



La Grande Ténèbre

Texte de Jean-Michel Ringuet, illustrations de Catherine Urbietta

Ce scénario Warhammer est conçu pour un groupe de 3 à 4 personnages d'origine plutôt citadine et plus habitués aux méandres de la psychologie humaine et aux subtilités des complots qu'à l'affrontement violent. Avec un minimum d'adaptation vous pourrez utiliser cette aventure avec les règles de Runequest ou d'AD&D.



PROLOGUE

La cité de Couronne en Bretagne, connue pour ses sources chaudes aux effets bienfaisants, est un endroit calme et prospère dans lequel jamais on a entendu parler du chaos et où jamais n'est prononcé le nom de ses plus terribles serviteurs.

Et pourtant en cette bonne ville il est aussi des hommes rongés par le ver noir de la démence, avides de pouvoir et assoiffés de cruauté qui sont prêts à ouvrir les portes au mal ultime... à la Grande Ténèbre.

L'un d'eux, pair du royaume, prince du sang, est le Duc d'Orvil.

LA LETTRE MYSTERIEUSE

Les personnages sont actuellement à Couronne soit pour participer à l'un des grands marchés qui anime chaque semaine la cité, soit pour trouver quelque réconfort dans les sources brûlantes du grand temple de Shallya.

Vous trouverez plus de renseignements sur Couronne dans le livre de règles à la page 275.

Quoiqu'il en soit nous sommes à la fin de l'été, par une belle soirée étoilée et nos personnages, amis de longue date ou rencontres d'occasion, sortent de la charmante taverne des trois renards pour rejoindre l'hostellerie du négociant, la seule où ils aient pu trouver de la place en cette période d'affluence. Ils sont un peu ivres, plutôt joyeux et pas particulièrement méfiants.

Soudain, au détour d'une ruelle, une jeune femme vêtue

d'une cape noire et à la rousse chevelure bouclée heurte l'un d'entre eux et s'écroule. Elle semble terrifiée et épuisée. Avant qu'on ait pu lui poser la moindre question elle tend une lettre cachetée en suppliant les personnages de la remettre de sa part au Duc d'Orvil. A cet instant un groupe de dix hommes sortent à leur tour de la ruelle obscure.

Ce sont des spadassins estaliens armés d'épées de grande taille, d'arbalètes et de quelques pistolets. Ils ne cherchent pas la bagarre; mais veulent simplement récupérer la fille.

Vous devrez en tant que MJ faire bien comprendre à vos joueurs que l'affrontement est risqué et que les personnages ne pourraient trouver que la mort dans un combat aussi déséquilibré.

Finalement les mystérieux assaillants mettront la jeune femme dans un carrosse noir aux rideaux tirés et disparaîtront avec elle dans l'obscurité.

Les personnages resteront seuls sur le pavé avec le souvenir d'une chevelure de flamme et une lettre cachetée de cire rouge.

UN MESSAGE POUR LE DUC

Si vos joueurs ont la curiosité (et l'impolitesse) d'ouvrir cette lettre ils pourront y lire un message adressé au Duc d'Orvil où la jeune femme explique que tous les soupçons de son employeur étaient fondés: le Baron de Garmont est un seigneur du Chaos qui abrite chez lui un sorcier kislevien. Celui-ci se livre à des cérémonies impies. Le tout est signé Nélyls.

A ce moment de l'aventure vos joueurs peuvent jeter le message dans un caniveau et oublier toute l'affaire (ce qui vous obligera à trouver un autre moyen de les impliquer si vous tenez vraiment à jouer ce scénario !) ou bien décider de se rendre chez le Duc pour lui remettre cette missive malgré l'heure tardive.

Le Seigneur d'Orvil est bien connu à Couronne; c'est non seulement l'un des nobles les plus riches mais aussi un bienfaiteur qui a participé à la reconstruction de l'hôtel des Echevins (en partie détruit par les pluies torrentielles de l'hiver 2497) et l'un des principaux négociants en gros d'épices. Il habite un très confortable manoir gothique sur les pentes de la plus haute colline, dominant la ville et les eaux brumeuses du fleuve, où il loge une maisonnette nombreuse. Il faut à peine quelques minutes pour grimper le chemin en pente douce qui mène jusqu'à sa demeure. Les personnages y seront reçus par un vieux majordome impassible qu'il faudra persuader de l'urgence de l'affaire pour qu'il daigne aller prévenir Monseigneur qui, à cette heure-ci, "est couché, comme tous les gens raisonnables". Finalement, ils seront introduits dans une cour intérieure où une source chaude chute dans un





grand bassin de marbre, puis de là, dans un salon oriental. Le Duc, un homme d'une quarantaine d'années à la brillante chevelure blanche au visage beau et noble, habillé de pied en cap des plus beaux habits, y fait son entrée quelques secondes plus tard. Il accueillera chaleureusement les personnages et leur offrira une coupe de vin de Morceaux avant d'écouter leur histoire. Il sera visiblement à la fois très intéressé et très inquiet. Il fera lire la lettre aux personnages, si ce n'est déjà fait, et insistera pour qu'ils y passent la nuit. S'il faut des éclaircissements, il les fournira au matin, quand tous auront l'esprit libre.

COMLOT ET 'OBSCURE MACHINATION

Ce Duc sympathique et paternel est probablement l'être le plus vil qui ait vécu entre les murs de la bienheureuse Couronne. Personnage étrange, habité par le mal et la cruauté, esthète de l'innomable, il a décidé de livrer sa ville au chaos et à la destruction par pure perversion. Depuis plusieurs années, il élabore ses plans diaboliques et s'attire les faveurs des divinités démoniaques. Dans les caves gigantesques de son château, il a réuni une bande de brigands estaliens, un ramassis de coupe-jarrets,



recrutés dans la fosse (voir page 275 du livre des règles) ainsi qu'un mage étrange, venu d'Altdorf, et son maléfique serviteur, un homme-bête du chaos ! Vehrigen, le sorcier, a promis à Orvil de lever bientôt la grande ténèbre et d'ouvrir Couronne aux Hordes Noires qui attendent leur heure dans les forêts du Sud et dans les cavernes profondes sous la cité. Pourtant, il est un homme qui peut faire obstacle à ce grand projet : le Baron de Garmont. Sous l'influence du Sorcier Ilan Malossak, celui-ci a en effet pris

conscience de la puissance du chaos et du danger que représentaient ses adorateurs. En tant qu'adjoint du Gouverneur Royal de la ville, il s'emploie à traquer tous les signes chaotiques qui pourraient mettre en péril la paix de la cité.

Orvil ne peut tolérer la présence de cet adversaire et, à la fois pour s'en débarrasser et pour se prévaloir d'une bonne réputation, il a conçu un plan machiavélique.

Tout commence avec la prestation de Néllys, une petite actrice de la Fosse, qui a pour mission de remettre entre les mains de "victimes" étrangères une fausse lettre mettant en cause le Baron. Après cela, le Duc doit se charger d'aiguiller ces mêmes personnages sur une piste montée de toutes pièces afin de prouver la culpabilité de Garmont. Si tout se déroule selon son plan, les personnages iront le dénoncer au Gouverneur, il sera arrêté et deviendra la cible de la vindicte populaire. Pendant ce temps, Orvil pourra tranquillement continuer ses activités en faisant bien valoir le fait que c'est grâce à lui que l'ignoble Garmont a été démasqué.

Il y a une chose que le Duc n'a toutefois pas prévu : ces victimes apparemment si innocentes et si stupides pourraient bien se révéler être une arme à double tranchant et ne servir en définitive qu'à apporter la preuve de sa propre culpabilité.

MACABRE DECOUVERTE

Au matin le Duc fera conduire les personnages dans son grand bureau. Il a l'air triste et préoccupé. Il révélera brutalement que Néllys, une fille qu'il employait comme espionne, a été retrouvée noyée dans la Sannez sur la rive ouest. La malheureuse semble avoir été tuée par ses ravisseurs.

En fait, après le prétendu enlèvement, Orvil a donné l'ordre à ses spadassins de se débarrasser de l'actrice. Elle devenait un témoin gênant et était plus utile morte que vivante.

Simulant parfaitement un chagrin qu'il n'a jamais ressenti, le Duc fera part aux personnages des soupçons qu'il avait conçus à l'encontre du Baron et expliquera qu'il avait envoyé Néllys pour qu'elle en apprenne davantage sur son compte.

La lettre qu'elle a écrite, et sa noyade ont scellé la culpabilité de Garmont : il est un seïde du chaos.

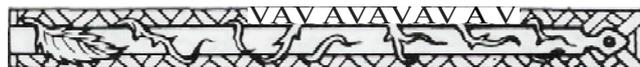
Le Duc prétend vouloir à la fois venger la belle Néllys et sauver sa bonne ville du malheur qui plane au-dessus de ses toits. Etant lui-même un personnage connu et fort occupé, il demandera aux personnages de se charger de l'enquête.

Bien sûr, il les dédommagera convenablement (il promet 2000 Couronnes, avec l'intention secrète de faire assassiner les personnages, dès qu'ils auront rempli la mission).

Enfin, il conseillera à ses nouveaux employés de commencer par aller faire un tour au marché aux bestiaux qui se tient ce matin sur la place du moulin, juste à la sortie de la ville. D'après ce qu'il sait, Garmont devrait s'y rendre.

LE TAUREAU NOIR

Le marché se déroule traditionnellement sur une grande place pavée en bordure de la Sannez. et qui doit son nom au grand moulin à eau qui s'y trouve. On vend ici uni-





quement des bestiaux : vaches, taureaux, porcs, moutons, chevaux de ferme, chèvres. De nombreux paysans des environs viennent y vendre ou y acheter du bétail, de même que les bouchers de la ville qui y choisissent leur viande sur pied. C'est un lieu animé et bruyant, attirant toujours une foule de curieux, surtout par une matinée aussi ensoleillée que celle-ci. Les bretonniens n'aiment en effet rien moins que marchander et se disputer à grand bruit.

Les personnages mettront plusieurs minutes à repérer dans cette foule celui qui ne peut être que le Baron Haler de Garmont : un homme d'une cinquantaine d'années, au visage marqué et ridé, à la barbe noire, vêtu avec luxe, mais sobrement. Il contraste en cela avec les autres nobles bretonniens toujours avides d'extravagance. Il est accompagné d'un très vieil homme au crâne rasé et à la barbe blanche, revêtu d'une simple robe de bure noire, qui marche en boitant. C'est le puissant sorcier Ilan Malossak, natif de Kislev, et invité du Baron depuis quelques mois.

Garmont est venu ici acheter quelques vaches pour l'une des fermes qu'il possède dans le nord. Normalement, un de ses intendants aurait pu se charger de l'affaire, mais il tient à diriger ses fermes comme un véritable paysan et non comme un noble distrait. Depuis leur arrivée sur le marché, les personnages sont surveillés par Plimus, un tire-laine et un agitateur à la solde du Duc. Il a sous ses ordres trois autres malandrins de bas étage. Il est ici pour monter une petite mise en scène.

Au moment le plus opportun, l'un de ses hommes s'approchera d'un grand taureau noir attaché à une barrière.

pour commander aux hommes et aux animaux habités par la folie. Si on le questionne plus avant, il inventera quelques histoires sur les prodiges de ce Malossak, un sorcier bien mystérieux, qui boite à cause d'une malformation chaotique !

Tout cela n'est bien sûr qu'un tissu de mensonges, mais Plimus, agitateur professionnel, s'y connaît pour embobiner les naïfs. Il a le talent mêlé d'un camelot et d'un orateur né.

Si néanmoins, les choses deviennent un peu trop risquées, il s'éclipsera dans la foule.

Après cet épisode, le Baron et Ilan Malossak regagneront la demeure du premier, un bel hôtel particulier, tout en colombages et en gargouilles de bois dans le centre de la ville.

COUPABLE !

Les personnages peuvent maintenant poursuivre leur enquête en surveillant le Baron par exemple, mais il est fort probable que déjà, ils ont des soupçons solides à son endroit. Dans ce cadre, l'événement le plus anodin peut sembler hautement suspect.

Il faut remarquer que le Baron de Garmont a une conduite assez originale par rapport à la majorité des nobles de Couronne. Il est discret, peu bavard, peu habitué à étaler sa richesse et toujours attentif à l'avis de ce sorcier mystérieux qui parle fort mal la langue du pays. Autant de raisons de penser que Garmont cache un lourd secret.



Il détachera la bête et lui piquera le flanc avec sa dague. Le taureau rendu fou par la douleur s'enfuira dans le marché en piétinant et en bousculant tout ce qui se trouve devant lui. Bien sûr Garmont et Malossak s'apercevront de la chose, et ce dernier réagira rapidement : afin d'éviter tout dommage, il prononcera vite des paroles magiques en serrant dans son poing une petite fiole. Aussitôt le taureau s'arrêtera à quelques pas de lui et s'effondrera inerte quoique conscient. Les propriétaires de l'animal s'empresseront de venir le chercher et de l'attacher solidement. (Le sorcier a lancé un sort de "débilité" sur le taureau).

Aussitôt les conversations iront bon train et Plimus profitera de l'occasion pour répandre son venin ; dans l'entourage immédiat des personnages, il clamera haut et fort que ces nécromants de Kislev ont d'étranges pouvoirs

Pour renforcer cette apparente culpabilité, le Duc a eu une autre idée : il a chargé le bien connu Plimus, d'aller recruter des coupe-jarrets de la Fosse pour tendre un piège aux personnages.

Plimus s'est fait passer pour un agent du Baron de Garmont et a grassement payé huit malandrins pour qu'ils rossent et fassent quitter la ville aux personnages. Ce qu'ils ne manqueront pas de faire à la première occasion. Si bien sûr, ils sont capturés, ils ne pourront que dénoncer le Baron. Ainsi, nos personnages penseront que celui-ci a non seulement un comportement étrange, mais qu'il a en plus fait assassiner la belle Néllys, avant de s'en prendre maintenant à eux !

A ce moment de l'aventure, vos joueurs devraient commencer à éprouver un vif ressentiment à son sujet.



UN PERSONNAGE SECRET

Si l'on décide d'enquêter plus avant sur le Baron, voici en substance ce que l'on peut apprendre.

Il quitte rarement son hôtel où il passe le plus clair de son temps à l'étude, souvent en compagnie de son mentor, Ilan Malossak. Parfois on le voit parcourir les librairies pour dénicher quelques ouvrages rares, ou se rendre à l'hôtel de ville pour y faire son travail de premier adjoint du Gouverneur. Il ne donne jamais de fêtes, ne fréquente, ni les temples, ni les établissements thermaux.

De temps à autre, il se rend dans la Fosse où il aide quelques familles défavorisées (action inconcevable pour un noble !) en leur donnant de l'argent.

La domesticité n'est pas importante, à peine trois ou quatre vieux serviteurs ; sa femme est morte d'une maladie inconnue, voici seize ans, et sa fille Mélissa reste cloîtrée chez elle. En effet, c'est peut-être là, le seul défaut de ce père trop protecteur, qui espère tenir son enfant loin de la décadence nobiliaire en lui accordant le moins de sorties possible.

En fait, un aristocrate tranquille, porté vers l'austérité et l'étude, peut-être trop différent des autres nobles pour en être accepté.

LE POISON

Depuis quelques jours et pour une raison inconnue, plusieurs sources se sont troublées et certaines personnes sont sorties de l'eau avec des rougeurs et des boutons. Tout cela provient de la corruption chaotique qui s'étend sur la ville à cause des expériences magiques du sorcier d'Orvil. D'ailleurs, la source de ce dernier est la première touchée : son eau est devenue boueuse, acide et brûlante au toucher.

Les vapeurs qui flottent sur la Sannez se sont faites plus épaisses et plus méphitiques. Le mal rôde derrière les murs de la ville...

NUIT DE CAUCHEMAR

Après quelques jours d'enquête, quand le Duc sent que les personnages sont prêts à témoigner de la culpabilité du Baron, il va porter le coup fatal à son adversaire.

En pleine nuit, Vehringen va évoquer une horde de démons mineurs

(sort "évoocation de démons mineurs") et va les envoyer au-dessus de l'hôtel du Baron avec pour seule mission de se faire voir de tous.

Si les PJ ne sont pas sur place ou dans les environs, on les prévient de la chose (un serviteur du Duc s'en chargera).

Sur place, on assiste à une scène assez terrifiante : dans les nuées d'orages qui se sont annoncées pendant la journée, tournaient une dizaine de démons ailés et cornus. Hurlant, se poursuivant entre les cheminées et se penchant au bord du toit de l'hôtel du Baron, ils injurient les badauds de leur voix affreuse, dans la lumière aveuglante et fragmentée des éclairs qui cisailent le ciel. On aperçoit aussi Garmont aux fenêtres, ainsi que Malossak, incapable de lutter contre les démoniaques créatures. Celles-ci en

profitent d'ailleurs pour annoncer ruine et destruction de



la ville, et se disent les servantes du Baron en personne. Les dénégations de celui-ci auront peu d'effet sur une foule grossissante et galvanisée par la première vision du chaos qu'elle ait jamais vue. Finalement, les démons disparaîtront dans un dernier éclat de rire, leur maléfique mission accomplie.

LE MAL EST LA

Maintenant c'est aux personnages, pressés par Orvil, de décider si Garmont est véritablement coupable et s'ils vont le dénoncer au Gouverneur, ou si, au contraire, le baron n'a rien à se reprocher.

Dans ce dernier cas, l'insistance du Duc à le faire condamner, pourrait paraître étrange.

Si le baron est effectivement dénoncé, il sera arrêté par les hommes de la prévôté et incarcéré à l'hôtel de ville. On aura besoin des témoignages des personnages pour



éclaircir l'affaire.

Pour ce qui est des preuves matérielles, le Duc se chargera d'en faire fabriquer. Si les personnage se montrent très accusateurs, l'affaire sera faite : un jugement promptement rendu le condamnera à la prison, alors que ses biens seront saisis. En Bretonnie, on juge plus sur les apparences que sur les réalités.

Les personnages auront donc envoyé un innocent en prison. Le Duc, ravi, promettra de les payer et leur fera tendre un piège pour s'en débarrasser. C'est, éventuellement à ce moment là, que vos joueurs pourront s'apercevoir de la machination dont ils ont été les malheureux instruments.

Si au contraire, les joueurs trouvent l'affaire un peu trop évidente et essayent de rencontrer le Baron, ou bien, s'ils se mettent à enquêter sur leur employeur, ils découvriront que Garmont est un homme tranquille et juste.

Celui qui lui veut du mal, ne peut donc être animé que des plus noirs desseins; ainsi, Orvil est le véritable ennemi de tous.

Quelque soit le cheminement de vos joueurs, il vaut mieux qu'ils ne tardent pas à découvrir la vérité, car pendant ce temps, Orvil est prêt d'achever son grand projet; pendant la nuit d'orage où les démons sont apparus, Plimus a profité de la diversion pour s'introduire dans l'hôtel et enlever la jeune et jolie Mélissa. Avant que quiconque ait pu s'en apercevoir, il l'a ramenée chez

le Duc et enfermée dans une geôle.

En effet, la grande cérémonie est prévue pour le lendemain soir, et il faudra que Vehrigen répande le sang d'une vierge. Y a-t-il une meilleure victime que la propre fille de son ennemi ?

LE DERNIER SOIR

A minuit, le Duc d'Orvil, le démoniste Vehrigen, les spadassins estaliens, Plimus et ses coupe-jarrets, et le démoniaque Armagh, l'homnie-bête, descendent dans les caves du château, pour procéder à l'évocation de la Grande Ténèbre.

Sur une estrade entourée de bougies noires, Vehrigen a tracé un immense pentacle avec le sang de sept coqs noirs, et là, devant la foule assemblée, sous les yeux ébahis du Duc, et sous ceux vigilants et démoniaques d'Armagh, il va tenter d'invoquer un Mabrothrax !

Pour lui permettre de s'incarner, il tuera Wilfried Palrin, un jeune clerc du temple de Skallya, enlevé voici trois jours; comme cadeau de bienvenue, il lui offrira l'âme de la jeune Mélissa.

Si les personnages n'ont pas fait emprisonner Garmont et Malossak, et s'ils se sont entendus avec eux, le sorcier pourra éventuellement les accompagner pour les aider à lutter contre le Duc. Dans le cas contraire, ils devront combattre seuls, s'ils veulent sauver la ville et leur vie.

Il sera difficile de s'introduire dans le manoir d'Orvil, et, guidé par les cris et les chants impies, de découvrir les caves.

Au moment où les personnages y parviendront, la cérémonie devra déjà être bien avancée; le jeune clerc sera mort, et une brume noirâtre commencera à se former dans la salle, sous les yeux terrifiés des hommes réunis là.

Un Mabrothrax est une créature extrêmement dangereuse, qui peut facilement tuer tous les habitants de Couronne; vous avez donc, tout intérêt à ce que vos joueurs réussissent à empêcher l'invocation.

Le seul moyen pour ce faire, est de tuer Vehrigen avant qu'il n'ait terminé. Normalement, seuls Orvil, Plimus et Armagh feront obstacle aux personnages, les autres hommes présents se tenant prudemment à l'écart.

Mais si vous trouvez que la tâche est trop aisée, vous pouvez faire intervenir une partie d'entre eux.

La mise hors de combat des quatre précédemment nommés, entraînera l'affaire et la reddition de tous leurs complices.

A vous, Maître de jeu de rendre cet épisode palpitant et d'un suspens insoutenable.

EPILOGUE

Après ces événements, et si tout s'est bien déroulé, le Duc (s'il est encore en vie) sera déchu de son titre et de ses possessions, jugé et condamné à l'exil. Vehrigen sera condamné au bûcher, les autres à la pendaison.

Néanmoins, les personnages ne seront pas fêtés en héros ils ont été trop proches d'Orvil, de plus, tout le monde veut oublier cette regrettable affaire qui a impliqué l'un des citoyens le plus respecté. Tout Couronne veut effacer jusqu'au souvenir de ces événements. Pour dédommager les personnages on leur remettra une bourse de 200 couronnes, avant de les prier de quitter la ville au plus vite.

En revanche, le Baron Garmont et le sorcier Malossak



resteront leurs amis, et seront tout prêts à les aider. Ils pourront être pour de futures aventures, des alliés précieux.

Ce scénario peut être bien sûr développé et approfondi pour mieux correspondre à votre campagne ou pour insister sur certains aspects de l'intrigue. Considérez le comme une base pour une aventure plus complexe sur laquelle vous pourrez broder et improviser.

PNJ

Duc D'Orvil

La quarantaine, de haute taille, avec un visage de patricien noble et beau, et une chevelure abondante, prématurément blanchie, le Duc en impose par sa prestance et son élégance. Il ne se vêt que des plus beaux vêtements, taillés dans les meilleurs tissus.

Malgré cette apparence chaleureuse, c'est un individu pervers, à la curiosité morbide, prêt à tout pour satisfaire ses goûts dépravés. Il est rusé, hypocrite et amateur de machinations.

Il n'est pas marié, et n'a pas d'enfant.

Gentilhomme niv.2

M4 CC 45 CT 41 F3 E3 B9 I35 A1 DEX 46 CD 57 INT 28 CL 40 FM 25 SOC 40

Compétences : Alphabétisation, Chance, Charisme, Equitation, Etiquette, Spécialisation escrime.

Armes : rapière, pistolet.

Baron de Garmont

La cinquantaine, sombre, austère, le Baron est un homme d'un abord assez froid. Il porte une barbe noire, des cheveux coiffés en catogan, et des vêtements de bonne coupe, mais très simples. Peu communicatif, le Baron est un homme passionné par l'étude, épris de justice, et qui adore sa fille. Avec l'aide de Malossak, il a décidé de lutter contre le chaos.

Gentilhomme niv.3

M4 CC41 CT47 F4 E3 B10 I31 A1 DEX40 CD48 INT30 CL40 FM31 SOC29

Compétences : Alphabétisation, charisme, Equitation, Etiquette, Héraldique, Eloquence.

(En cours d'apprentissage de nouvelle carrière "étudiant")

Armes : rapière, arc normal.

Plimus

Individu petit, au visage de rat, et à la chevelure blonde et bouclée, c'est un être fuyant, étrange, toujours prêt à quelque trahison. Sorti de la Fosse par le Duc, il lui est tout dévoué, mais il ne manque pas une occasion de s'en mettre plein les poches.

Tire-laine niv.2

M5 CC39 CT42 F2 E3 B7 I45 A1 DEX46 CD21 INT23 CL29 FM24 SOC37

Compétences : camouflage urbain, déplacement silencieux urbain, jargon des voleurs, escamotage, évaluation, fuite, vol à la tire.

Armes : poignard.

Ilan Malossak

Grand homme maigre, au crâne rasé et à la longue barbe blanche, c'est un kislevien d'origine, en voyage depuis de nombreuses années. Il est né avec une jambe plus courte



que l'autre et marche en boitant. C'est un adversaire farouche du Chaos.

Sorcier niv.3

M2 CC38 CT49 F4 E5 B7 I50 A1 Dex48 Cd36 Int 54 C139 FM44 SOC21 Pde Magie 28

Compétences de sorcier :

Sorts : Aura de résistance, boule de feu, débilité, vol éclair, panique magique, zone de sanctuaire, invulnérabilité aux projectiles, peur magique, stupidité magique.

Armes : arbalète, poignard.

Vehringen

Sorcier démoniste encore jeune, mais complètement dément et déjà voué tout entier au chaos. Il est grand et squelettique, imberbe, le regard fou et la bouche cruelle. Il se vêt habituellement très bien et parle avec beaucoup d'emphase. Il est accompagné par un homme-bête, à ses ordres, Armagh.

Handicaps : allergie aux plumes d'oiseaux, vie nocturne, jambes couvertes de fourrure (transformation), folie.

Sorcier démoniste niv.4

M4 CC28 CT35 F5 E4 B8 I61 A1 Dex48 Cd41 Int46 C136 FM35 Soc28

Compétences de démoniste :

Sorts : évocation démons mineurs, invocation d'une aide magique, évocation d'une horde de démons, évocation d'un démon majeur.

Armagh

voir page 222 - Mutations : soif de sang, tête d'animal, jambes d'animal.

Spadassins Estaliens

M4 CC38 CT30 F4 E3 B9 I35 A1 Dex29 Cd34 Int29 C129 FM34 Soc34

Armes : épées, rapières, dagues, arbalètes, pistolets.

Brigands

M4 CC36 CT30 F4 E3 B8 I35 A1 Dex29 Cd29 Int29 C129 FM29 Soc29

Armes : gourdin, arc normal.

