Garde de la cité qui l'a envoyé sur l'île avec ces instructions. Cet homme est bien connu pour faire partie des fidèles de la famille van de Kuypers...
- Examiner les ruines. Il ne reste plus rien du fronton du mausolée et extérieurement il est impossible de déterminer ce que constitue le bâtiment. Aucune information importante ne vient de là.
- Examiner l'île à la recherche d'indices : moyennant quelques jets de recherche (avec un bonus de +20 avec la compétence pister) les infos suivantes peuvent être trouvées :
 - deux petites embarcations ont été tirées sur la rive à l'ouest de l'île
 - des affrontements ont eu lieu dans ce coin là et dans le bosquet (traces de pas et flaques de sang). De plus on peut trouver quelques restes d'un *Flot de corruption* lancé par Stolk (pus, bout de chair purulente, etc).
 - les affrontements les plus violents ont eu lieu autour des ruines
 - une traînée assez étrange traverse l'île, de la plage ouest aux ruines. Toute l'herbe y est complètement morte, comme si elle avait été brûlée. (il s'agit des traces laissées par une Bête de Nurgle invoquée par les sectateurs)
 - le sac de Dekkers se trouve coincé au pied de la falaise à l'ouest de l'île. Le voleur l'a laissé tombé au moment où il a été abattu. Il contient un pan grossier de l'île et des outils de voleur.

La Patrouille Fluviale

Les espions ont en leur possession le rapport du lieutenant Bravenboer qui a fait la découverte du massacre sur l'île. Le matin à 9h Arnout Doelman, le batelier chargé de ravitailler l'île, a approché son bateau de celui du lieutenant qui était alors en patrouille à l'entrée de la ville et a affirmé que tout le monde avait été massacré sur l'île Groenkoog. Rendu sur place, Bravenboer a constaté le carnage et a immédiatement envoyé un de ses hommes avertir ses supérieurs. Il n'a rien trouvé sur l'île et a tout laissé tel quel. Tout cela figure sur le rapport et Bravenboer ne sait absolument rien d'autre. Si les PJ espions l'interrogent tout de même (il patrouille de 7 à 18 heure tous les jours, à 19 heure il se trouve au QG des Patrouilleurs) il tentera de leur tirer les vers du nez. Le lieutenant n'est pas né de la dernière pluie et flaire quelque chose de louche derrière toute cette affaire (notamment le fait que les Coiffes Noires d'élite du Nouveau Palais l'aient expulsé de l'île manu militari).

Pour les voleurs, la tâche sera plus difficile. Se renseigner directement auprès des bureaux des Fluviaux (qui se trouvent dans les locaux de l'Amirauté sur l'île de la Tour), sur ce qui s'est passé risque d'attirer l'attention et on les enverra promener (ils ont reçu l'instruction de ne pas ébruiter l'affaire).

Trouver des témoins:

L'attaque a eu lieu de nuit et pendant un orage important : bref il ne faut guère espérer que des bateliers aient pu apercevoir la scène, il est en effet très dangereux de se promener sur le Reik par un temps pareil. Cependant si les PJ sont persévérants ils pourront faire la rencontre de Willem Tang, un vieux pêcheur solitaire vivant seul sur une petite île sans nom voisine de celle de Groenkoog. Réveillé par l'orage il est sorti de chez lui pour vérifier que son embarcation restait bien amarrée et il a aperçu deux grosses barques passer pas loin de lui. Il les a suivies du regard en se demandant qui pouvaient bien être les fous décidés à sortir par une nuit pareille et il est en mesure d'affirmer qu'ils se dirigeaient vers la ville. D'après leur cap il dirait même qu'ils se rendaient dans le sud, vers l'entrée du Doodkanaal.

Il y a trois autres personnes à avoir vu Stolk et ses hommes. Deux d'entre eux sont Ugo et Adam Noordam, des bateliers en train de réparer leur embarcation au beau milieu de la nuit (une voie d'eau qui n'attendait pas). Ils les ont vus naviguer sur l'extrémité ouest du Doodkanaal en direction de la sortie de la ville vers 1 heure du matin.

La dernière personne est Watze van Berkel, un patient de la maison de fou de Kruiersmuur qui les a vus rentrer dans la falaise du cimetière de la fenêtre de sa cellule (mais il y a peu de chance que les PJ le découvrent un jour, à moins qu'il ne demande quel est cet étrange bâtiment dont les fenêtres sont les seules à surplomber le canal). Comme il se doit c'est un illuminé doté d'une étrange prescience qui ne dira rien nettement mais débloquent sur le « porteur de maladie qui s'est enfoncé dans la terre du monde des morts ».

Enquête sur les docks:

Les rumeurs concernant ce qui s'est passé sur l'île vont bon train dans les tavernes des Suiddocks. Doelman le batelier a raconté le peu qu'il a vu du massacre, et les hommes de Bravenboer se sont également montrés plus que bavards à leur retour, du moins jusqu'à ce que leur chef leur dise de la fermer.

Remonter jusqu'à la source des rumeurs n'est pas évident. Pour cela il faut réussir un test de commérage (un test autorisé toutes les deux heures de recherche). Il y a alors 70% de chances que les PJ tombent sur Doelman et 30% qu'on les renvoie à un des Fluviaux

⇒ **Interroger Doelman** : le batelier peut être trouvé dans une taverne des Suiddocks appelée les Deux Chopes ou sur son bateau amarré à proximité. C'est un solide gaillard présentant un certain embonpoint probablement dû à une consommation importante de bière dans les tavernes du port. En échange d'un bon verre il raconte son histoire à qui veut l'entendre, mais il a de plus en plus tendance à amplifier la taille du massacre. Il a été embauché par un certain Alberts pour ravitailler l'île et transporter éventuellement un ou deux passagers à l'occasion. Tout ce beau monde restait la plupart du temps sur place en ne rentrant à Marienburg que le Guildstag. Les six gardes du corps chargés de la sécurité de l'île restaient par contre en permanence mais ils avaient droit à un jour de repos dans la semaine. La nuit de l'attaque l'un d'entre eux n'était justement pas sur l'île mais il ne se souvient plus son nom. Il se souvient juste que c'était un type maigre avec un nez cassé et des cheveux longs foncés attachés à l'arrière. Il connaissait un peu les quatre manouvriers qui étaient sur place mais les autres ne lui adressaient quasiment jamais la parole à l'exception de Alberts qui était le responsable « logistique » des fouilles. Il peut donner le nom de Bravenboer si on le lui demande. Quant à

la nature même des fouilles il n'en a aucune idée. Les manouvriers lui ont juste dit que c'était une vieille tombe d'un marin et qu'il y avait des vieux trucs bizarres à l'intérieur.

⇒ **Interroger un membre de la patrouille fluviale :** Les Fluviaux quant à eux patrouillent 11 heures par jour, de 7 à 18h. Mais les PJ peuvent trouver l'un d'entre eux dans la soirée à l'une des tavernes des Suiddocks. Il s'agit de Walter Westein. Il ne parlera pas volontiers aux PJ voleurs, il s'est en effet fait remonter les bretelles pour avoir ébruité l'affaire. Mais un peu de persuasion ou de corruption devrait pouvoir lui délier la langue. Il sait à peu près les mêmes choses que son supérieur le lieutenant Bravenboer. Si les PJ voleurs ratent leur approche du brave garde, celui-ci en parlera au lieutenant le lendemain qui s'arrangera pour faire remonter l'info aux PJ espions.

Retrouver les corps

Comme l'a dit Henschmann, un petit groupe de trois voleurs appartenant à son gang de s'était rendu sur Groenkoog la nuit de l'attaque par les cultistes de Nurgle. Celui-ci était composé de trois membres : le chef dénommé Arthur Bekkers, un cambrioleur renommé, et deux de ses hommes de mains : Otto de Middenheim et Alfons Wilmink.

Ces trois hommes ont été tués lors de l'attaque des cultistes. Bekkers est mort sur l'île et son corps s'y trouve encore. Les deux autres ont essayé de s'enfuir mais ont été rattrapés alors qu'ils tâchaient de prendre le large dans leur barque. Otto a été tué dedans et son embarcation a dérivé jusque dans la ville avant de heurter une péniche amarrée dans le district de Rijkspoort. Wilmink quant à lui est passé par-dessus bord dans la bagarre et son cadavre s'est échoué en aval le long des murailles de la ville.

A sept heures trente le lendemain, la barque est découverte avec le corps d'Otto affreusement défiguré à l'intérieur. La nouvelle fait vite le tour du quartier et le hasard fait qu'un des badauds arrivés sur les lieux est un homme de Henschmann qui reconnaît immédiatement son ancien collègue. Casanova est averti et quelques temps plus tard se répandent dans le Suiddock les premières rumeurs concernant le massacre sur l'île Groenkoog (répandues à la fois par Doelman et Westein après leur bref passage sur l'île).

Le corps de Wilmink ne sera quant à lui repéré et repêché que vers treize heures, mais personne ne le reconnaîtra et n'en informera les PJ.

Les PJ voleurs voudront peut-être examiner le corps de Otto de plus près. Se renseigner auprès de la garde ou toute autre personne compétente leur apprendra que les cadavres de ce type sont amenés à une chapelle de Mòrr située dans le district de Kruiersmuur. Les PJ sont accueillis par Père Zomer (prêtre de Mòrr niv.2), un individu sombre et taciturne. Il n'est guère difficile, par exemple, de le convaincre qu'ils s'inquiètent pour un ami et qu'ils voudraient s'assurer que son corps n'est pas là. Cependant avec ce genre de ruse ils ne pourront pas examiner le cadavre en détail (durée : 1h15).

Une autre solution serait de tenter le cambriolage de la chapelle : c'est risqué mais envisageable de nuit (durée 2h). Mais attention Zomer ou l'un de ses initiés reste en permanence dans la chapelle pour veiller les corps. Enfin Titus Crans l'illusionniste, de par son association avec le clergé de Mòrr peut obtenir l'accès à la chapelle. Il doit pour cela aller voir son contact et demander la faveur : (1 heure). Trois heures plus tard, Zomer est mis au courant et Crans est admis à examiner les corps.

Note : le corps de Wilmink se trouve lui aussi dans la chapelle mais si les PJ demandent à examiner le cadavre trouvé dans une barque on leur montrera seulement celui de Otto.

Les espions quant à eux n'auront aucune difficulté à recevoir la collaboration du clergé de Mòrr.

Description des corps :

Otto est mort frappé par le sort Flot de corruption (Realms of Sorcery p.234) lancé par Stolk. Son cadavre est donc en proie à une décomposition précoce et il sent particulièrement mauvais. Quelqu'un ayant une compétence en Pathologie ou une autre aptitude médicale sentira que qu'il y a là dessous quelque chose de pas très naturel sans trop pouvoir préciser quoi. De plus une étrange moisissure verte légèrement fluorescente se développe sur son cadavre (mais seulement un examen approfondi permettra de le remarquer. Toute personne possédant Connaissance des plantes trouvera le phénomène vraiment très étrange, et Sens de la magie permet de se rendre compte en touchant la moisissure que celle-ci a quelque chose de magique dans sa nature.

Wilmink de son côté est encore plus horrible à voir : lui aussi a été touché par le flot de corruption et en plus de cela il a passé pas mal de temps dans l'eau avant de se fracasser contre le mur bordant la ville. Bref il est dans un sal état et il faut faire un jet d'Int pour le reconnaître (pour les PJ voleurs qui pour la plupart ont déjà eu l'occasion de le rencontrer de son vivant). De plus un jet de Cl est nécessaire sous peine de gagner un sympathique point de folie. Lui aussi commence à se recouvrir de cette étrange moisissure.

Si les PJ montrent le début de contamination par la moisissure apparaissant sur les cadavres d'Otto ou de Wilmink à un des prêtres ou initié de Mòrr celui-ci poussera un cri d'exclamation et dira que la chapelle doit être contaminée par cette infection : deux jours plus tôt un mendiant retrouvé mort dans le Doodkanaal présentait les mêmes particularités. Il a été conduit à la chapelle où son corps a été lavé, mais la moisissure est revenue peu après. Il a été placé dans un coin et on devrait l'incinérer bientôt (les PJ peuvent également tomber sur le corps du mendiant s'ils décident d'examiner tous les cadavres présents dans la chapelle).

Si les PJ ont eu un dur moment en voyant les macchabées d'Otto ou de Wilmink, ils n'ont encore rien vu. Le cadavre du mendiant a été placé dans une petite salle adjacente et enfermé dans un sarcophage de pierre en attendant sa crémation. Quand le sarcophage est ouvert ils découvrent le spectacle suivant : la peau du corps a été entièrement rongée par la moisissure et des sortes de bulbes se sont développés à la surface. L'odeur quant à elle est tout à fait écœurante. (test d'E pour toutes les personnes présentes sous peine de rendre son quatre heure). Certains des plus gros bulbes s'élèvent alors au bout de tige et se mettent à balancer doucement au dessus du sarcophage, plusieurs d'entre eux ressemblant à s'y méprendre à de gros yeux globuleux dévisageant les PJ. Inutile de dire que le tout est plutôt dérangeant et un jet de Cl est nécessaire pour ne pas récupérer un petit point de folie.

Si l'un de bulbes est touché il éclate instantanément libérant de fines spores gris clair. Toutes les personnes se tenant à proximité du cadavre doivent faire un jet d'I ou en inhaler un peu. Quant à toutes les matières organiques mortes touchées, elles sont elles-mêmes contaminées par la moisissure verte (les PJ vont certainement devoir changer de vêtements). La seule manière de se débarrasser de la moisissure est d'immerger la matière en question dans l'alcool.

L'examen du corps révélera que le pied droit du mendiant est en réalité une jambe de bois : une particularité qui pourrait permettre aux PJ d'identifier l'homme.

Si les PJ espions ont pour une raison ou pour une autre envie de se renseigner sur les corps trouvés dans le Reik au cours de la nuit de l'attaque et de la journée qui a suivi, il suffit de consulter le registre de la Patrouille Fluviale. La liste des cadavres est la suivante :

- Homme d'une trentaine d'années, heure de la découverte : 6 heure, cause apparente du décès : plusieurs coups de couteau, lieu : Sauberkanaal, Kruiersmuur. (il s'agit d'un règlement de compte entre bandes tiléennes)

- Homme d'une trentaine d'années, heure de la découverte 7h30, cause apparente du décès : cause exacte difficile à déterminer, lieu : quai Ridvek, Rijkspoort (il s'agit de Otto)
- Femme d'une vingtaine d'années, heure de la découverte : 8h30, cause apparente du décès : noyade, lieu : le Rijksweg (un suicide du haut du Pont Hoogbrug)
- Homme d'âge indéterminé, heure de la découverte : 13h, cause apparente du décès : noyade, lieu : face extérieure de la muraille est (il s'agit de Wilmink)

Il est possible d'obtenir les rapports des patrouilles qui ont trouvé ces corps, mais ils sont plutôt succincts : n'y figurent que l'emplacement précis et une description du cadavre. En ce qui concerne Otto, il y a un élément intéressant, son cadavre a en effet été découvert dans une barque remplie de pus, déjections et autres substances ignobles dégageant une odeur pestilentielle. Si les PJ veulent retrouver la barque ils doivent se rendre dans le Rijkspoort et trouver le pêcheur à qui a été confié le nettoyage de la barque. Celui-ci après l'avoir nettoyée l'a entreposée dans un coin à côté de sa mesure. La moisissure verte est en train de se développer dessus et le bois est déjà à moitié pourri. Aucun autre indice ne peut être récolté dessus.

Enquêter sur les membres de l'équipe de fouille

Les espions possèdent les noms des trois érudits archéologues en charge des fouilles. Le chef nominal des fouilles était un certain Docteur Zacharias Lagerwerf et ses deux collègues étaient le docteur Willem Anders et le jeune Timotheus Teijlingen. Tous trois faisaient partie du département histoire et archéologie de l'Ecole de Navigation et de Magie Maritime de Marienburg (c'est le nom de l'Université de Marienburg).

⇒ **Interroger leurs collègues** : en se rendant à l'université et en montrant leurs papiers les espions sont facilement reçus par Koenraad Hakkeling le responsable du département. Il n'est pas encore au courant de la mort de ses collègues et ne s'inquiète pas pour eux. Il parlera en termes élogieux de Lagerwerf et de Anders et dira de Teijlingen qu'il était un étudiant prometteur (en train de réaliser une thèse sur l'influence de l'architecture naine dans l'urbanisation de Marienburg du XVème au XIXème siècle). Hakkeling expliquera aux PJ que les fouilles sur l'île avaient comme objectif de mettre à jour une vieille sépulture récemment découverte sur l'île Groenkoog. Il n'en sait pas plus et laissera échapper dans la conversation que Lagerwerf s'est brutalement passionné pour le sujet alors que ce genre de fouille ne fait pas partie de sa spécialité (c'est plutôt un spécialiste de l'architecture Marienbourgeoise). Il avait réussi de plus à obtenir un financement généreux en provenance du Conseil de Direction des Etudes et Recherches. Les voleurs pourront également discuter avec lui s'ils arrivent à se faire une couverture crédible. (durée 2heures)

⇒ **Fouiller le bureau de Lagerwerf** : Lagerwerf avait un bureau confortable dans l'université. Fouiller la dedans permettra de trouver un livre emprunté à la bibliothèque de l'Ecole posé au milieu du bureau et ayant été consulté il y a peu : *les Serviteurs de Manann, histoire des Hommes Illustres de la marine Marienbourgeoise à travers les siècles* (écrit en classique). Un papier couvert de notes illisible a été glissé au milieu du bouquin. La page qu'il marque parle de l'illustre famille van Riejden ; marins et templier de Manann et dont le dernier rejeton devait connaître une fin tragique lors d'une escarmouche avec les forces chaotique en 2304 lors de la dernière grande incursion du Chaos. Un passage mentionne leur tombeau familial « demeure éternelle de pierre, où les nobles âmes de cette grande famille peuvent connaître le repos éternelle entourés par les flots protecteurs du Reik ». Dans son bureau se trouve également sa correspondance et une partie des lettres peut être intéressante (voir plus bas). Si les PJ voleurs

veulent se lancer dans un cambriolage pour fouiller l'endroit, ça ne devrait pas être très difficile (DS de la porte 10).

Le fin mot de l'histoire : Lagerwerf était lui aussi un sectateur de Tzeentch. Il a été contacté par l'organisation pour qu'il effectue des fouilles sur l'île, afin que Stolk dont les recherches peu discrètes avaient attiré l'attention, ne puisse jamais faire main basse sur le contenu du tombeau qu'il semblait tant convoiter. La secte a fait pression sur le Conseil de Direction afin que de généreuses subventions lui soient octroyées. Dans ces lettres on trouve des traces de cela : il est en correspondance avec un certain Bram den Hertog qui lui assure qu'il sera soutenu dans sa demande de fonds et qui fait de fréquentes allusions afin que le contenu de ce tombeau soit rapidement mis en sécurité afin qu'il ne tombe pas « entre les mains puantes de qui vous savez ».

Les PJ sectateurs de Tzeentch seront mis au courant de l'implication de Hertog, et il leur faudra détourner l'attention de leurs compagnons de cette piste embarrassante

- ⇒ **Interroger den Hertog** : tout d'abord il faut trouver son nom dans les archives de la cité (situées sur la Grande Place et ouvertes de 10 à 17h). La recherche prendra trois heures durant lesquelles les PJ devront poireauter alors qu'on leur répète à chaque fois qu'il demandent si ça va prendre encore longtemps que dans 10 minutes on devrait leur fournir leur renseignement (montrer les papiers des Marcheurs des Brumes n'accélèrera en rien la procédure). Finalement den Hertog est le nom d'un marchand habitant à Goudberg dans une riche villa. Il ne recevra que les espions ou toute personne étant visiblement de condition aisée (et encore après les avoir fait attendre une demi heure). Dès que Lagerwerf est mentionné il deviendra visiblement inquiet et niera tout en bloque. Toute coopération est impossible avec lui et il mettra tout le monde à la porte. De plus il est relativement influent et il sera impossible de l'inquiéter. Cependant une surveillance discrète de sa maison suivie d'une petite filature réussie peut permettre de découvrir qu'il se rend à l'hôtel des van de Kuypers juste après le passage des PJ. Une enquête succincte sur lui permet également de découvrir qu'il est très lié avec la famille Kuypers.
- ⇒ **Fouiller le bureau de Anders** : C'est une salle assez petite mais rangée semble-t-il avec un grand soin. La seule chose qu'il est possible de trouver est c'est un papier signé Tobias Marquandt : il s'agit d'un contrat comme quoi six gardes du corps de la compagnie de Protection Rapprochée Marquandt sont chargés de la protection de l'île Groenkoog et de tous ses occupants pour une durée indéterminée en échange de la somme de 105 couronnes par semaine (ce qui est beaucoup).
- ⇒ **Aller voir Marquandt** : Le spécialiste de la protection rapprochée est décrit p.104 de *Marienburg*. Il répondra volontiers aux questions des espions aussi bien que des voleurs (en effet, de par son métier, il est en « relation d'affaire » avec la Ligue des Gentlemen). Il ne sait pas grand-chose des fouilles en elles-mêmes, il est juste surpris que des « rats de bibliothèque de l'Université » aient eu autant d'or à dépenser pour la protection d'une vieille fouille comme celle-là. A son avis elle devait être très sensible. Quand il apprend le massacre survenu sur l'île (sans l'intervention des PJ il ne l'apprend que le lendemain de la bouche de Erik Beets, le garde du corps rescapé), il est stupéfait : ses hommes étaient selon lui des gaillards honorables et très compétents (ce qui est d'ailleurs vrai) et ils ont du être attaqués par des adversaires dangereux pour avoir été massacrés comme cela. Il demandera à pouvoir se rendre sur l'île si se sont les espions à qui il a affaire. Si les PJ n'ont pas encore compris cela Marquandt leur fera remarquer que l'un des gardes du corps a survécu quand il comprendra que seulement cinq d'entre eux sont morts. Marquandt peut fournir aux PJ l'adresse de Beets.
- ⇒ **Aller voir Beets** : le Garde du corps correspond tout à fait à la description que Doelman leur en a fait. Le premier jour il reste chez lui à se reposer. Le lendemain matin il apprend le massacre en allant voir Doelman pour repartir sur l'île reprendre son poste. Il n'a pas grand-chose à raconter mais connaissait tout le monde sur les lieux de la fouille. Il peut par exemple

expliquer qu'il y avait parfois des tensions entre Lagerwerf et Arends. Lagerwerf voulait en effet parfois examiner tout seul le contenu de ce qu'ils découvraient et Arends s'était opposé à ce qu'il profane le sarcophage de l'une des personnes enterrées la dedans. S'il a l'occasion de voir les corps des manouvriers il pourra dire que Bekkers n'était pas l'un d'entre eux.

Recherches académiques

Les PJ vont certainement commencer à se douter que le Chaos se cache derrière tout ça et essayer de trouver des solutions dans les vieux bouquins. Deux sources de renseignements sont a priori accessible : la bibliothèque de l'Université (facile d'accès) et celle du temple de Véréna (accès strictement contrôlé). De plus la quasi-totalité des ouvrages « érudits », traités de théologie, livres d'histoire ou scientifiques sont écrits en Classique, les langues ordinaires n'étant guère utilisées que pour la littérature « vulgaire » (poésie profane, œuvres dramatique, etc.). Cela réduit donc les PJ capables d'entreprendre ces recherches à Titus Crans, Gadro Grimson et le docteur van den Goendendorp.

L'université de Baron Hendryk :

Y entrer : pour Grimson et le docteur, cela ne pose aucun problème, ils ont même un abonnement. Crans a fait ses premières études de sorcellerie à l'Université mais malheureusement il a été renvoyé il y a quelques années pour raisons disciplinaires (il prétend que c'est ce qui l'a poussé sur la voie du crime mais un commentateur attentif de sa biographie objectera qu'il semblait déjà y être pas mal engagé à ce moment là). Aussi son abonnement n'est plus guère valable. Mais heureusement il connaît bien l'un des gardiens et il devrait pouvoir s'introduire dans la place moyennant un pourboire mineur.

Qu'est-ce qu'on y trouve ?

Après une heure de recherche sur l'un des sujets suivants un PJ a droit à un jet d'Int. Si celui-ci est réussi le PJ trouve un bouquin dans la liste correspondante. Lire le passage intéressant prend une demi heure.

⇒ La famille van Reijden ou les batailles navales de la dernière Grande Incursion du Chaos :

les héros de Marienburg : dans ce bouquin sont décrites quelques grandes personnalités de la cité (de Marius à des personnages plus récents). Le style est pompeux et souvent ridicule ce qui explique que cet ouvrage ne soit jamais passé à la postérité. Le commandant van Reijden y est décrit longuement (illustre famille, homme de foi, marin aux états de services irréprochables et guerrier émérite). Sa mort est relatée dans un style épique plus qu'ampoulé et on peut en retirer ceci : à la tête d'une petite flottille dirigée par quelques navires du temple de Manaen, il a attaqué par surprise les navires d'un Champion du chaos du nom de Bilespit l'Empoisonneur des Mers dans le but de sauver la bourgade côtière de Almshoven. En infériorité numérique manifeste, les marins de Marienburg ont été quasiment vaincus jusqu'à ce que van Reijden se sacrifie en éperonnant le Champion du Chaos, le blessant mortellement.

Le livre mentionne le récit d'un survivant, intitulé la *Bataille de Almshoven* par Claes Andersen. Si les PJ se renseignent dessus on leur répond que le livre figure sur les listes de la bibliothèque mais que l'exemplaire en question est déjà emprunté, et, tiens donc, il semblerait que ça fait trois mois que ce livre aurait dû être rendu. Interrogé le bibliothécaire dira que c'est un certain Hans Schmidt qui

l'a emprunté. Puis il dira « tiens maintenant qu'on en parle je me souviens de ce bonhomme, un curieux type, assez petit. Il était affreusement parfumé et tout poudré de partout. Mais s'il a pu emprunter le livre c'est qu'il possède une autorisation en tant que professeur. Seuls les enseignants de l'Université et quelques invités étrangers peuvent retirer un livre imprimé de la bibliothèque. »

Mais après vérification « incroyable il n'y a aucun Schmidt autorisé à retirer un livre dans nos registres. Mais c'est impossible il m'a montré son papier : il avait une autorisation en bonne et due forme, je me souviens même qu'il venait de Middenheim, du Collegium Theologicae de Middenheim ». Il s'agit bien évidemment de Stolk qui a emprunté l'ouvrage il y a 4 mois dans le cadre de ses recherches sur Bilespit. Heureusement pour les PJ Stolk n'a emprunté qu'une version imprimée du livre : le manuscrit original est resté sur place. Les PJ peuvent le consulter mais ne pourront en aucun cas l'emporter (espion ou non).

Mais tout cela mène à une nouvelle piste : Titus (le PJ) connaissait bien un scribe de l'Université qui avait l'habitude dans le bon vieux temps d'arrondir ses fins de mois en faisant des faux papiers utiles aux étudiants, et ce genre de contrefaçons étaient tout à fait dans ses compétences. Il pourrait être bon de vérifier s'il est au courant de quelque chose (cf. le faussaire).

En ce qui concerne le récit de la bataille de Almshoven, il s'agit d'un texte épique écrit dans un style déplorable mais qui retranscrit assez fidèlement le déroulement de la bataille. En plus il y a une magnifique illustration assez fidèle de Bilespite en couleur, ce qui devrait donner du cœur à l'ouvrage aux PJ. Autre point intéressant : les guerriers de Mana'an morts sur place ont été enterrés dans les ruines du village à l'exception du commandant van Reijden. Le récit mentionne l'arme magique du second de van Reijden : Simon Hertjink. Elle se trouve encore dans le village enterrée sous l'une des stèles du village.

⇒ Démons du Chaos : il est possible de trouver un petit traité où sont recensées certains des démons les plus courants (y compris la bête de Nurgle).

Le temple de Véréna

On y trouve des informations sensibles mais il va falloir trouver une très bonne ruse pour y entrer (aussi bien pour les voleurs que pour les espions, puisque ceux-ci ne doivent pas informer les autorités religieuses de leur enquête, et le clergé de Véréna peut être parfois désagréablement curieux. Les talents des escrocs et autres illusionnistes de services vont donc devoir être mis à contribution (le clergé de Mòrr peut éventuellement être mis à contribution pour obtenir une entrée). Une fois dans la place les mêmes règles s'appliquent que pour l'autre bibliothèque.

⇒ Nécromanciens / sorciers du Chaos de Nurgle puissants et faisant de la moisissure verte

Des mentions sur Stolk peuvent être trouvées dans plusieurs ouvrages. Une fois que son nom est trouvé il est facile de mettre la main sur :

Mémoire de Friederich von Meinburg, une vie de combat contre les non-morts : il s'agit des mémoires du célèbre chasseur de morts-vivants qui a souvent croisé la route de Stolk. La manie du nécromancien à changer de corps, son étrange « bénédiction » de la moisissure verte ainsi que son allergie (intéressante faiblesse) à l'encens y sont racontés.

⇒ Sorts faisant usage d'un flot de déchets : il est possible de trouver la description du sort flot de corruption et ce que cela implique sur l'allégeance de son utilisateur

De fil en aiguille

Le faussaire

Bart Verbaan est actuellement le secrétaire du Professeur Tamboer de l'Ecole de Navigation et de Magie Maritime, et il continue bien à arrondir ses fins de mois en faisant à l'occasion de faux papiers (bien que cela ne constitue pas son activité principale). Il loge dans un petit appartement au dernier étage d'un immeuble de Winkemmarkt.

A la visite de son vieil ami Crans, et à la mention du nom de Hans Schmidt, Verbaan se montrera d'abord un peu méfiant mais finira par lâcher le morceau. C'est en effet lui qui a fourni la fausse autorisation à Stolk. Le nécromancien lui a d'ailleurs fait assez mauvaise impression et il a accepté son offre moitié en raison de la forte somme proposée et moitié par peur de cet étrange personnage. « Ce type, il était pas net. D'abord il puait. Bien sûr il cachait ça sous des tonnes de parfum bon marché mais malgré tout je m'en suis rendu compte : il empestait la viande pourrie. J'ai pas besoin de te dire ce que ça veut dire souvent ce genre de chose. Et puis il était déguisé, dans le genre à essayer de cacher une difformité : il avait un perruque et il était tout poudré de partout. Franchement c'est la dernière personne avec qui j'aurais aimé faire affaire. Mais bon il savait qui j'étais et était au courant de ma petite affaire, alors je lui ai fait ses papiers avec le nom qu'il demandait et basta. J'espérais ne plus jamais entendre parler de ce type »

Crans ne sait pas le vrai nom de Stolk. Le seul renseignement qu'il peut donner est qu'en partant il a regardé par sa fenêtre et l'a vu négocier avec un canotier en demandant à retourner à Kruiersmuur. De plus il lui a semblé reconnaître l'un des deux autres hommes qui accompagnaient Stolk : il s'agissait d'un certain Tobias Petersen, un ancien étudiant de l'université qui avait l'année précédente fait appel à ses services : il pense que c'est lui qui a dit à Stolk comment le rencontrer (durée totale : 1 heure).

La triste histoire de Tobias Petersen

Le jeune homme, étudiant désargenté à l'université du baron Henryk est en réalité depuis six mois sectateur de Nurgle. Sa dérive a commencé il y a 1 an et demi quand les premiers symptômes de la lèpre ont fait leur apparition. Désespéré il a demandé les services du docteur Faasen, célèbre praticien, qui n'a malheureusement pas pu faire grand-chose pour lui. Il a réussi à donner le change pendant un certain temps jusqu'à sa rencontre avec Stolk qui a plus ou moins « senti » sa maladie. Lui faisant miroiter la possibilité d'une guérison grâce au pouvoir de Nurgle, et jouant sur son ressentiment vis-à-vis de la société qui le mettrait sous peu en quarantaine, Stolk parvint à le faire pencher vers l'adoration de Nurgle. Petersen est celui qui a appris à Stolk l'existence de Verbaan et son petit trafic.

Pour trouver l'adresse de Petersen il est possible de se renseigner auprès de l'Université de baron Henryk (1 heure), pour obtenir son ancienne adresse (il n'a pas donné signe de vie depuis le début de l'année en cours bien qu'il ait réussi les examens de la précédente). Son logement est une petite chambre de l'ouest de Kruiersmuur juste devant l'horloge Tarnopol, louée chez une vieille dame du nom de Ada Rietdijk. Aller la voir prend une bonne heure et demande un certain talent concernant la diplomatie avec une vieille dame paranoïaque.

Madame Rietdijk peut donner les renseignements suivants : Tobias était un jeune homme rangé et assez réservé, pas le genre à rentrer au milieu de la nuit complètement ivre mort. Mais depuis un an il était plutôt sombre, ne lui adressant que rarement la parole et très irritable. Mme Rietdijk a bien une explication : elle pense qu'il était malade. Un médecin est en effet venu le voir à plusieurs reprises : un certain docteur Faasen, ou Vaaten, mais ce docteur n'est pas revenu

depuis six mois. Depuis quelques temps le pauvre garçon ne passait presque plus chez lui. Il est revenu pour la dernière fois il y a une semaine et depuis n'a pas donné signe de vie.

Pour avoir accès à la chambre les PJ devront convaincre la vieille dame : présenter leurs papiers devrait suffire pour les espions mais il est autrement faisable de se faire passer pour des camarades inquiets (ce qui est nettement plus discret). Elle sera tout particulièrement coopérative si elle estime avoir affaire à des jeunes gens corrects et bien élevés (durée 1 heure 30). La chambre ne contient pas grand-chose : un lit en mauvais état, une table, un coffre, une chaise et quelques vieux papiers traînant par endroits. Le tout baigne dans une odeur rance assez indéfinissable. Sous le lit il y a quelques pots vides contenant des traces d'un onguent gras et malodorant (des médicaments destinés à combattre la lèpre). Si les PJ fouillent les papiers qui traînent (3/4 d'heure) ou qui sont rangés dans le coffre, ils découvrent qu'il s'agit surtout de notes de cours, en revanche dans un coin de la salle qui semble servir de corbeille à papier on peut trouver les restes d'une lettre déchirée (Tobias n'avait plus de feu pour la brûler). Après un petit puzzle stimulant (un test d'Int toutes les heures est autorisé pour arriver à reconstituer la lettre), les PJ peuvent reconstituer le message (cf. aide de jeu : Lettre à Tobias Petersen).

Aller voir le médecin : il existe bien un praticien répondant au nom de Vaaten (il est enregistré à la guilde des Barbiers et Chirurgiens, ou encore au temple de Shallya). Claes Vaaten est un homme au regard profond, a la barbe bien taillée et dont le calme et la voix grave inspire immédiatement la confiance chez un patient. Il sait que Petersen avait la lèpre mais refusera de l'avouer pour ne pas rompre son serment de médecin. La seule chose susceptible de lui faire cracher le morceau est de mentionner la possibilité que Tobias ait rejoint un culte de Nurgle. La dernière fois qu'il a vu le garçon six mois plus tôt, celui-ci l'avait traité de charlatan et avait annoncé qu'il connaissait désormais des gens capables de triompher de la maladie. Il s'est demandé ce qu'il voulait dire par là mais quand le nom de Nurgle est prononcé il fait immédiatement le lien.

Le mendiant

Une autre piste est de retrouver/déterminer d'où vient le corps du mendiant recouvert de moisissure. Ce pauvre homme était un clochard de Kruiersmuur qui avait parfois l'habitude de trouver abris dans certains caveaux du cimetière lors de nuits les plus froides. C'est ainsi qu'il est tombé pour son plus grand malheur sur Stolk qui l'a tué et jeté à l'eau dans le Doodeskanaal. Son corps a ensuite été repêché dans l'enclave bretonienne de Wijnsack un peu en contrebas.

D'après les registres du temple de Mòrr c'est une patrouille de Coiffes Noires de Kruiersmuur, commandée par le sergent Aaftink qui a apporté le cadavre. Le décès était probablement dû à deux coups d'une arme blanche : probablement un gros couteau ou une épée bien aiguisée.

Le sergent Aaftink, qu'il est possible de retrouver chez lui ou au QG de la garde à Kruiersmuur n'a pas grand-chose à raconter sur sa découverte : le cadavre baignait dans le canal et comme il ne faut pas compter sur ces poules mouillées de Fluviaux pour venir patrouiller par là il s'est résolu à s'occuper de ce macchabée à la demande des locaux. Pour lui il s'agit sûrement d'un de ces ivrognes de Bretoniens.

Les habitants de Wijnsack eux affirmeront que ce n'est pas un type qui traînait habituellement dans le coin. D'ailleurs on a vu le corps descendre de loin l'eau croupissante du Doodeskanaal. Par contre dès que les PJ demanderont à un habitant de la partie marienbourgeoise de Kruiersmuur s'il connaît un clochard à la jambe de bois, on leur parlera tout de suite du vieux Dirk qui n'a pas donné signe de vie depuis plusieurs jours. En questionnant sur les habitudes du mendiant certains mentionneront qu'il traînait parfois dans le cimetière pour s'abriter, à la grande fureur du fossoyeur...

Le Cimetière

Au sud de Kruiersmuur se trouve le Deedesveld, le seul cimetière de Marienburg (description p.112 de *Marienburg*). Placé au sommet d'une falaise surplombant le sinistre Doodkanaal, ses tombes survolées par un nuage de corbeaux dissimulent la cachette de Stolk et de ses hommes.

Le vieux tombeau de la famille van Zaltbommel (aujourd'hui éteinte) est une ancienne planque de contrebandiers inusitée depuis la dernière guerre des gangs qui a vu la mort brutale de ceux qui s'en servaient. Stolk est tombé dessus six mois plus tôt alors qu'il « prospectait » dans le cimetière et en a fait sa cachette. Au rez-de-chaussée se trouve un gros sarcophage de pierre qui une fois ouvert permettait de descendre les corps de la famille jusqu'au caveau du sous-sol. La grille fermant le mausolée ne peut plus être verrouillée depuis longtemps et reste entrouverte en permanence, la rouille l'empêchant de trop bouger. Derrière le sarcophage se trouve une trappe ouverte à partir de laquelle un escalier raide et étroit descend dans l'obscurité.

Légende (cf. plan « la planque de Stolk ») :

- 1- caveaux du premier sous-sol. Ils sont dans un état correct quoique visiblement personne n'y ait été enseveli depuis longtemps. Par précaution Stolk et ses disciples n'y restaient pas et se cachaient plus profondément. Cependant il est facile de voir des traces de passage relativement récentes sur le sol (automatique avec pistage, avec un jet d'I autrement).
- 2- au fond du deuxième caveau se trouve une trappe ouverte permettant de descendre au deuxième sous-sol. Un examen attentif plus un jet d'I réussi (+20 pistage +10 exploitation minière) permet de se rendre compte que la trappe a visiblement été ouverte récemment.
- 3- Les caveaux du deuxième sous-sol sont abandonnés depuis bien longtemps. Le plafond est d'ailleurs en train de céder à plusieurs endroits. Des squelettes décharnés sont allongés dans leurs niches dans les murs. Certains commencent à se couvrir de moisissure verte. C'est ici que Stolk s'installait quand il souhaitait s'isoler du reste des sectateurs. Il s'y est aménagé un petit espace en se servant d'un cercueil comme chaise et d'une des niches murales comme bureau. A cet endroit on peut encore trouver une vieille lampe à huile éteinte à moitié pleine et quelques papiers raturés.
- 4- Ce caveau complètement écroulé débouche sur la falaise. Il faut ramper dans un boyau étroit pour passer de 3 à 4. Quelques ossements gisent par endroits et l'une des extrémités débouche à flanc de falaise.
- 5- Un ancien escalier de contrebandier est encore apparent par endroits taillé dans la falaise, mais la plupart des marches ont disparu, détruites par les éboulements et l'érosion. Elles ont été remplacées il y a quelques années par des planches épaisses fixées dans la paroi. Le tout n'est curieusement pas facilement visible du canal car les planches sont peintes dans une couleur analogue à celle de la falaise. Le chemin est en relativement bon état mais reste franchement dangereux si on avance trop vite car l'humidité rend les planches glissantes. L'escalier fait au total 15 mètres de long et on ne peut avancer sans risque qu'à la moitié de la vitesse prudente. Pour aller plus vite il est nécessaire de faire un test de risque qui augmente de 20% à chaque fois que la vitesse est doublée. En cas d'échec le maladroit peut faire un jet de Dex. pour se rattraper d'extrême justesse, sinon c'est la chute dans les eaux odorantes du Doodkanaal (équivalent d'une chute de huit mètres).

- 6- Une petite cave aux parois irrégulières. Une étroite ouverture donne sur la falaise et l'escalier à flanc de roche, laissant ainsi filtrer un peu de lumière. Les sectateurs de Nurgle s'étaient pour la plupart entassés là et certaines de leurs affaires y sont encore. Par terre se trouvent quelques affaires résiduelles : couvertures puantes, sacs de vêtements de rechange que Stolk a refusé d'emporter dans la phase suivante de l'expédition.
- 7- Une grotte aux parois artificielles bien taillées. Elle a été fabriquée il y a bien longtemps et il est à peu près impossible de dire quel pouvait être sa fonction première (demeure troglodyte, cache de contrebande ?). Les sectateurs y ont entreposé les objets récupérés dans la tombe des van Reijden et en ont fait un temple improvisé : un énorme symbole de Nurgle a été tracé à la peinture verte contre le mur. Le corps de Tobias Petersen s'y trouve : il a été torturé de manière atroce (jet de Cl ou encaisser un pont de folie). À côté de son cadavre se trouve une lettre maculée de sang (cf. aide de jeu : confessions de Tobias Petersen)
- 8- Un puits assez large qui descend au niveau du canal. Des échelons de fer bien rouillés mais encore solide permettent de monter ou de descendre. Un dispositif de poulie installé en 6 permet de faire monter ou descendre des marchandises.
- 9- Il s'agit d'une sorte de mini crique au pied de la falaise. Il est possible d'y faire rentrer un gros canot sans difficulté. Dans le fond une ouverture mène en 8 mais un gros rocher qu'il est possible de déplacer à deux en dissimule l'entrée.

Et pour compliquer le tout l'endroit est hanté. Stolk a rappelé un esprit gardien pour protéger l'endroit. Celui-ci est une version améliorée du modèle décrit page 230 de *Realms of Sorcery*. En plus de sa capacité à attaquer l'esprit de quelqu'un il peut diriger un petit groupe de morts-vivants (pas moins de 6 squelettes ramenés à la non-vie par Stolk gisent dans le caveau en 3 sans bouger, deux autres se trouvent en 4 et Petersen se relèvera en temps que zombie en 7). À la place de faire une attaque psychique l'esprit peut également provoquer des éboulements dans le plafond ou la falaise au dessus du crâne des PJ (compte comme une attaque de CC 49 et de F4), les PJ ont droit à un jet d'I pour s'apercevoir que le plafond tremble et à un deuxième pour tenter d'esquiver les pierres. L'esprit est intelligent et tendra une embuscade aux PJ. S'ils arrivent par le haut il attendra qu'ils se glissent en 4 pour faire se lever ses squelettes, se contentant de leur faire tomber quelques cailloux sur la tête. S'ils arrivent par le bas il les sentira et l'attaque aura alors lieu quand ils grimpent la falaise (ou à tout autre moment où les PJ sont en situation fragile).

Expédition dans le Doodkanaal

À la suite du papier trouvé sur le corps d'Andersen, les PJ vont peut-être se ruer dans le district de Doodkanaal, mais quoiqu'il arrive c'est trop tard. L'expédition dans les bas-fonds peut-être dangereuse. Un groupe déterminé et ostensiblement bien armé peu sans sortir sans incident mais les individus isolés ou semblant faibles seront presque sûrement attaqués par une bande de brigands, de mendiants voir même de mutants en maraude.

Le pont de Moussillon est un vieil ouvrage entièrement recouvert de maisons en bois pourrissantes. De plus des piles de déchets se sont accumulées sous le pont formant quasiment un barrage. Des mendiants se sont installés là dessus et ont construit quelques masures régulièrement détruites lors des crues du Reik. Quand les PJ arrivent le tout baigne dans une

brume malsaine et il n'y a plus aucune trace des contrebandiers et ni de leurs clients. En interrogeant les mendiants qui végètent ici, il est en revanche possible d'obtenir le récit suivant : vers 5 ou 6 heure du matin un bateau de pêche est arrivé du côté nord du pont. Quatre gaillards bien armés pour des pêcheurs en sont descendus et ont commencé à surveiller les environs. Quelques minutes plus tard deux grosses barques bien chargées et remplies de types à l'allure un peu bizarre sont arrivés par le sud et ont accosté sous le pont. L'un d'eux s'est mis à discuter avec le chef des « pêcheurs », puis ils ont transporté leur cargaison des barques jusqu'au bateau de pêche. Ensuite tout le monde est monté à bord du bateau qui est reparti vers le nord.

Enquête dans la pègre

Une fois que les PJ sont au courant que les sectateurs de Nurgle ont contacté des contrebandiers, il n'est pas extrêmement difficile de découvrir qui exactement a été embauché pour leur faire quitter la ville.

Pour les voleurs : rien de plus simple. Après tout ils travaillent pour Henschman et personne dans le milieu n'a envie de le mettre en colère. Il suffit de rendre une petite visite aux différents chefs de groupes de contrebandiers (que connaît très bien le chef des voleurs) et demander s'ils n'ont pas reçu une clientèle ressemblant à celle des sectateurs de Nurgle. Après six heures de recherche (divisées par le nombre de PJ qui y prennent part), Leo Moerman, chef d'un petit réseau spécialisé dans le transport de passagers sensibles, admet avoir parlé à un certain Herr Häse, souhaitant quitter Marienburg. Il l'a fait sortir de Marienburg par un bateau de pêche et l'a laissé le long de la côte ouest où un navire l'attendait. D'après lui il s'agit d'un bateau appartenant au célèbre groupe de contrebandiers de la Brume Grise, dont le QG est d'après la rumeur à Broekwater.

Pour les espions cela va être plus délicat, percer la loi du silence n'est pas chose aisée. Deux possibilités s'offrent cependant.

- ⇒ Le chef des espions a quelques contacts avec Henschman. Il lui est possible de lui demander de faire quelques recherches en échange d'une faveur future. Pour cela il devra se rendre au Club des Gentlemen de Marienburg (description page 67 de Marienburg) situé dans les Suiddocks et y rencontrer le chef de la pègre (2 heures). Celui-ci acceptera uniquement si ses hommes (les PJ voleurs) ne l'ont pas mis au courant de faits susceptibles de lui faire comprendre que cette requête a un lien avec l'événement de l'île Groenkoog. Il enverra alors un de ses hommes faire une petite recherche qui prendra quatre heures et dont il annoncera le résultat suivant : un groupe d'individus répondant à cette description a bien été évacué de la ville. Ils ont ensuite embarqué sur un bateau appartenant vraisemblablement à la bande de la Brume Grise (Adalbert donnera d'autant plus volontiers cette indication que la Brume Grise fait souvent concurrence à ses propres hommes). Par contre s'il comprend que les espions sont sur la même affaire que ses propres hommes il tentera d'en apprendre le plus possible de son interlocuteur et affirmera deux heures plus tard qu'il n'a trouvé aucune information intéressante dans son réseau. Il avertira ensuite les PJ voleurs que les services secrets semblent s'intéresser à l'affaire et donc de redoubler de vigilance.
- ⇒ Rudolf Willemsen étant un ancien voyou a encore quelques contacts dans le milieu. Il lui est possible de mener sa petite enquête auprès de ses anciens « amis », qui se méfient désormais un peu de lui car personne ne sait trop au

juste pour qui il travaille désormais. Pour chaque tranche de 3 heures passée dans les tavernes du port il a droit à un test de Soc. (avec les bonus de compétence adéquats). En cas de réussite une vieille connaissance lui explique que Moerman avait une opération de ce genre en cours il y a peu.

Leo Moerman apparaît comme un petit entrepreneur prospère possédant une petite flottille de bateaux de pêche basée dans le district de Rijkspoort. Lui rendre visite en temps que membre des services secrets de Marienburg est évidemment une très mauvaise idée. Il niera tout en bloc et il est suffisamment prudent pour ne rien avoir à craindre d'un chantage classique (il est à peu près impossible d'obtenir des preuves de l'existence de son réseau). Par contre un bon acteur peu parvenir à lui faire cracher le morceau en se faisant passer pour un membre d'un gang rival souhaitant avoir des informations sur Stolk ou autre. Moerman n'est pas vraiment loyal envers ses clients mais il ne collaborera jamais avec les autorités, dont il se méfie trop. Moerman connaît la cachette du cimetière de Stolk car il l'a fait suivre par un de ses hommes lors d'une précédente visite que celui-ci lui a fait. Si les PJ ne sont pas déjà passés par là il peut tenter de leur revendre l'info.

Chapitre 2 : la chasse est ouverte

Les PJ vont tôt ou tard quitter Marienburg sur les traces de Stolk et de ses hommes. Deux cas de figure peuvent se présenter : soit ils ont pressenti les plans du Nécromant et ils se rendent directement dans les ruines de Almshoven, soit ils suivent la piste de la Brûme Grise et font tout d'abord une étape à Broekenwater. Dans tous les cas les PJ vont devoir s'aventurer dans le nord le long de la Vieille Route.

Voyage dans les Wastelands

Il y a deux moyens de voyager sur cette portion du territoire Wastelandais. La première, celle qui est utilisée de manière courante est le bateau, à la fois plus rapide et plus sûr qu'un trajet sur la terre ferme. Le problème c'est qu'au moment où se passe le scénario Marienburg est au cœur de l'hiver, et les tempêtes sont très violentes pendant cette période sur la mer des Griffes. Aussi très peu de navires quittent le port durant cette période. Le quatrième jour après le début de l'enquête, la Princesse des Glaces, commandée par le capitaine Magnusson (un Norsce particulièrement téméraire) appareille pour L'Anguille. Il est possible de prendre une place à son bord mais il s'agit du seul navire en partance avant cinq autres jours. Si les PJ ratent ce navire ou ne sont pas disposés à l'attendre, il est éventuellement possible d'en affréter un spécialement pour l'occasion, mais cela va demander deux bonnes journées.

La deuxième possibilité est de faire le trajet à pied le long de la Vieille Route Côtière, une ancienne voie datant de l'époque elfique et qui est en très mauvais état. Il faut tout d'abord suivre une piste passant entre les marais entourant Marienburg avant de rejoindre la route proprement dite. Cette partie est la plus dangereuse et demande l'aide d'un guide expérimenté pour se retrouver au milieu des fondrières. Une fois arrivé à la route le trajet est plutôt aisé sur la majeure partie du chemin, mais certains endroits ont malgré tout été rendus impraticables par le temps.

A pied...

Les premiers 25 km. Se font au milieu des marais malsains qui entourent l'embouchure du Reik. La piste serpente horriblement et se perd parfois au milieu de nulle part. Quelques bicoques isolées subsistent dans les environs de Marienburg, mais le marécage devient complètement désert au bout d'une dizaine de kilomètres, du moins jusqu'à la route. Il faudra une journée entière aux PJ pour trouver la Vieille Route. S'il ne sont pas guidés par un personnage possédant la compétence Orientation il faudra de plus que l'un d'entre eux (choisi par leurs soins) réussisse un jet d'($\text{Int} + \text{I}$)/2. Si c'est un échec le groupe se fourvoiera sur une mauvaise piste et perdra une demi-journée. De plus le PJ de tête s'enlisera à moment donné dans un terrain mouvant (quelques jets de Dex pour s'en sortir mais il devra sûrement abandonner son équipement).

Après cette première journée éprouvante chaque PJ à 1 chance sur trois de devoir réaliser un jet d'E pour ne pas contracter une mauvaise fièvre qui réduira CC, CT et I de 20% pendant 2D6-E jours (saleté de moustiques). Malheureusement il reste encore 106km. avant Broekenwater. La route est cependant nettement meilleure désormais et les PJ devraient pouvoir se déplacer plus vite. En une journée il est possible de faire $M \times 7.5\text{km}$ à pieds sans se fatiguer. Au dessus de cette vitesse il faut réaliser un jet d'E $\times 20$ avec un malus de 10% pour chaque tranche de $M \times 1.5\text{ km}$. au dessus de la distance normale. En cas d'échec le PJ est fatigué par ses efforts et

voit son mouvement et sa force réduits de 1 et ses scores en CC, CT, I réduits de 10%. Il n'est pas possible de dépasser 60km. de distance en une journée. Après une journée de repos les caractéristiques retournent à la normale.

Si les PJ ont des montures et qu'ils sont parvenus à leur faire traverser les marais, les mêmes règles s'appliquent mais avec les caractéristiques des chevaux. Si les PJ dépassent la vitesse normale, tous ceux qui ne possèdent pas la compétence équitation sont bons pour un jet de Dex pour ne pas se casser la figure à un moment ou à un autre. De plus la Vieille Route est tout sauf une piste idéale pour les sabots des chevaux.. Il y a 10% de chance pour chaque tranche de 50km. parcourus et par cheval qu'un incident se produise (cheval qui se déferre ou se met à boiter). Si les PJ vont plus vite les risques peuvent être doublés voir triplés.

Quelques rencontres

Le MJ pourrait avoir besoin de quelques rencontres facultatives pour animer le trajet (par exemple pour faire patienter les PJ en attendant les joueurs de l'autre table. Quelques exemples :

- ⇒ Fimirs en maraude dans les marais : Marutk, dirach de la Tribu de Tal Doraggh a détecté la présence des PJ. Si Audrey Bontemps est parmi eux il tentera de s'emparer d'elle selon la vieille tradition de sa race (il sent qu'il s'agit d'une femelle quel que soit le déguisement utilisé). Il pourrait tenter d'égarer le groupe à l'aide du sort de Brouillard Mystique et de l'affaiblir en douce en utilisant Débilité ou Animosité Magique, puis lancer un raid dévastateur avec ses hommes de main. (Les fimirs essaieront par tous les moyens de capturer Audrey vivante ce qui devrait les handicaper sérieusement contre elle, mais les autres PJ n'auront pas cette chance)
- ⇒ L'Auberge Rouge : à une trentaine de km. au sud de Broekenwater se trouve l'Auberge de la Crique, un petit établissement accueillant les voyageurs fourbus. Les aubergistes, Jan et Martha Schriel, reçoivent chaleureusement les PJ fourbus. Ils se montreront très aimables et avoueront en soupirant que peu de voyageurs s'arrêtent à leur auberge ses derniers temps. Ce qu'ils ne diront pas en revanche c'est qu'encore moins en repartent. Avec l'aide de leur domestique Sudron répondant au nom de Stingo, les deux braves aubergistes ont en effet pris l'habitude d'arrondir leurs fins de mois en exécutant certains de leurs clients pour dérober leurs possessions. Une bonne dose d'humainicide dans la nourriture et le tour est joué. Quant à savoir s'ils vont jeter leur dévolu sur les PJ c'est une autre histoire (ils le feront très certainement s'ils se doutent que les PJ sont des Marcheurs des Brumes, les Schriel ont en effet un accord avec les bandits de Broekenwater pour les débarrasser de tous les indésirables « gouvernementaux » en provenance de Marienburg).

En bateau...

La vitesse du navire est de 50 km. par journée. Les vents sont peu favorables et le roulis assez peu supportable pour les PJ peu habitués à la vie marine (qui devront faire un jet en E ou être victime d'un abominable mal de mer qui réduira toutes leurs caractéristiques de 10% jusqu'à ce qu'ils aient passé quelques heures sur la terre ferme).

Broekwater se trouve à 130 km. et Almshoven à 200. Si les PJ font une escale de plus d'une heure à Broekwater, la Princesse des Glaces ne les attendra pas.

Broekwater, une bourgade peu accueillante

Située le long de la côte occidentale de la Mer de Manaanspoort, la bourgade de Broekwater est un petit village de sinistre réputation. D'après certaines rumeurs l'endroit serait en effet un repère de pirates et le centre d'un culte dédié à Stromfels. Les espions savent en s'y rendant que plusieurs collecteurs d'impôts ainsi qu'un petit groupe de gardes envoyés sur place ont mystérieusement disparu. Il serait plutôt avisé pour eux qu'ils aient l'idée d'adopter le profil bas. Quant aux voleurs ils ont entendu dire que le gang de contrebandier de la Brume Grise a sa base sur place. Cette organisation n'a que des rapports distants avec le gang de Henschmann et certains soupçonnent qu'elle est impliquée dans la piraterie et le trafic d'esclaves.

Le village en lui-même est constitué d'une grosse vingtaine de masures bâties contre la mer pour certaines sur des pilotis, et de plusieurs pontons auxquels est amarrée une douzaine de bateaux de pêche. On peut y trouver deux auberges. La Fureur Marine, sur les quais, dont l'enseigne est la mâchoire d'un requin, et le Relais du Nord, le long de la vieille route qui passe au milieu de la bourgade. Pour l'ambiance, il s'agit d'une communauté de rudes pêcheurs peu habitués à voir passer des étrangers et tout particulièrement méfiants en ce qui concerne ceux qui proviennent de Marienburg et posent un peu trop de questions.

Les mystères de Broekwater

Les rumeurs ne mentent pas : le petit village est en effet plutôt mal famé. Le doyen du village, le vieux Oldrik Hooge est le chef de la Brume Grise. En fait, la quasi-totalité du village trempe plus ou moins dans le réseau de contrebande pour arrondir ses fins de mois et absolument tout le monde est au courant. Inutile de dire que la loi du silence est une règle d'or. La Brume Grise est un groupe violent et déterminé qui trempe dans les trafics les plus répréhensibles : stupéfiants, esclavagisme et trafics de cadavres. En plus de cela le village sert également de base de ravitaillement à certaines bandes de pirates opérant dans la Mer des Griffes. Plusieurs habitants sont même des pirates à la retraite ou en repos. Avec toutes ces activités criminelles il est difficile d'imaginer comment les autorités n'ont pas nettoyé cet endroit un peu plus tôt. Les quelques tentatives d'enquête sur place ont été plutôt dérisoires vu l'ampleur du problème.

Le secret de cette impunité vient d'un accord passé entre le vieux Hooge et le directeur van de Kuypers. Celui-ci est en effet à la tête d'une opération de piraterie visant à laminer la flotte marchande de l'un de ses opposants les plus dangereux au sein des Dix : le directeur Fooger. En échange du soutien logistique de Broekwater et de son réseau de contrebande dans cette entreprise, Kuypers s'est engagé à faire en sorte que les forces de l'ordre de Marienburg ne s'intéressent pas de manière trop sérieuse à ce petit village.

En ce qui concerne le culte de Stromfels, un petit oratoire dédié au dieu interdit se trouve dans une arrière salle de la Fureur Marine, et un temple de taille importante est dissimulé au pied d'une falaise des environs.

Bienvenue étranger

La manière dont les PJ seront accueillis va dépendre des personnes auxquelles les gens de Broekwater pensent avoir affaire. S'ils commencent à poser des questions sur la Brume Grise ou le groupe des sectateurs de Nurgle et leur bateau, les PJ se retrouveront en but à un silence obstiné et vaguement hostile jusqu'à ce qu'un jeune homme n'intervienne pour voir ce qu'ils veulent et qui ils sont. Il s'agit de David Hooge, le fils d'Oldrik et son lieutenant. Sa réaction et celle du reste de la population dépendront du comportement des PJ et de ce qu'ils lui racontent (David Hooge est tout à fait possible à bluffer moyennant une histoire correcte et un jet de Soc. réussi)

- ⇒ Si les PJ ne semblent faire que passer et s'occuper de leurs affaires, on les laissera en paix sans les inquiéter. (Si le MJ a le temps et l'envie, les adorateurs de Stromfels pourraient leur tendre une petite embuscade un peu plus loin sur la route s'ils ont besoin de sacrifices pour leurs prochaines cérémonies, mais c'est tout à fait facultatif)
- ⇒ Si les PJ se font passer (ou sont) des membres de la pègre de Marienburg, Hooge maintiendra des rapports polis mais distants avec eux : il tient à rester en bons termes avec le milieu de la cité même s'il se considère comme totalement indépendants.
- ⇒ Si les PJ sont pris (à tort ou à raison) pour des agents des autorités, il n'y a que deux solutions : soit ils gobent les dénégations de David et s'en retournent gentiment, soit ils se montrent un peu trop collants ou découvrent quelque chose auquel cas il doivent mourir.
- ⇒ Si les PJ farfouillent dans le village, ils seront très certainement découverts rapidement. Ils se rendront en effet vite compte que toute la population semble passer son temps à les surveiller. Peut-être pourront-ils surprendre un ou deux évènements louches : un bateau de pêche débarquant quelques caisses au milieu de sa cargaison, une navette remplie d'hommes armés et pour certains blessés arrivant au port... Mais à moins d'être extrêmement habiles ils s'exposent à être considérés comme au paragraphe précédent et avec les mêmes conséquences.
- ⇒ Si par un trait de génie les PJ avaient l'idée de se faire passer pour des hommes de Kuypers, ils auraient alors l'entière collaboration de Hooge.

Hooge est au courant pour l'opération visant à mener les Stolk à Almshoven, mais lui tirer les vers du nez est un vrai défi. La meilleure manière de le faire coopérer est encore de lui dire la vérité, du moins en ce qui concerne la nature chaotique de Stolk et de son projet. Hooge sera alors inquiet (à juste titre) pour ses hommes et son bateau et il donnera la destination que voulait rejoindre son mystérieux client.

L'un de nous deux est de trop dans cette ville

Si Hooge Junior décide que les PJ doivent être éliminés, il tentera de procéder en finesse. Il prétendra avoir besoin de récolter des informations pour répondre à leurs questions ou tout autre mensonge de cet acabit et tentera de leur faire passer la nuit au village.

Si sa ruse (grossière il faut l'avouer) réussit les PJ se verront attribuer trois chambres dans le Relais du Nord. Quatre hommes armés d'arcs surveilleront discrètement les fenêtres pendant que quatre autres ainsi que l'aubergiste resteront dans la salle principale pour veiller à ce que les PJ n'aient pas l'idée de s'en aller pendant la soirée. Un fois la nuit assez avancée, David Hooge les rejoindra pour procéder à l'exécution des encombrants visiteurs. Avec un double des clés

l'aubergiste ouvrira une à une les portes des chambres pour laisser entrer les assassins. Hooge restera dans la couloir avec deux de ses hommes (dont l'un armé d'un tromblon).

Si les PJ se sont fait avoir (mais il y a quand même peu de chance vu la paranoïa qui caractérise la plupart des joueurs), les personnages dotés du *Sixième Sens* auront du mal à fermer l'œil cette nuit, ce qui devrait leur permettre de ne pas se faire surprendre. Evidemment, si les PJ s'en sortent, une fuite rapide dans la nuit devient nécessaire.

Plus probablement, les joueurs, méfiants risquent de vouloir quitter la ville. Dans ce cas Hooge est immédiatement et il part leur tendre une embuscade sur la route. Utilisant sa connaissance des lieux il prend un raccourci à travers l'intérieur des terres (la route suivant quant à elle la côte et grimpant au flan d'une falaise que les elfes créateurs de l'itinéraire admiraient particulièrement) et tombe sur les PJ avec neuf hommes. Quatre d'entre eux se dissimulent dans une vieille bâtisse en ruine au bord du chemin alors que les autres restent à couvert dans un petit bois voisin. Quand les PJ passent entre les deux groupes ils tirent avec toutes leurs armes puis se ruent à l'attaque.

Au cours de ces affrontements les PJ auront peut-être l'occasion de mettre la main sur David Hooge. Menacé d'être tué il lâchera immédiatement le morceau et avouera tout ce que les PJ veulent savoir concernant Stolk et sa destination.

Chapitre 3 : le réveil du monstre

Alors que les PJ approchent de la ville fantôme de Almshoven, il est temps de s'intéresser à ce que Stolk et sa petite troupe sont devenus pendant ce temps là. Le 12 Vorhexen au soir le navire du nécromancien arrive en vue du phare de Almshoven. Pendant le voyage les membres de l'équipage sont devenus de plus en plus méfiants concernant la nature de leurs passagers et des objets transportés avec eux. Etre un hors la loi est une chose mais se fricoter avec le Chaos et la nécromancie en est une autre. Conscient que les hommes de la Brume Grise risquaient à tout moment de se retourner contre lui et ses hommes Stolk prit les devants et usa de sa sorcellerie pour les faire passer de vie à trépas (les gens ayant tendance à être nettement plus obéissants dans le deuxième état que dans le premier).

Un seul des membres d'équipages parvint à s'enfuir, un dénommé Jan Van der Monde qui doit son talent de rameur. Après avoir rejoint le rivage il partit en direction du sud en suivant la route mais ses blessures et la fatigue l'empêchèrent d'aller bien loin.

Muni d'un bateau manœuvré par un équipage zombie discipliné, Stolk accosta enfin dans la rade de Almshoven. Les sectateurs s'installèrent au milieu des ruines, dans les bâtiments en pierre près des quais pendant que leur maître prenait ses quartiers dans le vieux phare en ruines. Dès lors le Nécromancien pouvait commencer ses sombres rituels...

-Premier jour après leur arrivée sur les lieux, Stolk frappe fort et ramène à la vie van Rejeden en personne (avec l'Evocation d'un Héros Mort-Vivant Majeur). Le héros squelette équipé de son épée enchantée est un redoutable ennemi et sa volonté est asservie à celle du nécromancien tant que celui-ci reste en vie. Il reste dans un premier temps en permanence avec lui.

-Deuxième jour : Peu après le lever du soleil Stolk, du haut de sa falaise, rappelle à la vie le navire de van Rejden et son équipage mort vivant (20PM). Le navire qui était échoué contre les falaises en bas du phare peut à nouveau naviguer, soutenus par les flots de magie noire, et toute une troupe de squelettes se trouve à son bord. L'après-midi ses hommes (vivants et non), supervisés par Wendela, récupèrent la dépouille de Bilespit à partir du bateau fantôme. Pour cela ils utilisent des plongeurs morts-vivants envoyés dans l'eau au bout d'une corde (les scaphandres sous marins n'étant pas encore connus)

-Troisième jour : afin de ramener à la vie Bilespit en tant que seigneur mort-vivant autonome, d'importants rituels préalables sont nécessaires. Le crâne du champion du Chaos lui est ramené et il s'isole au sommet du phare pour réaliser les incantations nécessaires afin de l'enchanter (le rituel dure 10 heures et nécessite 15PM, c'est l'étape la plus délicate). Dans le processus il incruste deux gros fragments de Malpierre dans le crâne afin d'augmenter la puissance de Bilespite (une opération délicate mais très efficace de son invention afin d'augmenter la puissance magique d'un mort-vivant)

-Quatrième jour : juste après le lever du jour, Stolk se rend sur le bateau fantôme avec le crâne enchanté. Ses hommes ont disposé la dépouille de Bilespit avec l'indispensable armure sur un canot. Stolk y pose le crâne et lance l'Evocation d'un Héros Mort-Vivant Majeur Améliorée (15PM).

Almshoven, la ville morte

Il fut un temps où ce village était une plaisante bourgade complétant avec efficacité les revenus tirés de la pêche par ceux apportés par les vaisseaux quittant Marienburg et s'octroyant une dernière escale avant de partir pour la haute mer. A cette époque Almshoven était un endroit plutôt prospère : son grand phare était la fierté de ses habitants, de nombreuses maisons étaient bâties en pierre et les rues proches des quais étaient même pavées.

Et aujourd'hui encore un observateur attentif peut deviner ces traces d'une prospérité passée en examinant les ruines désolées qui subsistent à l'emplacement de l'ancien port. Vision fugitive qui ne fait qu'ajouter à la sensation d'oppression que l'on éprouve en traversant les restes du village. La plupart des bâtiments sont encore visibles. Pour les maisons en bois il ne s'agit plus que de quelques poutres ayant résisté tout ce temps aux agressions de l'air marin et se dressant de ci de là au milieu du sol. Les habitations en pierre en revanche sont encore en place. Leurs murs noircis portent toujours les traces de l'incendie qui ravagea l'endroit lorsque les hordes du Chaos s'y déversèrent. Il est à noter que la végétation qui d'ordinaire a tôt fait de recouvrir les lieux abandonnés de l'homme reste presque inexistante à Almshoven. Même les maigres arbustes qui poussent tant bien que mal sur les landes des Wastelands semblent avoir totalement déserté l'endroit.

En approchant

En suivant la route au sud de Almshoven les PJ peuvent repérer un canot échoué le long du rivage. Il s'agit de celui de Jan van der Monde, le contrebandier. L'examen méthodique de la plage et un jet de pistage réussi permettent de repérer des traces de pas s'enfonçant dans les terres. La personne qui les a laissées était visiblement blessée comme l'indiquent quelques gouttes de sang et les empreintes irrégulières. Si les PJ suivent les traces, elles les conduisent à Jan qui s'est dissimulé dans un fourré. Le contrebandier est à moitié mort de faim et gravement blessé d'un carreau d'arbalète à la cuisse. Quelques soins légers le font cependant revenir à lui. Il collaborera volontiers avec les PJ, de toute manière il n'a pas grand-chose à perdre.

Afin de surveiller l'éventuelle arrivée de voyageurs sur la route (chose très improbable vu le taux de fréquentation), Stolk a placé en permanence deux guetteurs l'un au sud l'autre au nord. A l'arrivée de voyageurs, le guetteur se rue prévenir Stolk. Un PJ expliquant qu'il surveille attentivement le secteur a une chance de repérer le guetteur (jet d'I +10 si acuité visuelle). Si les PJ sont repérés les sectateurs se retrancheront dans le phare. S'écarter de la route est a priori suffisant pour ne pas se faire repérer.

Si les PJ arrivent par la mer, ils seront très certainement repérés. Si le bateau fantôme est visible le capitaine de leur navire refusera de s'approcher et les PJ devront se résoudre à débarquer seul avec un canot qu'ils devront acheter ou voler. Le navire fantôme entreprendra alors de les poursuivre et ils n'auront que le temps de s'abriter sur la terre ferme.

Guide touristique de Almshoven (cf. plan « Almshoven »)

1. Les champs de ruine : des restes de masures en bois subsistent par endroits. Rien de bien intéressant dans ce secteur. Pendant la journée un sectateur isolé peut s'y promener (50% de chances). Surpris par des PJ il partira prévenir ses collègues.

2. Le cimetière : en cet endroit se trouve une vaste plaque commémorative qui a subsisté malgré le temps. L'inscription suivante en classique est gravée dessus : « Ici gisent les soldats de Manaan, tombés pour défendre son domaine lors de la bataille de Almshoven en l'an 2302. Que leur mémoire soit honorée à jamais ». Tout autour de petites tombes sont disposées, la plupart d'entre elles profanées (par un Stolk à la recherche de main d'œuvre le premier jour). L'une des tombes est celle de Simon Hertjink, le second de van Reijden. Elle est encore intacte et contient une épée magique (+5CC)
3. La plage : Pas grand-chose à signaler à cet endroit : du sable et c'est tout
4. Le quai : en pierre et en relativement bon état. Le bateau des contrebandiers est amarré sur place, avec un équipage de 6 zombies à son bord : 3 sont sur le pont et 3 dans la soute
5. Bâtiments en pierres : un peu mieux conservés que le reste. Les sectateurs à l'exception de Stolk se sont installés là, dans un vaste entrepôt. A moins que l'alerte ne soit donnée on y trouve en permanence 2 hommes en train de dormir et peut-être un troisième (50% de chances), vaquant à diverses occupations (cuisine, etc.). Le butin trouvé en fouillant l'endroit est maigre dans l'ensemble : des couvertures, pas mal de provisions et quelques ustensiles de cuisine (mais vu leurs propriétaires des PJ avisés feraient mieux d'y laisser tel quel. On peut cependant trouver le grimoire de Wendela dans l'un des sacs (une prise très intéressante pour la Flamme)
6. Le chemin de la falaise : grimper sur la falaise du phare n'est pas aisé. Le chemin est en temps normal l'accès le plus facile. Il s'agit d'un petit sentier qui serpente et fait de nombreux lacets pendant 100 m., puis longe le sommet de la falaise pendant une centaine d'autres mètres. Il faut se déplacer à allure prudente dessus, (sinon jet de risque à 20% par déplacement et par tranche au dessus, sous peine de glisser).
7. La pente escarpée : A cet endroit il n'y a pas de chemin. Quelqu'un de relativement possédant escalade peut monter sans ennui mais les autres personnages doivent réussir un jet de dex. ou glisser durant leur tentative (provoquant la perte de 1D6 B et beaucoup de bruit)
8. Le phare : seul subsiste le premier étage de la construction.
 - a. Le rez-de-chaussée : trois squelettes s'y trouvent. Ils ont été réanimés à partir des corps du cimetière de la bataille de 2302. Si le bateau fantôme n'a pas encore été invoqué se trouvent également tous les membres de la secte qui ne se trouvent pas ailleurs dans la ville (c'est-à-dire Wendela et entre 0 et 2 sectateurs « ordinaires ») ainsi que le héros squelette van Reijden. L'endroit a été transformé en chapelle de Nurgle improvisée et un démon gardien (Pestiféré de Nurgle) y est lié. Le cadavre du contrebandier qui a servi à l'invoquer pourri dans un coin, la poitrine ouverte. Dans le fond se trouve une trappe menant au premier étage et à laquelle on peut accéder grâce à une échelle
 - b. Le premier étage : Il s'agit de l'antre de Stolk. Le nécromancien est un décorateur de talent car avec très peu de moyens et en peu de temps il est parvenu à se reconstituer un chez lui confortable et coquet (selon ses critères). Crânes, livres aux symboles effrayants, rien n'y manque...L'armure se trouve là jusqu'à l'invocation du bateau. Entre autres prises intéressantes on peut trouver ici : les grimoires de Stolk (trois gros volumes impressionnants), les morceaux de malepierre, plusieurs objets de culte chaotiques. Un des contrebandiers se trouve encore là bien vivant (et cloué au mur). Stolk aime bien conserver des ingrédients frais sous la main. Si libéré il peut (sous la menace) être convaincu d'aider les PJ (s'ils ont par exemple besoin des conseils d'un marin expérimenté)

Réaction de Stolk et de sa bande

Dès qu'un des méchants repère un PJ, sa première réaction sera de courir donner l'alerte au plus grand nombre possible et prévenir Stolk. Une fois l'alerte donnée la conduite des affreux va dépendre de l'état d'avancement de leur projet.

Le premier réflexe des sectateurs encore à terre sera de se barricader sur la falaise du phare. Dans ce cas là l'approche risque en effet d'être délicate pour des PJ : d'en haut de la pente et au sommet du phare ils seront harcelés par les sorts de Stolk et les tirs de ses hommes. Si les PJ parviennent à percer cette première barrière défensive, Stolk se retirera sur le bateau fantôme en utilisant un sort de vol. Il emportera avec lui le crâne (enchanté ou non) et fera déposer à l'aide d'une corde (ou jeter s'il n'a pas le temps) l'armure au pied de la falaise où elle sera récupérée par un canot rempli de squelettes et éventuellement dirigés par Wendela. S'il doit fuir durant la période d'enchantement du crâne de Bilespit, tout le rituel est compromis et il doit reprendre à zéro. Si le bateau n'a pas encore été invoqué au moment de l'attaque des PJ, Stolk le fait sortir des flots en vitesse avant de se jeter dessus.

Si les PJ font le siège du phare, les sectateurs tenteront de les surprendre de nuit en leur envoyant un démon dessus (une petite bête de Nurgle, invoquée par les soins de Wendela, qui au besoin débarquera discrètement sur les quais). Ils espèrent que ça les désorganisera, les effraiera, et les tuera un peu.

Bref les PJ risquent de se retrouver à terre avec un bateau fantôme à aborder. Attaquer à partir d'une barque est presque impossible : ils auront toutes les peines du monde à grimper à bord s'ils arrivent se rapprocher suffisamment. L'assaut nocturne furtif est également envisageable. Ce serait même une très bonne idée si les morts vivants ne sentaient pas la vie même dans l'obscurité la plus totale. Les PJ se feront tout de suite repérer dès que le premier d'entre eux atteindra le pont.

La dernière solution est d'utiliser le bateau des contrebandiers. Le problème c'est que si les PJ tentent de s'en emparer, Stolk ordonne de saborder le navire à l'un des zombies de la cale du navire. Celui-ci donne alors d'énormes coups de hache en dessous de la ligne de flottaison, ouvrant ainsi une voie d'eau. Le navire commencera alors à sombrer de plusieurs mètres avant de toucher le fond peu profond à cet endroit là. Le pont est encore émergé mais sans réparation le navire n'est pas prêt de naviguer. Le remettre en état nécessite la compétence Construction navale et 10h de travail pour 3 personnes. Une fois le navire remis en état le PJ n'ont plus qu'à naviguer jusqu'au bateau fantôme (ce qui se fera sans problème tant que l'un des PJ a la compétence appropriée, sinon quelques jet en Int et Dex seront nécessaires pour éviter les accidents.

L'abordage : un petit jet en manœuvres nautiques s'impose pour déterminer à quelle distance se trouvent les PJ du bateau adverse. Puis quelques tests en saut seront éventuellement nécessaires pour se jeter dessus. Ensuite c'est la bagarre généralisée. Au début il y a une douzaine de squelettes sur le pont, mais ce nombre peut être accru selon les besoins du MJ en en faisant sortir de nouveaux des cales et autres. Stolk se retranche quant à lui sur le pont arrière avec le squelette de van Reijden et ses derniers fidèles tout en faisant un usage parcimonieux de sa magie (il conserve de quoi invoquer Bilespit).

Au cours du combat il « sentira » la présence éventuelle d'un adorateur de Tzeentch et dira quelques mots susceptibles de mettre la puce à l'oreille de certains (quelque chose dans le genre : « ton maître t'as envoyé jusqu'ici, mais ses petits complots ne peuvent contre la volonté du seigneur de la corruption, ahahahahahahah ! »)

Une fois en sécurité sur son navire, Stolk pense ne plus être menacé par les PJ. Il reprend donc tout comme s'il n'avait pas été interrompu (et recommence éventuellement l'enchantement sur le crâne de Bilespit). Cependant dès qu'il se rend compte que les PJ pourraient bien

l'emporter il fait mettre la barque où se trouvent les restes du champion du Chaos à la mer et lance l'invocation.

Le grand final

Si tout se passe bien cela devrait ressembler à ça : alors que les PJ acculent Stolk, Bilespit sort des flots dans un grand glougloutement. Il est énorme, terrifiant et abject, et la non-vie n'a certainement pas arrangé les choses. Cependant en fonction de la manière dont les PJ se sont débrouillé la situation peut être bien différente. Si Stolk n'est pas parvenu à enchanter le crâne de Bilespite il a du se contenter de lancer le sort d'invocation d'un héros squelette mineur, nettement moins puissant et surtout absolument pas autonome.

Pour terminer le combat en beauté plusieurs voies sont possibles.

- *Le retour du Héros* : les PJ parviennent à tuer Stolk. Alors que le nécromancien rend son âme pourrie jusqu'à l'épiderme, van Reijden est libéré de son contrôle et il décide d'en finir une bonne fois pour toute avec son vieil ennemi. Il prend la barre et envoie une deuxième fois son vaisseau sur le monstre qui est cette fois définitivement envoyé par le fond. Evidemment le navire est également englouti dans l'opération et les PJ risquent d'avoir de la peine à s'en sortir sans de bons talents de nageurs
- *Un bon coup de canon* : en mettant la totalité de leur poudre dans l'un des vieux canons il est possible de tirer un ultime coup à bout portant en direction du monstre et de l'abattre définitivement. Mais pour cela il faut s'enfoncer dans les entrailles du vaisseau fantôme et au milieu des squelettes hostiles (à la mort de Stolk ceux-ci cessent d'attaquer de manière organisée mais ils restent dangereux et peuvent attaquer de manière aléatoire).

Epilogue

Le combat épique est terminé mais il reste quelques petites choses à déterminer. Les sectateurs de Tzeentch vont vouloir récupérer l'armure et autres bricoles chaotiques pour leur usage personnel. Les autres PJ risquent de ne pas l'entendre de cette oreille. La véritable conclusion de l'histoire ne va dépendre que des joueurs.

Annexes

Jodocus Stolk et consorts

Jodocus Stolk

Sorcier du Chaos, Nécromancien niv.4 et Grand Méchant, Ex Apprenti Sorcier et Sorcier niv.1

Que dire sur l'abominable Stolk? Ses origines exactes sont perdues depuis longtemps mais il a fait parler de lui pour la première fois lors de l'épisode resté fameux des zombies pestiférés de Kalkaat. Au cours de ces événements la quasi-totalité de la population de la petite cité des Wastelands a failli être transformée en armée de cadavres ambulants. Seule l'héroïque intervention de Friederich von Meinburg, le célèbre répurgateur chasseur de morts vivants parvint à mettre un terme aux agissements du sorcier et à l'envoyer au bûcher. Malheureusement il semblerait que cela n'ait pas été suffisant pour le détruire définitivement. Son nom fut encore associé à différentes anecdotes nécromantiques à travers les Wastelands au cours des quarante dernières années : le culte de la Mort Grise à Aarnau (encore une fois déjoué par Meinburg), le massacre de l'expédition du professeur Stanerman au Roc du Rat, la débâcle de la chasse au baron vampire von Wolfenbrück à Carroburg (au cours de laquelle le vieux Meinburg finit par trouver la mort), l'épidémie inexplicée de goulurie à Klessen et enfin l'affaire des pirates squelettes du Reik.

Dans son corps actuel, (Stolk fait en effet un usage intensif du sort Vie dans la mort quand son réceptacle précédent est trop abîmé) le nécromancien est un petit homme chauve au physique anodin. Il dégage de lui une odeur des plus déplaisantes, et tout son physique est marqué par sa pratique de la sorcellerie la plus noire. Pourtant il est passé maître dans l'art de camoufler ses tares de plus en plus encombrantes à l'aide d'un épais maquillage et d'une bonne dose de parfum.

Comme tout bon Grand Méchant qui se respecte, Stolk est complètement dément (quoique d'une intelligence aiguë) sans plus une once d'humanité et prêt à tout pour provoquer la ruine et le malheur du plus grand nombre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	39	41	4	5*	11	57	1	42	43	69	47	52	29

Compétences :

Alphabétisation

Connaissance des Démons, des Morts-vivants, des Parchemins, des Plantes et des Runes

Conscience de la Magie

Cryptographie

Déguisement

Déplacement silencieux urbain

Fabrication de Drogues

Résistance accrue*

Identification des Morts-vivants

Immunité aux Maladies

Incantation : Magie mineure, Magie de bataille niv.1, Magie nécromantique niv.3, Magie de Nurgle niv.3

Langage secret - Classique

Langue Hermétique - Magikane, Magikane Nécromantique

Sens de la Magie

Pénalités :

Allergie phase 3 (encens)

Aversion des animaux, phase 3

Apparence Cadavéreuse phase 2 (compensée en partie par sa compétence déguisement)

Folie

Morbidité

Odeur déplaisante phase 2

Putréfactose

Sorts :

Magie Mineure : Alarme Magique, Don de langues, Luminescence, Malédiction, Renfort de portes

Magie de bataille niv.1 : Vol, Aura de Résistance, Main de fer

Magie Nécromantique niv.1 : Evocation d'un Champion Squelette, Evocation de Squelettes

niv.2 : Arrêt de l'instabilité, Contrôle des Morts-Vivants, Evocation d'un

Héros-Squelette mineur, Extension du Contrôle, Main de poussière, Danse Macabre de Van Hel (RoS, p.228)

niv.3 : Animation des Morts, Invocation d'un Esprit Gardien (RoS, p.230 version améliorée), Vie dans la mort

niv.4 : Evocation d'un Héros-squelette majeur, Création d'une abomination mort-vivante*

Magie de Nurgle niv.1 : Puanteur de Nurgle

niv.3 : Flot de corruption (son petit favori)(RoS, p.234)

Niveau de Pouvoir : 53

Marque du Chaos : le Contaminateur. Toute personne tuée par les soins de Stolk commence à se décomposer de manière anormalement rapide et se retrouve rapidement recouverte par une étrange moisissure verte...

Alignement : chaotique (sans grande surprise)

Equipement : Tenue citadine avec nécessaire de déguisement (perruque, poudre et surtout eau de toilette), large robe moisie d'une couleur douteuse, bâton de sorcier (le sommet est une tête humaine restant perpétuellement dans un état intermédiaire de décomposition, fonctionne comme un Joyau d'énergie de capacité 10 PM quand il le tient en main)

Wendela Weijgaert

Sorcière du Chaos, Démoniste niv.2 et Fidèle Lieutenant du Grand Méchant, Ex Commerçante, Marchande, Apprentie Sorcière et Sorcière Niv.1

Il y a quelques années, Wendela était la jeune et belle épouse d'un marchand prospère de Marienburg. A la mort de celui-ci elle hérita de son affaire et devint une brillante figure dans le beau monde de la grande cité. Du moins jusqu'à ce que le destin ne la frappe à l'improviste. Wendela développa une étrange et répugnante maladie de peau qui la défigura lentement mais sûrement. A la fois traumatisée par sa nouvelle apparence et effondrée par l'ostracisme social dont elle ne tarda pas à être la victime elle conçut une haine sans borne contre la société qui la rejetait désormais.

Stolk n'eut aucune peine à tirer parti de cet état d'esprit et Wendela fut entraînée à l'adoration de Nurgle. Rapidement, son intelligence alerte et sa haine en fit la plus brillante disciple de Stolk. Sous sa tutelle elle n'eut aucune peine à maîtriser les éléments de la magie et elle se spécialisa dans l'invocation démoniaque, un pouvoir complémentaire de celui de son maître.

Physiquement, l'apparence de Wendela est à peine soutenable, sa peau putréfiée pend en lambeau au milieu de son visage ravagé. Elle a toute la confiance de Stolk qui la considère comme un élément de valeur qui ne doit pas être sacrifié en vain.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	29	3	4	9	48	1	38	39	60	47	40	17

Compétences :

Alphabétisation

Connaissance des Démons, des Parchemins, des Plantes et des Runes

Conscience de la Magie

Déguisement

Déplacement silencieux urbain

Langue Hermétique - Magikane, Démonique

Sens de la Magie

Sens de la Répartie

Niveau de pouvoir : 15

Alignement : chaotique

Mutation : peau putréfiée (provoque la *peur*)

Sorts :

Magie Mineure : Alarme Magique, Don de langues, Luminescence, Malédiction

Magie de bataille niv.1 : Vol, Aura de Résistance, Main de fer

Démonisme niv.1 : Invocation d'un gardien (pacte conclu avec une bête de Nurgle et un pestiféré de Nurgle)

Les autres sbires (6)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	32	36	3	3	5	29	1	35	28	28	35	29	23

Compétences :

Camouflage urbain

Déplacement silencieux urbain

Résistance aux maladies

Dotations : arbalètes, épées.

Bêtes de Nurgle (cf. bouquin de règles p.318). La bête de Nurgle n'est sensible qu'aux armes magiques et à la magie.

Squelettes :

Pour rendre les combats un peu plus intéressants, les caractéristiques des morts vivants de base ont été revues à la hausse.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	36	3	3	5	39	1	35	-	-	-	79	-

Dotations : L'équivalent d'une arme simple.

Les squelettes provoquent la *peur*.

Bilespit, Champion mort vivant du Chaos

Ces caractéristiques sont celles d'un Bilespite ramené à la non vie avec l'intégralité des enchantements nécessaires. Il est alors parfaitement conscient et autonome vis-à-vis de Jodocus.

Description physique : Un champion du Chaos ça n'est à la base généralement pas très beau pas très beau, et un champion du Chaos de Nurgle c'est encore pire. Alors un champion du Chaos de Nurgle mort-vivant n'en parlons pas.

De son vivant Bilespit avait beaucoup muté. Sa partie inférieure ressemblait vaguement à une queue de homard géante (ça qui peut paraître un ridicule dit comme ça, mais quand on avait l'individu en question en face on avait généralement pas trop envie de rigoler). La partie supérieure, de forme humanoïde, était quant à elle recouverte par l'armure du Chaos de fonction de tout champion du Chaos qui se respecte. Les seules parties en chair visibles étaient les tentacules entourant le pourtour de la bouche. Il était armé d'une gigantesque arme d'hast munie d'une lame en forme de demi cercle à ses deux extrémités. Et à l'aide de laquelle il était capable à lui seul d'endommager sérieusement la coque de n'importe quel navire. Mort Bilespit a à peu près la même apparence si ce n'est que les tentacules ont disparu et que son armure est partiellement recouverte de fruits de mer (notamment son casque et ses bras qui ont passé quelques temps sous l'eau et n'ont été que partiellement nettoyés par les acolytes de Stolk).

Il convient de préciser que Bilespit mesure cinq bons mètres de haut au total.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6*	71	-	6	6	35	39	4	17	67	55	-	79	3**

*dans l'eau uniquement

**et encore c'est généreux

Équipement : Arme à deux mains, armure du chaos (3PA partout. Il est également à noter que son armure ne gêne pas du tout Bilespit pour nager, si les joueurs protestent et demandent pourquoi, leur répondre que c'est magique.)

Note : Si Jodocus Stolk ne parvient pas à finir l'invocation correctement et est contraint de lancer une *invocation de héros squelette* classique, le profil de Bilespit devient seulement le suivant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6*	55	-	6	6	35	39	3	17	25	25	-	35	0

Il n'a de plus aucune autonomie et est soumis à toutes les règles habituelles sur les morts-vivants

Van Reijden, héros de Manaan déchu et champion Mort-Vivant

Un squelette tout ce qu'il y a de plus classique en apparence. On devine encore vaguement aux hardes qu'il porte les restes d'un magnifique uniforme de marine d'apparat. Van Reijden est parfaitement conscient de son état mais sa volonté est asservie à celle de Stolk tant que le nécromancien est en vie. S'il retrouve son libre arbitre il fera tout son possible pour anéantir une deuxième fois Bilespit avant de retourner définitivement dans le royaume de Moor.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	45	4	4	14	51	3	53	56	45	-	45	15*

*pas mal pour un mort-vivant

Equipement :

Epée ancestrale des van Reijden : +10CC, capacité de *lame dimensionnelle* (ignore les armures)

Première équipe de PJ : au service de Marienburg

Rudolf Willemsen : l'escroc (plus ou moins) repent (exp. 2700)

Charlatan, Ex Tire laine et Escroc

Rudolf a une trentaine d'années et affecte assez volontiers un genre baroudeur : barbe mal rasée, vêtements pratiques un peu négligés et dague pendant nonchalamment à la ceinture. Rudolf est un ancien voleur ayant à son actif pas mal de méfaits différents : vol à la tire, fausse monnaie et autre. Mais là où il a finalement trouvé sa voie c'est quand il s'est lancé dans les arnaques en tous genres. D'escroqueries en coups tordus il s'est fait pas mal d'argent sur le dos des marchands et des marins de Marienburg. Et puis il s'est intéressé à un trop gros morceau pour lui : la Bourse. Sa tentative de délit d'initié fut repérée par la Conseil de Régulation, en d'autres termes les Dix, et Willemsen fit un petit tour sur l'île de Rijker.

Après quelques semaines d'une vie plutôt morne, quelle ne fut pas sa surprise de voir apparaître sur le seuil de sa cellule un individu visiblement important venu lui proposer une chance de se racheter : travailler pour les Marcheurs des Brumes en échange de sa liberté. Evidemment, Rudolf a accepté.

Cela fait désormais deux ans qu'il bosse pour les services secrets de Marienburg. Finalement cette nouvelle existence n'est pas si désagréable que ça et il s'est même surpris à avoir des sentiments patriotiques de temps à autre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	42	3	4	8	53	1	53	41	54	38	37	64

Compétences :

Alphabétisation
 Baratin
 Calcul mental
 Chance
 Camouflage urbain
 Charisme
 Danse
 Déguisement
 Déplacement Silencieux (rural et urbain)
 Détournement de Fonds
 Escamotage
 Esquive
 Evaluation
 Fuite
 Imitation
 Langage Secret – Jargon des voleurs
 Pictographie – Voleur
 Séduction
 Sens de la répartition
 Vol à la tire

Equipement :

Epée, dague, arbalète, gilet de cuir à manches longues, vaste assortiment de déguisements (vêtements de toutes qualités (mendiant, paysan, docker, marchand, érudit, noble étranger, militaire impérial, capitaine de marine de commerce, robes ecclésiastiques), tout un tas de chapeaux, barbes et moustaches postiches, perruques en tous genres.

Sombre secret :

Rudolf a une petite sœur du nom de Titia. Pendant longtemps il a volé et escroqué des gens pour qu'elle soit à l'abri du besoin. Quand Rudolf a été embauché dans les services secrets Titia a été placée par ses nouveaux patrons dans une pension pour jeunes filles dans un monastère de Shallya des environs, où il peut lui rendre visite deux fois l'an. Là elle reçoit une éducation qui fera d'elle une parfaite demoiselle. Mais Rudolf sait également que les mystérieuses personnes responsables de sa libération n'hésiteraient pas une minute à se servir d'elle comme moyen de pression s'il avait des velléités de les trahir.

Objectifs :

- faire en sorte qu'il n'arrive rien à Titia
- rester en vie
- si l'occasion se présente sans trop de risques, arrondir son pécule
- assurer la sécurité de la ville de Marienburg

Alignement : Neutre (ce n'est pas un saint mais c'est un gaillard honorable dans l'ensemble)

Gadro Grimson : le nain taciturne (exp. 2200)

Espion, Ex Cartographe et Explorateur

Gadro est originaire du quartier nain de Marienburg et a passé la majeure partie de ses jeunes années dans cette cité à laquelle il est profondément attaché. Fils d'un père architecte, il a pris une voie un peu différente et il a décidé d'appliquer les rigoureuses méthodes utilisées par les plans nains dans le domaine de la topographie. Gadro s'est alors mis à arpenter les Wastelands et la mer des Griffes en tous sens pour effectuer relevés et observations. Ses résultats étaient dans l'ensemble très bons et il n'a pas tardé à être remarqués par les services de renseignements de la Marienburg, désireux de fournir aux forces militaires de la ville l'exclusivité de relevés aussi précis de la géographie du pays et de son rivage.

C'est ainsi que Gadro s'est mis à travailler pour les Marcheurs des Brumes. Au cours de sa longue carrière (cela fait près de 40 ans qu'il travaille pour eux) son travail est progressivement passé de la simple réalisation de cartes d'état-major à l'infiltration de territoires et même de villes ennemies en vue d'actions discrètes.

Gadro est un nain calme et effacé, parlant la plupart du temps d'un ton posé et raisonnable. Physiquement il porte une barbe noire soigneusement taillée et des vêtements tout à fait quelconques. En plus de ses talents de cartographe, c'est un infiltrateur hors paire et il est profondément loyal à la cité de Marienburg.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	53	46	4	4	9	60*	1	49	56	45	77	54	26

Compétences :

Alphabétisation
 Art : dessin
 Astronomie
 Camouflage urbain
 Canotage
 Cartographie
 Crochetage de serrures
 Cryptographie
 Déplacement silencieux (urbain)
 Exploitations minières
 Filature
 Fuite
 Langage secret : classique
 Linguistique
 Métallurgie
 Orientation
 Pictographie - Cartographie
 Pistage
 Potamologie
 Réflexes éclairs (*+10 I)

Equipement :

Epée, dague, arbalète, veste en cuir à manches longues, matériel d'écriture et de dessin d'excellente qualité, vaste assortiment de cartes du Vieux Monde et des Wastelands, carte détaillée de l'estuaire du Reik en cours de réalisation, longue vue, appareils de navigation, vêtements sombres.

Objectifs :

- compléter sa carte de l'estuaire du Reik, l'œuvre de sa vie
- défendre les intérêts de la ville de Marienburg et accomplir son devoir de Marcheur des Brumes
- clouer le bec à tous les abrutis affirmant que les nains sont des brutes incultes et remplies de bière

Alignement : Neutre (Gadro Grimson est un incorruptible)

Docteur Willibrord van den Goendendorp, le puits de sciences (exp. 2600)*Exorciste niv.1 Ex Initié, Erudit et Estudiant*

Agé d'une quarantaine d'année le Docteur Goendendorp est l'une des personnalités les plus controversées de l'Université de Magie et de Navigation du Baron Hendryk. Estudiant prometteur et ambitieux, le jeune Willibrord s'est spécialisé dans le domaine qui l'a toujours le plus passionné : les Voies du Chaos. Il a vite fait la preuve si besoin était de son intelligence acérée et a rapidement atteint son titre universitaire. A une certaine époque il était cité comme l'un des esprits les plus prometteurs de son temps.

Mais l'intérêt purement académique que l'érudit portait au Chaos et à ses œuvres s'est peu à peu changé en obsession. Willibrord a entraperçu la touche du Chaos dans la nature ambitieuse de l'âme humaine et est devenu obsédé par la manière dont il est possible de contrecarrer l'inéluctable progression du Chaos.

Il est rapidement arrivé à la conclusion qu'une connaissance approfondie de la nature même de l'ennemi est bien la seule solution et il a poussé ses recherches dans des domaines considérés comme sacrilèges. La sortie de son ouvrage *De la Nature des puissances chaotiques* a provoqué un véritable tollé parmi ses collègues et les autorités religieuses se sont fortement intéressées à son cas. Dans un endroit moins cosmopolite que Marienburg, le docteur Goendendorp aurait certainement fini sur un bûcher.

De plus, des années à étudier le chaos ont eu de l'effet sur l'esprit du docteur. Son tempérament est devenu renfermé et soupçonneux. Il s'effraie pour peu de choses voyant partout la suspicion des autres ou la marque du Chaos.

Désormais l'érudit sent le souffre et les gens convenables évitent d'avoir affaire à lui. Pourtant, depuis maintenant quelques années, les services secrets l'ont contacté et il sert régulièrement de consultant quand ceux-ci se retrouvent confrontés à des problèmes surnaturels (à la condition bien évidemment que le tout reste confidentiel). Pour lui il s'agit à la fois d'une manière de combattre la menace chaotique mais aussi est surtout de trouver des informations de premières mains.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	33	3	3	8	41	1	38	25	69	43	66	42

Compétences :

Alphabétisation

Ambidextrie

Astronomie

Cartographie

Connaissance, des parchemins, des démons et des morts-vivants

Histoire

Fuite

Identification des plantes

Incantations : exorcismes

Langage secret : classique

Langues hermétiques : Magikane, Démonique et Nécromantique

Numismatique

Sens de la magie

Sixième Sens

Théologie (Véréna)

Sorts :

Destruction des mort-vivants

Zone de protection démonique

Equipement :

Vêtements de lettré, dague, symbole religieux béni de Véréna, matériel d'écriture, une bibliothèque impressionnante

Folie : parnoïa. Des années à combattre le Chaos ça laisse des séquelles

Sombre secret :

Les répurateurs et autres gardiens de la rectitude morale ont raison : le docteur van den Goendendorp pratique les arts interdits. Au cours de ses recherches, l'érudit à remis à jour les rituels d'une antique tradition d'exorcistes utilisant les pouvoirs de la nécromancie et de la magie démonique à fin de lutter contre les créatures impies. Pratiquement seul, ne bénéficiant des conseils que de quelques vieux mystiques solitaires, il est parvenu à percer les mystères hermétiques de la magie noire et à acquérir le pouvoir de bannir le mal, enfin du moins ses rudiments.

Malheureusement de telles pratiques restent malgré tout interdites et si les autorités religieuses ou civiles venaient à avoir vent de ses activités, il finirait certainement sa vie sur un bûcher.

Objectifs :

- combattre le Chaos et ses manifestations
- approfondir sa connaissance du Chaos
- garder secret ses pouvoirs magiques
- accomplir cette mission confiée par les services secrets (il faut bien vivre)

Alignement : Neutre (avec quelques petits côtés loyaux de temps en temps)

André Bontemps, le bretteur en quête du passé (exp.2400)*Mousquetaire, Ex Cadet Mousquetaire*

Originaires de la triste Guisoreux, issu d'une famille modeste et droite, la tendre enfance d'André et de sa sœur jumelle Audrey a été marquée par la bienveillance d'un vieux noble local qui leur fournissait une éducation et les considérait comme ses propres enfants.

Lorsque celui-ci décéda, son héritage fut disputé entre ses différents neveux et nièces et les enfants n'étaient plus les bienvenus. Ils intégrèrent alors le petit commerce familial et durent aider leurs parents à faire face aux hostilités ouvertes ou dissimulées des autres « habitants » du quartier. Survivant tant bien que mal jusqu'à ce que les enfants grandissent, la famille poussa André à quitter la ville pour son bien et à s'engager dans le corps des mousquetaires. Celui-ci le fit pour honorer son nom et peut être ainsi pouvoir aider sa famille grâce à son nouveau statut.

Après être entré brillamment dans le corps, André montra vite des qualités de fin bretteur et une facilité aux armes à feu qui faisait de lui une recrue prometteuse. De plus son physique de bellâtre raffiné qui lui valait son lot de gentilles désobligances avait l'avantage de le faire mieux passer lors des réceptions mondaines. Très vite remarqué par ses supérieurs, il eut une ascension fulgurante.

Mais alors qu'ils étaient en mission diplomatique à Marienburg, le capitaine qui l'avait pris sous son aile fut assassiné suite à une cour assidue qu'il aurait faite à une dame de haut rang. Malheureusement, la version officielle annonçait une overdose de stupéfiant et André qui n'en croyait pas un mot décida d'éclaircir l'affaire par lui-même, défiant l'autorité de son supérieur direct et disparaissant alors que la délégation bretonnienne retournait à Couronne.

André ne réapparut à Couronne que deux semaines plus tard et bénéficia de la solidarité de ses compagnons d'armes et de son supérieur qui n'avaient pas dénoncé son écart. Très silencieux à propos de ce qui s'était passé durant ces deux semaines, il finit par lâcher à contre cœur que ce qui était officiel était peut être vrai finalement. Mais André avait changé. Plus discret que jamais, refusant même d'évoquer sa famille chérie, il était aussi atteint d'une phobie inexplicable envers les armes à feu.

Cela ne l'empêcha pas de gravir les échelons et de prouver sa valeur avec encore plus d'ardeur qu'auparavant.

Trois ans, jour pour jour, après sa disparition, André quitta le corps et pris le chemin de Marienburg en murmurant dans son sillage que la vérité devait à présent éclater.

Son retour à Marienburg fut tout de suite remarqué par les Kuypers de ce jeune cadet qui avait fait tout un foin lors de l'évènement susdit. Une approche fut alors tentée promettant quelques révélations croustillantes contre son art.

Elements de description : regard charismatique *(+10Soc), faible carrure.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	70	30	5	4	10	79*	2	36	29	41	65	33	54*

Alphabétisation

Armes de spécialisation – Armes de parade

Armes de spécialisation – Escrime

Bagarre

Botte secrète (+10)

Comédie

Coups assommants

Coups précis

Coups puissants

Danse

Déguisement
Désarmement
Equitation – cheval
Esquive
Etiquette
Feinte
Jeu
Réflexes éclairs *(+10I)

Equipement :

Veste en cuir, grand manteau avec capuche, cape bleue, chapeau à larges bords sans plume, rapière, main gauche, couteau.

Sombre secret :

Depuis sa disparition, André a changé, en effet, ce n'est pas André qui est réapparu mais sa sœur Audrey qui a décidé de prendre le flambeau de son frère pour ne pas déshonorer leur famille et afin d'échapper à un mariage forcé. Maintenant que son père est mort et que sa mère a rejoint une obscure secte rampant dans les ombres de Gisoreux.

Audrey espère retrouver les traces de son frère à Marienburg car c'est la seule famille qui peut lui rester. De plus sa condition de femme travestie commence à lui peser lourdement.

Objectifs :

- En apprendre le plus possible sur les événements qui entourent la disparition de son frère
- Rester en vie
- Accomplir la mission (pour obtenir l'aide des Kuypers)
- Cacher le fait qu'elle est en réalité une femme

Alignement : Bon (bordant sur le neutre)

Jens Ressenbrink, l'homme de confiance (exp.2200) :

Espion, Ex Officier(sergent mercenaire), ex Garde.

Jens a passé toute sa vie à Marienburg et ne voit pas pourquoi il quitterait cette ville. Bien que n'ayant jamais eu de réel élan patriotique, Jens s'est enrôlé dans la garde très jeune car cela lui permettait de survivre et de faire un métier qui apportait de certaines satisfactions. Remarqué par les Kuypers pour son zèle à leur égard, Jens devint vite un protégé de la famille et bénéficia d'une promotion au rang de chef de la garde d'un petit quartier. Son autorité et ses contacts de l'autre côté de la barrière font de lui un élément utile et tout à fait manipulable à la disposition de la maison.

Suite à sa montée en grade, Jens s'est laissé aller et devint de plus en plus apprécié des criminels. Suite à une bavure, il perdit son poste. Néanmoins, il restait toujours utile aux Kuypers, qui jouèrent de leur influence pour le faire entrer dans les rangs de Marcheurs des Brumes, un poste où ils pourraient leur être des plus utiles.

Jens est un grand gaillard au rire facile et gros, capable de commander le respect à une poignée de mercenaires instantanément tout comme étant capable de mettre l'ambiance dans une salle de bar. De plus il est extrêmement fidèle aux Kuypers à qui il doit beaucoup de choses. Il était donc l'élément tout désigné pour commander cette fine équipe.

Eléments de description : Marque de naissance sous le bassin, chevelure très longue, nez aplati, corpulence moyenne.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	32	4	4	11	42	2	42	47	45	54	34	41

Acuité auditive
 Ambidextrie
 Bagarre
 Coups assommants
 Coups précis
 Déplacement silencieux (urbain)
 Déguisement
 Endurance à l'alcool
 Equitation
 Filature
 Jeu
 Vision nocturne 3m

Equipement :

Veste en cuir, épée, poignard, nécessaire de déguisement, masques divers, chemise de maille, casque et bouclier en réserve.

Sombre secret :

Jens, par le biais des Kuypers est un fervent serviteur du chaos et plus particulièrement Tzeench. Son penchant pour le vice qui lui a valu d'être rayé des cadres n'est qu'une supercherie. Derrière son rire facile et sa bonne humeur se cache une âme cruelle et sombre qui fera tout pour parvenir à ses fins.

Objectifs :

- Accomplir la mission confiée par ses maîtres

- Rester en vie
- Garder secret son appartenance à la Flamme

Alignement : chaotique : le grand œuvre de Tzeench sera le nouveau monde

Deuxième équipe de PJ : les ombres de la Cité

Titus Crans, l'illusionniste farceur (2300XP)

Illusionniste niv.1, Ex Sorcier niv.1 et Apprenti sorcier

Les gens qui voient Crans pour la première fois ont souvent de la peine à le prendre au sérieux : il porte en effet une tenue assez exubérante et dont le bon goût est parfois sujet à caution. En fait, à le voir comme cela, on a de la peine à penser qu'il puisse être un sorcier. Il est en effet difficile d'imaginer qu'il puisse rester sérieux et se concentrer sur une tâche difficile plus de quelques secondes, et il faut bien avouer que son sens de l'humour, que certains n'hésitent pas à qualifier de lamentable, et ses conversations ponctuées de gigantesques éclats de rire ne donnent pas toujours une bonne image de son intellect. Bien sûr tout cela n'est qu'apparence et derrière cette façade entretenue avec soin se cache un esprit vif qui sait très bien où se trouve son intérêt.

Crans est un flambeur utilisant ses compétences magiques à tort et à travers et ayant déjà gagné et perdu des fortunes. Il a la réputation de ne pas être toujours très fiable mais ses compétences de magicien sont extrêmement rares le rendent plus que précieux dans le milieu criminel de Marienburg où il a déjà pris part à un grand nombre d'escroqueries et larcins divers.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	30	3	3	8	49	1	48	34	46	28	42	45

Compétences :

Acuité auditive

Alphabétisation

Connaissance des Runes, des Parchemins et des Plantes

Etiquette

Equitation

Incantation – Magie de Bataille niv.1 et Magie Illusoire niv.1

Langues hermétiques – Magikane et Magikane Illusoire

Langage secret - Classique

Sens de la magie

Sorts

Magie Mineure : Son, Apparition de petits animaux, Lecture, Sommeil, Feux follets, Soin mineur

Magie de Bataille : Conclusion fracassante, Sol glissant

Magie Illusoire : Apparence illusoire, Action secrète

Équipement : vêtements de qualité mais un peu trop voyants, dague, épée en cas de besoin, matériel d'écriture, composants de sorts divers portés sur lui dans une sacoche (3 morceaux de duvet, une petite trompette, une bouteille d'huile, trois pages arrachées à la fin de romans d'aventures, 2 morceaux de toison de laine) et enfin une large collection de masques divers (garde, mendiant, docker, marchand, charmante demoiselle, aubergiste jovial, prêtre de Mana et de Haendryk, brute épaisse, petit vieux, petite vieille)

Sombre secret :

Titus fournit en douce des informations aux Chevaliers du Corbeau, une organisation semi-clandestine inféodée au clergé de Morr et dont la principale mission est la lutte contre les morts-vivants. En cela il obéit à un vieil accord tacite en vigueur à Marienburg entre le clergé de Morr et les illusionnistes de Ranald : en échange de divers bons procédés les illusionnistes fournissent toutes les indications concernant la présence d'éventuelles activités nécromantiques dans les bas-fonds de la cité.

Son contact est un certain Claes Goos, un croque-mort du quartier de Kruiersmuur.

Objectifs (par ordre de priorité) :

- avant et surtout, rester en vie
- devenir riche
- se faire bien voir de Henschmann
- éviter si possible que des innocents soient victimes de violence excessive dans toute cette histoire (la définition d'innocent pour lui étant toute personne n'étant ni un brigand, ni un représentant des autorités)

Alignement : Neutre (moi d'abord et les autres ensuite s'il reste des miettes)

Sander Arends, le vil voleur (exp.2300)

Mutant du Chaos, Maître voleur, Ex Tire-laine, Cambrioleur et Receleur

Arends est un cambrioleur s'étant taillé une solide réputation dans les bas fonds de Marienburg pour être à l'origine de certains des vols les plus audacieux commis au cours de l'année écoulée. Il a commencé sa carrière comme simple tire-laine sur les quais des Suiddocks et il a progressivement monté les échelons. On prétend désormais qu'aucun objet de valeur n'est à l'abri de ses larcins.

Pour un truand, Arends paraît facile à vivre : tout en sachant se faire respecter, il est facilement amical, toujours prêt à rendre service à ses collègues et respectueux des directives de Ligue des Gentlemen. Il semble limiter son ambition à son domaine de compétences et ne pas désirer particulièrement s'élever dans la hiérarchie. Il apparaît un peu comme un talentueux « technicien » qui sait rester à sa place. Henschmann, le chef des Gentlemen, l'apprécie pour cela et le considère comme un homme de confiance, réellement loyal envers l'organisation, chose rare et précieuse dans la pègre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	54	54	4	3	9	66	1	59	30	31	45	29	32

Compétences :

Acuité visuelle
 Camouflage urbain
 Corruption
 Crochetage
 Course à pied (*+1M)
 Déplacement silencieux rural et urbain
 Escalade
 Escamotage
 Evaluation
 Fuite
 Langage secret – jargon des voleurs
 Perception des alarmes magiques
 Pictographie – voleurs
 Reconnaissance des pièges
 Sens de la magie
 Sixième Sens
 Vol à la tire

Equipement :

Vêtements sombres, large cape sombre à capuche, outils de crochetage, arc, dague, épée, corde.

Mutation chaotique :

Mains collantes : les mains de Sander secrètent en permanence une substance collante. Cela lui permet d'escalader des surfaces totalement planes en réalisant un jet d'escalade ordinaire tandis que les autres surfaces ne sont qu'une formalité pour lui. Par contre il est contraint de porter des gants le reste du temps s'il ne veut pas laisser des traces gluantes un peu partout.

Sombre secret :

Derrière ses abords sympathiques Arends est une crapule démente et totalement fanatique. Il a été recruté il y a de longues années par la Flamme Arc-en-ciel : une organisation chaotique dédiée au dieu du Chaos Tzeentch. Sa « profession » lui a souvent permis de mettre la

main sur des éléments compromettant exploitables par les maîtres chanteurs de l'organisation, ou d'obtenir de précieuses indications sur les projets des adversaires de la secte. Il agit également comme membre dormant au sein du milieu criminel de Marienburg, fournissant à l'occasion des informations sur les activités des gangs ou la manière de les contacter en cas de besoin, et cela d'autant plus facilement qu'ayant une excellente réputation « d'intégrité » au sein de la guilde, il est au courant de bien des choses.

Quand après quelques années au service de la Flamme, sa mutation fit son apparition l'an passé, Arends la reçut comme une bénédiction : désormais plus aucune muraille ne pourrait l'arrêter.

Sander n'a qu'une idée assez vague de l'identité des maîtres de la Flamme : il ne connaît que quelques membres de position intermédiaire parmi le garde où les commerçants. Il suspecte cependant l'une des Grandes Maisons d'être lourdement impliquée dans l'organisation qu'il sait être influente jusque dans les hautes sphères.

Son contact est le tenancier de la taverne : le Miroir aux mouettes dans les Suiddocks.

Objectifs (par ordre d'importance):

- œuvrer à la plus grande gloire de Tzeentch et donc obéir aux ordres de la Flamme
- rester en vie (et oui en deuxième : Arends est devenu un fanatique au fil du temps)
- conserver sa couverture au sein de la ligue des Gentlemen
- conserver une bonne réputation au sein de la guilde, et donc réussir cette mission

Alignement : résolument chaotique : un jour Tzeentch règnera!!

Reinhardt Fransen, le spadassin errant (exp.2300)*Duelliste, Ex Spadassin*

Reinhardt est un spadassin à la réputation sanglante récemment arrivé de l'Empire. Il ne sait faire qu'une chose : se battre, mais il la fait bien. Depuis qu'il est en âge de marcher, il a du jouer des coudes pour se faire une place au soleil. Né dans les bas quartiers de Middenheim, et doté d'indéniables qualités de combattant, il aurait pu faire partie des nombreuses bandes de voyous qui y pullulent, mais son naturel sombre et indépendant a fait de lui un solitaire offrant ses services au plus généreux.

D'abord simple gros bras mercenaire, il est devenu un exécuteur de luxe. Parcourant l'Empire de long en large, on ne compte plus les guerres de gang auxquelles il a participé ou les jeunes aristocrates arrogants qu'il a défié sur commande avant de les abattre froidement.

Reinhardt est une véritable force de la nature : d'une stature imposante il est capable d'encaisser sans broncher des coups qui en mettraient plus d'un au tapis et son style de combat direct et violent s'appuie grandement sur sa force énorme.

Pourtant malgré les apparences Reinhardt, possède son propre code de conduite : il n'a rien à faire de notions telles que la justice ou l'honneur, mais il n'est pas un assassin et il peut fièrement affirmer qu'aucun de ses adversaires n'était incapable de se défendre et que tous ont vu la mort venir d'en face. Ce qui le motive ce n'est pas tant l'appât du gain que le frisson du combat quand les épées s'entrechoquent et que les regards se croisent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	66	30	5*	6	10	51	2	37	44	40	66	50	31

Compétences :

Acuité visuelle

Bagarre

Chant

Coup puissant, précis et assommant

Désarmement

Equitation

Esquive

Etiquette

Force accrue*

Spécialisation -Escrime

Equipement :

Grande cape marron, chapeau à large bord, rapière, dague dissimulée, gilet de cuir, gilet de maille en cas de besoin, cheval et harnachement.

Objectifs :

- conserver son « code de conduite » : ne s'en prendre qu'à ceux qui peuvent se défendre
- s'en sortir vivant
- accomplir la mission et toucher la somme promise (il faut toujours respecter son employeur)

Alignement : Neutre (violent mais pas monstrueux)

Miro Lavskii, le prédateur silencieux (exp.2300)

Assassin, Ex. Chasseur de primes

Bien que Kislevite de sang, Miro contredit totalement les stéréotypes de la région. Petit et sec, plus vivace que puissant, seule sa chevelure rousse et son léger accent peuvent trahir ses origines.

Après une enfance difficile au milieu de camarades plus forts et plus beaux que lui, Miro s'est peu à peu refermé sur lui-même et a dénigré la culture locale. Passant son adolescence à l'écart des autres, tout en les observant, son plus grand jeu était de faire éclater les secrets des autres gamins. Et même si il était découvert, il s'en tirait généralement grâce à sa rapidité et sa bonne étoile.

Son goût prononcé à exposer les secrets embarrassants devint alors son gagne pain. Même si le travail ne manquait pas pour les chasseurs de primes dans la région, Miro était loin d'apprécier les traques d'hommes bêtes et autres bandes d'acolytes du chaos. En faisant en sorte que des preuves compromettantes apparaissent sur les cibles qui l'intéressaient il assurait sa subsistance et son loisir personnel. C'est au cours de ses nombreuses traques qu'il se découvrit un talent particulier pour le tir. Il avait désormais une arme supplémentaire en plus de son esprit machiavélique. Peu à peu il s'orienta vers l'assassinat et devint vite une figure reconnue dans le milieu criminel.

Son nom évoque souvent des sueurs froides car ses méthodes d'assassinat se décomposent en deux phases : une traque où la cible comprend peu à peu qu'elle est la proie sans savoir qui est le prédateur et lorsque celle-ci est devenue complètement folle, une mort violente et silencieuse l'étreint, sans même qu'elle n'ait eu l'occasion d'associer un visage à son assassin. Il est donc un élément tout désigné pour cette opération.

Elements de description : moustache, sourire narquois *(-5Soc), faible carrure.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	48	62*	4	4	9	67	3	53	27	52	45	37	19*

Compétences :

Adresse au tir *(+10CT)

Armes de spécialisation – Armes de jet

Armes de spécialisation – Filet

Armes de spécialisation – Lasso

Armes de spécialisation – Sarbacane

Camouflage urbain

Chance

Coups puissants

Course à pieds *(+1M)

Déplacement silencieux (rural)

Déplacement silencieux (urbain)

Escalade

Filature

Pistage

Poisons

Sixième sens

Equipement :

Vêtements sombres, grande cape à capuchon noire, gants et gilet en cuir, dague dissimulée, épée, 6 couteaux de lancés, filet, sarbacane, 2 doses de belle-dame, corde + grappin, masque, une paire de menottes et une arbalète au cas ou.

Sombre secret :

Miro doit son succès non pas à des talents martiaux hors normes mais au fait que la plupart des contrats qu'il effectue sont arrangés par ses soins et que donc il a une longueur d'avance, sans parler de sa chance naturelle.

La seule personne à avoir tenté de le confondre était un cadet mousquetaire du nom d'André Bontemps. Celui-ci avait découvert l'entourloupe qui avait conduit à l'assassinat de son capitaine et était parvenu à remonter jusqu'à son assassin. Finalement, lors d'une confrontation nocturne, alors que le duel tournait à l'avantage du bretonnien, au moment de l'estocade, Miro glissa sur une pierre et esquiva par bonheur le coup mortel, ce qui lui laissa le temps d'ajuster un lancé de couteau qui fut fatal au jeune cadet. Le Kislevite se débarrassa du corps par-dessus la falaise en remerciant sa bonne étoile et riait il y a encore peu de l'imprudence du jeune homme qui n'avait prévenu personne de sa découverte.

Malheureusement il y a deux jours Miro a appris une nouvelle qui lui a provoqué un vif déplaisir : André Bontemps est de retour à Marienburg. Comment il a été possible au bretonnien de survivre à sa blessure pourtant mortelle et à son saut du haut de la falaise de Broekwater dépasse son entendement. Il n'est d'ailleurs pas loin de penser qu'une quelconque sorcellerie est à l'œuvre dans toute cette histoire. En dépit de ses efforts, Miro n'est pas parvenu à le localiser dans la ville. Le mousquetaire se méfie, mais dès que l'occasion se présentera...

Enfin, Miro est un être abject mais pas totalement corrompu. Il éprouve un plaisir immense à traquer ses victimes qu'il connaît par cœur et à jouer sur leurs peurs. Néanmoins il n'éprouve pas ce plaisir face à des êtres communs et banals.

Objectifs :

- rester en vie
- découvrir comment André a survécu puis l'éliminer pour de bon
- accomplir cette mission (la réputation ça s'entretient)
- et si tout se passe bien, éliminer le PJ le plus arrogant en faisant en sorte d'être dans son bon droit

Alignement : Mauvais (mais n'acceptera pas d'obéir à un sectateur sans bonne raison)

Silas Wüischberg

Contrebandier, Ex Pilote, Ex officier en second, Ex combattant embarqué.

Bien qu'il n'ait pas encore atteint la trentaine, Silas est considéré par beaucoup de personnes dans le milieu comme un vieux loup de mer. On dit de lui qu'il a bourlingué pas mal et qu'il a fait ses classes dans la piraterie avant de se mettre à son compte.

En fait Silas a commencé très jeune comme un vulgaire pirate et est monté en grade grâce à la force du poignet. Mais alors qu'il était second sur un navire conséquent, il s'est rendu compte qu'il avait vu trop de violence et de sang. Tentant de changer les mœurs de ses compagnons, il se heurta à une forte résistance et après une tentative d'assassinat échouée, il décida qu'il était grand temps de quitter le bateau. Il disparu grâce à des contacts qu'il avait noué dans la guilde et ses connaissances des eaux du coin lui permirent d'officier comme pilote sur le littoral. Mais trop habitué au grand luxe, il comprit que sa vie n'avait de sens que dans le crime. Cependant cette fois il éviterait autant que faire ce peut la violence. Il s'établit donc en tant que contrebandier dans sa bonne vieille ville natale et ne manqua pas d'attirer l'attention de la pègre sur un élément aussi prometteur.

Son expérience du terrain, sa connaissance des régions et ses talents de combattant sont autant d'éléments qui l'ont conduit à la tête de cette opération et Silas espère marquer un grand coup dans cette histoire, même si pour cela, une fois de plus le sang devra couler.

Eléments de description : forte corpulence, tatouages de marin pour le moins impressionnants.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	34	4	4*	10	40	2	44	46	43	42	34	42

Alphabétisation

Bagarre

Canotage

Construction navale

Coups assommants

Coups puissants

Déplacement silencieux (urbain)

Désarmement

Endurance à l'alcool

Esquive

Langage secret – jargon des batailles

Langage secret – jargon des voleurs

Langue étrangère – estalien

Natation

Manœuvres nautiques

Orientation

Résistance accrue *(+1E)

Equipement : Veste en cuir, grande cape avec capuchon, épée, coutelas, corde avec grappin, lanterne.

Objectif :

- rester en vie
- réussir la mission
- éviter les massacres inutiles

Alignement : neutre (parfois la fin justifie les moyens, mais le reste du temps Silas n'est pas une ordure)