

Le plexu

Scénario conçu pour un groupe moyen.

Guerrier : important

Forestier : important

Filou : important

Lettré : important

Le scénario prend place dans le village très isolé de Rakenbourg, en lisière de la Grande Forêt. La saison n'a pas d'importance mais un scénario en plein été avec chaleur écrasante puis orage sec de fin d'été pour la fin du scénario serait parfait.

INTRODUCTION

Les personnages viennent de capturer Friedrich Orgal dit « coupe les doigts », un dangereux criminel ayant sa tête mise à prix. Ce dernier est accusé de multiples meurtres à Talabheim et Averheim et d'être de connivence avec une secte de Khorne. Leur objectif consiste maintenant à le ramener vivant à Talabheim pour qu'il soit jugé. Il aurait tué 16 personnes en tout auxquelles il aurait tranché les doigts pour les manger. La prime pour sa capture est de 50Co ! Friedrich a été blessé lors de la poursuite entre lui et les aventuriers. Il est dérangé psychologiquement, très violent et absolument pas coopératif. Les personnages devront faire attention à lui. Voici son profil :

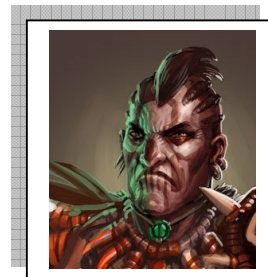
Friedrich Orgal dit « coupe les doigts » - humain – 1.83m – 44 ans - Mauvais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	25	4	4	5 (9)	45	2	29	25	26	38	24	22

Blessé : Bras gauche cassé (inutilisable).

Esquive, coups puissants, coups précis, bagarre, dissimulation, déplacement silencieux urbain.

Équipement (quand les aventuriers le capturent) : hachoir, poignard, gilet de cuir, **potion de violence forcée** (+1A, +2F mais -1E pour 8 rounds), bourse avec 9Co, 38/-, 46ss, collier avec petite émeraude (20Co).



Après des jours de poursuite les personnages se sont éloignés de la route principale et reviennent par des chemins détournés vers Talabheim. En fin de journée ils finissent par arriver en vue d'un petit village très isolé, construit sur une colline en lisière de la Grande Forêt : Rakenbourg. Les chaumières n'ont pas l'air en bon état. Les rares personnes dans les rues ont l'air bien mal en point...

CHAPITRE I – BIENVENUE A RAKENBOURG

Rakenbourg comptait à la base 90 habitants mais beaucoup ne sont plus là maintenant car seuls 25 villageois persistent à rester. Ils ont tous mutés d'une manière ou d'une autre, mais leurs mutations restent discrètes, pour le moment. Le reste des villageois a en fait soit été tué, dévoré ou a fui dans la forêt rejoindre un groupe de mutants et d'homme-bêtes.

Pourquoi ?

Il y a 13 jours une météorite de malepierre s'est écrasée dans le village, détruisant une maison et contaminant gravement les habitants du village. Depuis certains ont été reconnus mutants et ont été exécutés, alors que d'autres sont devenus fous et violents, ont attaqué leurs amis ou/et leur famille puis ont été tués par les villageois. D'autres ont préféré fuir dans la Grande Forêt. Les survivants cachent tous leur(s) mutation(s) et prient Taal de les sauver.

Voici les habitants principaux du village :

Gustav Jinerst – bourgmestre – humain – 1m78 – 54 ans - Mauvais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	24	3	3	7	25	1	38	44	40	37	35	38

Marchandage, natation, évaluation, comptabilité, droit, éloquence.

Vêtements de belle qualité (8Co), clef de sa maison

Maison : coffret avec 18Co, 70/-, 160ss, topaze (9Co), arbalète, 10 carreaux, 4 livres d'histoire (6Co chaque).

Le bourgmestre essaie d'être le plus coopératif possible envers les personnages mais n'a qu'une envie : qu'ils partent avant de se rendre compte qu'il est un mutant !

Mutation : des plaques osseuses qui lui poussent dans le dos (1PA)



Ulrik Karatoch – chef de la milice – humain – 1m84 – 40 ans - Mauvais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	48	4	3	9	45	2	33	39	28	31	27	28

Coups puissants, assommants, esquive, camouflage rural, déplacement silencieux rural, désarmement.

Veste en cuir, casque, masse d'arme, arc de chasse + carquois + 24 flèches, poignard, clef de sa maison

Maison : coffret avec 3Co, 10/-, 50ss, hache de bûcheron, piège à loup, 2 cordes de rechange pour arc normal.

Le chef de la milice commande 7 autres villageois déterminés à se protéger des mutants et des homme-bêtes. C'est un personnage rustre mais efficace disposant d'un charisme lui permettant de contrôler efficacement ses miliciens. C'est aussi un mutant et il fait tout pour le cacher.

Mutation : des plaques osseuses qui lui poussent sur les avant bras et les mollets (1PA)



⇒ Le village compte 7+1 miliciens. Armés de lances, arcs et vêtus de gilets de cuir. Tous ont une mutation.

Sœur Gwendoline – prêtresse de Taal – humaine – 1m64 – 21 ans - Neutre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	2	2	6	40	1	39	38	44	29	48	43

Soin des animaux, traumatologie, identification et connaissance des plantes, natation, alphabétisation.

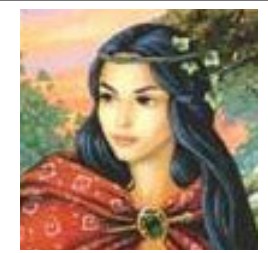
Prêtres : aide de la vie, aveuglement, coup de tonnerre, sentier secret.

Vêtements de prêtresse, bâton, pendentif en ivoire en forme de tête de licorne (9Co et 12/-)

Besace avec des herbes médicinales (aigremoine x4 / spritzel x2 / vigne blanche x4)

Temple : coffret avec 1Co, 40/-, herbes médicinales (aigremoine x10 / spritzel x4 / vigne blanche x1 / cigüe x3 / oribald x1 / morille noire x3)

Sœur Gwendoline est une toute jeune prêtresse, récemment promue mais déjà aidée de Taal. Elle est la seule du village à avoir encore la tête sur les épaules malgré sa mutation (il lui pousse deux orteils supplémentaires, osseux) Elle sera la meilleure alliée des aventuriers dans Rakenbourg.



Karina Trishmyn – commerçante – humaine – 1m68 – 34 ans - Mauvais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	25	3 (2)	3	7	35	1	34	29	34	30	33	39 (52)

Marchandage, évaluation, comptabilité, détournement de fonds, éloquence.

Vêtements de belle qualité (10Co), clef de sa maison, couteau

Maison : coffre avec 24Co, 86/-, 332ss, gemmes (30Co), 8 livres divers (7Co chaque).

Magasin : fromages de chèvre, nourriture, tissus, outils, 50 flèches normales, 1 épée bâtarde, 1 arbalète avec 1 carquois et 30 carreaux, bouteilles d'alcool, plastron de fer, casque de fer, bouclier renforcé.

La commerçante du village essaie comme le bourgmestre de faire au mieux pour que personne ne se rende compte de rien mais elle s'y prend mieux malgré une forte lueur de folie dans ses yeux. C'est également une mutante.

Mutation : la peau qui devient translucide sur de nombreuses parties du corps.



Les personnages, au terme de leur première nuit dans l'auberge du « Poulet volant » (tenue par Emerald Garn, humain 35ans, mutant / aucun autre voyageur) entendront des hurlements provenant de l'extérieur puis le bruit d'une cloche de garde.

S'ils sortent ils verront un milicien au sol, agonisant, un bras arraché jusqu'à l'épaule. Deux autres miliciens arrivent aussi en renfort. Ils mettront cela sur le compte d'une attaque d'homme-bêtes.

Si les personnages interrogent les villageois, ils avoueront que ce n'est pas la première fois et que ça dure depuis plusieurs jours déjà. Néanmoins ils ne demanderont pas l'aide des aventuriers, mais celle des dieux, particulièrement Sigmar et Taal. Aux aventuriers de leur proposer assistance s'ils le désirent.

Le reste de la nuit ne sera pas très agréable, Friedrich hurlant des horreurs à tout bout de champ et ne s'arrêtant que si on le fait taire violemment. Sa blessure au bras aura empirée pendant la nuit. Il se sera d'ailleurs frappé la tête contre un mur, se blessant très gravement. Il lui faudra certainement des soins

Pendant leur sommeil les personnages feront tous des cauchemars horribles ne leur permettant pas de dormir convenablement. Ils verront (à définir pour chaque joueur):

- Visage démoniaque tordu et grimaçant, parlant dans une langue inconnue et inquiétante, les yeux emplis de flammes violettes.
- Personnage enchaîné à un mur, très violemment torturé et dévoré par des créatures mutantes horribles.
- Personnage dans un vortex, heurté par des cadavres flottants impossibles à éviter, chaque impact blessant le personnage concerné.
- Personnage redevenu enfant et découvrant des mutations sur son corps, puis amené au bûcher par une foule vengeresse. Le personnage est ensuite brûlé vif alors que la foule lui jette des pierres.
- Forêt enflammée, animaux morts un peu partout, eau de la rivière polluée, ciel violet et pourpre, vent violent transportant des relents de mort et des cendres. Néanmoins, vers la fin du cauchemar le personnage trouve **une tête de licorne** tranchée, ayant sur le front **le symbole qui pourrait être celui de Taal** (test I-20 puis Int-10) **qui brille d'une lumière chaleureuse...** (Un indice rapportant au pendentif de la prêtresse)

Attribution de l'expérience pour le chapitre 1

Roleplay et interactions entre les PJ, Friedrich et les villageois : Maxi 30XP

Déduire un lien entre les cauchemars et la prêtresse de Taal : +5XP

CHAPITRE II – QUE SE PASSE-T-IL DONC A RAKENBOURG !?

Après une nuit aussi mouvementée, les personnages auront un peu de mal à commencer leur journée.

Si les personnages s'intéressent avec insistance du sort du milicien blessé de la nuit, ils apprendront qu'il a disparu ! Il était dans l'arrière-boutique de Karina Trishmyn. Personne ne sait où il est passé. Néanmoins si les personnages insistent pour aller voir ils verront des traces de sang partant vers la cuisine. Plusieurs couverts sont encore enduits de sang ! Karina se défend fermement de ne rien savoir à ce qu'il s'est passé. Elle jure qu'elle dormait profondément. Toutefois le corps n'est pas retrouvé... et tout laisse à penser qu'il a été mangé... !!!

En fouillant un peu plus les personnages pourront découvrir de la terre fraîchement retournée dans le jardin de la commerçante. Il faudra faire un gros forcing auprès de Gustav pour obtenir le droit de déterrer ce qui y est : des os humains, de plusieurs personnes, dont des enfants et les restes du milicien disparu!

Seuls Gustav, Ulrik et deux autres villageois (mutants) sont présents sur la scène, en plus des PJ.

Si les personnages l'ont laissée sans surveillance, Karina se sera enfuie dans la forêt. Sinon elle sera condamnée par la milice mais s'enfuira juste après son arrestation (Ulrik la laisse fuir le temps de régler leur compte aux personnages).

Vu le nombre de couverts utilisés dans sa cuisine elle n'était pas seule à festoyer. Un personnage assez malin ou intelligent pourrait déduire la présence de 4 personnes ! Si les personnages décident de prendre du matériel dans le

magasin de Karina ils ne trouveront rien de très utile hormis quelques outils. Le chef de la milice et le bourguemestre s'opposent néanmoins à ce que quoi que ce soit de valeur soit dérobé par les aventuriers tant que cette histoire n'a pas été tirée au clair. Gustav demande alors aux personnages, qui sont extérieurs au village, s'ils accepteraient de partir à la recherche de Karina, le temps que leur prisonnier récupère un peu (car il est salement blessé depuis la nuit !). Il leur promet une récompense de 5Co chacun s'ils ramènent la fugitive (il fait avec ce qu'il a...). Si besoin il placera deux miliciens devant la porte de la chambre d'auberge pour surveiller Friedrich.

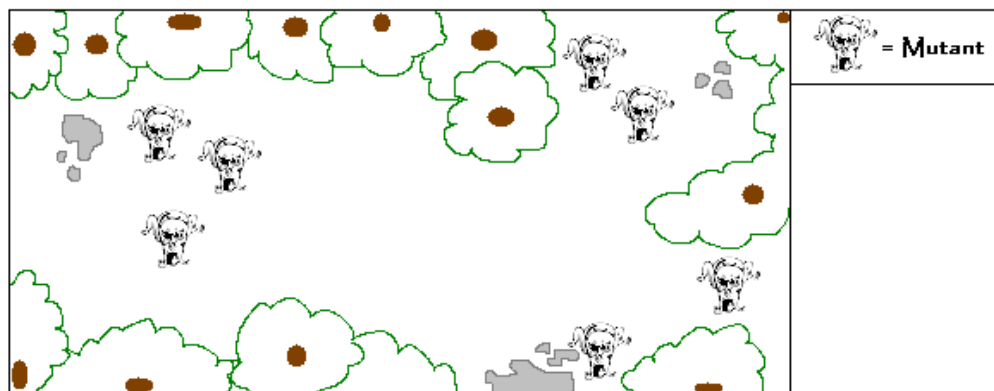
II.1 : Ramener Karina la commerçante cannibale

Les personnages compétents en pistage n'auront pas trop de mal à la suivre à travers les bois (Bonus +15). Les autres devront improviser pour la retrouver et y passeront plus de temps.

Dans les deux cas les personnages tomberont sur un groupe de mutants très agressifs et voulant en découdre. Les mutants ont été prévenus de la présence des aventuriers par Ulrik, qui veut se débarrasser des personnages. Il y a en tout 7 mutants, chacun armé d'un gourdin taillé avec des clous plantés (+3I). Ils n'ont pas d'armure. Test de Cd après 4 morts. Description des 7 mutants :

- 1/ Peau osseuse sur tout le corps (1PA partout)
- 2/ Yeux bleus flamboyants et plumes bleues poussant sur la tête et les bras (résistance à la magie 15%)
- 3/ Peau osseuse sur la tête (1PA) et début de troisième bras
- 4/ Longues pointes métalliques sortant de nombreux endroits de son corps (-5CC pour le toucher / -5I pour l'esquiver / -5CC pour le parer)
- 5/ Visage sans bouche mais troisième œil et queue de serpent sortant de derrière (+5I)
- 6/ Tête de chèvre en cours de formation et jambes de chèvre déjà formées (+1M)
- 7/ Bras avec plaques osseuses (1PA) et crête de poulet sur le haut du crâne => **Jasper Loyd**

Sur les corps des mutants les personnages ne trouveront que 2/-, 9ss, 3 petits anneaux d'argent (valeur ≈ 16/- chaque – *ce sont des alliances*) et une petite clef de fer ouvrant une maison de Rakenbourg.



Karina a réussi à s'enfuir. Au bout de deux kilomètres ses traces sont effacées (ont été effacées par un autre habitant mutant, un chasseur).

Le bourguemestre et le chef des miliciens ne sont pas satisfaits que les personnages aient perdus Karina (...) et ils le montrent. Un personnage habitué à la tricherie ou au mensonge pourra ((Soc+Int)/2) découvrir que ces deux là ne disent pas la vérité et jouent la comédie...

II.2 : Là où les aventuriers se posent des questions

Si les personnages cherchent à en savoir plus sur ce qu'il se produit à Rakenbourg ils ont plusieurs axes d'attaque :

A/ La maison écrasée sous la météorite

Creuser dans les décombres ne sera pas chose facile, mais les personnages pourront se rendre compte que cela a déjà été fait car les objets de valeur ont déjà disparu, ainsi que la météorite en elle-même. Aucun villageois ne viendra les aider, se contentant de regarder de loin la scène d'un air dédaigneux.

- Les personnages ne trouveront donc aucun signe de météorite.
 - Un personnage très pointu dans sa recherche (*réussite d'au moins 25*) pourra néanmoins découvrir une infime trace de poudre verte. Pour la faire analyser il faudra un maximum de précautions de manipulation pour ne pas la perdre et la disperser dans les ruines.
 - Un autre personnage, compétent cette fois en minerais (+ *test Int réussi d'au moins 15*), pourra identifier cette infime trace comme de la malepierre ! Le risque de mutation avec ces quelques grammes est minime, bien qu'existant. Les personnages ayant touché la poudre ont 2% de malchance d'obtenir une mutation mineure. Ceux l'ayant inhalée ou avalée ont 15% de chance de déclencher une mutation standard !
- => Les personnages auront donc découvert que la météorite n'est plus là. Ils auront donc déduit qu'elle aura été déplacée. Il est possible qu'ils aient découvert qu'il s'agisse d'une météorite de malepierre, ou que de la malepierre était présente dans la maison !

B/ La maison et le magasin de Karina Trishmyn

Si les personnages décident de fouiller le magasin et la maison ils devront le faire de manière discrète car ils seront surveillés par d'autres villageois qui s'opposeront à ce que la maison soit fouillée par des étrangers. L'idéal est qu'un personnage y aille pendant que les autres font diversion. A l'intérieur de la maison il pourra trouver une petite caissette avec 28Co, 52/- et 145ss.

- Un personnage observateur (test I -5) pourra voir gravés à la verticale dans un montant du lit les mêmes inscriptions que chez Jasper Loyd (voir page 4).
- En fouillant bien les livres de Karina un personnage pourra découvrir (test I), dans un livre de comptes, de nombreux dessins violents et sanglants, faits à l'encre, au fusain et le rouge semblant être du sang... Ces dessins n'ont à priori aucun sens sinon que Karina commençait à perdre la raison...
- Dans un bocal plein de formol et rangé au fond d'une armoire un personnage peut découvrir (test I) deux orteils coupés au couteau et couverts de petits tentacules violets...

=> Les personnages auront donc découvert que Karina ne manquait pas d'argent pour le quotidien et qu'elle commençait à perdre la raison du fait du saccage de son livre de compte avec ces dessins violents incohérents. De plus, la présence de ce bocal avec les orteils tranchés est inquiétante. Il est possible qu'ils aient découvert qu'elle écrivait la même chose que Loyd... Les personnages pourront en déduire les conclusions qu'ils veulent.

C/ La petite clef trouvée sur un des mutants

La petite clef de fer ouvre une maison de Rakenbourg, celle de Jasper Loyd, un bûcheron ayant disparu. A l'intérieur les personnages trouveront des outils de bûcheron ainsi qu'une bourse avec 3Co, 25/- et 33ss.

- Ils pourront aussi trouver des traces gravées dans une latte du plancher. Ils ne sauront pas trop ce à quoi ça correspond à moins de savoir lire la langue noire (*et donc cela signifie « dans la forêt à côté de la cascade »*)...
- En fouillant bien chez Jasper (Observation -10) ils pourront également trouver une tête tranchée enterrée sous une latte du plancher. Elle commence à se décomposer mais on peut identifier une femme rousse d'une quarantaine d'années avec de longs cheveux attachés en une natte... En se renseignant auprès des villageois, les personnages apprendront qu'il s'agissait de Bethild, la femme de Jasper disparue depuis quatre jours...

=> Les personnages auront donc découvert une inscription étrange sur un mur de la maison. Il est également possible qu'ils aient découvert la tête tranchée de la femme de Jasper sous le plancher... A eux d'en conclure que la folie avait gagnée le bûcheron avant que les mutations ne le prennent.

W F T S I F P Q R U C R S W I F S F W

D/ Le texte trouvé chez Jasper Loyd et Karina Trishmyn

Ce texte est écrit en langue noire. Il signifie « dans la forêt, à côté de la cascade ».

- Il a été gravé avec un petit couteau.
- Un lettré pourra (test Int) découvrir que le texte n'a pas été écrit par la même personne.
- Un personnage compétent en écriture (scribe, etc...) pourra éventuellement découvrir (test Int-10) que l'écriture chez Karina est la même que celle de ces livres de compte. On ne peut comparer à rien chez Jasper car on ne trouve aucun autre document écrit. D'ailleurs, en cherchant à en savoir plus les personnages découvriront qu'il ne savait ni lire ni écrire... Le personnage compétent en écriture pourra (test Int) découvrir que le texte chez Jasper a été écrit d'une main hésitante.

E/ Le temple de Taal

Les personnages pourraient avoir l'idée de se rendre au temple de Taal pour une raison ou pour une autre (rapport avec le cauchemar de la nuit précédente ?). Sœur Gwendoline commence à muter elle aussi (2 orteils en plus) mais garde cela sous silence et la tête sur les épaules. Elle fournira aux personnages toute l'aide dont ils pourraient avoir besoin, dans la mesure du raisonnable. Elle est compétente pour soigner les blessures légères et peut, s'ils le désirent, vendre des herbes médicinales aux personnages (voir sa fiche).

- Elle ne sait pas (*encore*) lire la langue noire et dispose de très peu de livres dont aucun ne permet de déchiffrer ce texte.
- En entrant dans le temple de Taal la première fois les personnages se sentent « soulagés ». Plus particulièrement les personnages forestiers qui, pour une raison mystérieuse (*leur dire secrètement !*) gagnent +5I et +5Int pour les 48Hrs à venir. En fait tous les personnages ne le savent pas mais ils seront protégés contre la prise de leur premier point de folie pendant les 48heures à venir.
- Certains des livres de Sœur Gwendoline pourraient permettre d'émettre une hypothèse concernant la poudre verte que les personnages auraient pu trouver dans la maison en ruine. Un temps de recherche de 3 heures est nécessaire. Une fois ce temps écoulé il faut réussir un test d'Int+10 pour émettre une hypothèse sur de la malepierre, mais pas de certitude à 100%. A plusieurs personnages la recherche peut aller plus vite (-30' par personnage en plus et +3Int pour le test).
- Si elle vient à être interrogée sur la météorite la prêtresse peut confirmer qu'il est bien tombé quelque chose du ciel, de nuit, il y a 14 jours. La maison de la famille Trülower (2 adultes, 4 enfants) a été détruite sur le coup. Aucun survivant. Les décombres ont été fouillés. Elle ne se souvient pas avoir vu la météorite, mais elle s'était enfoncée profondément dans les gravats. Le lendemain les fouilles continuaient mais elle n'y a pas participé. Elle peut néanmoins aider en guidant les personnages : c'est Ulrik qui dirigeait les fouilles du lendemain !

EVENEMENTS SURVENANT PENDANT LA PARTIE II.2

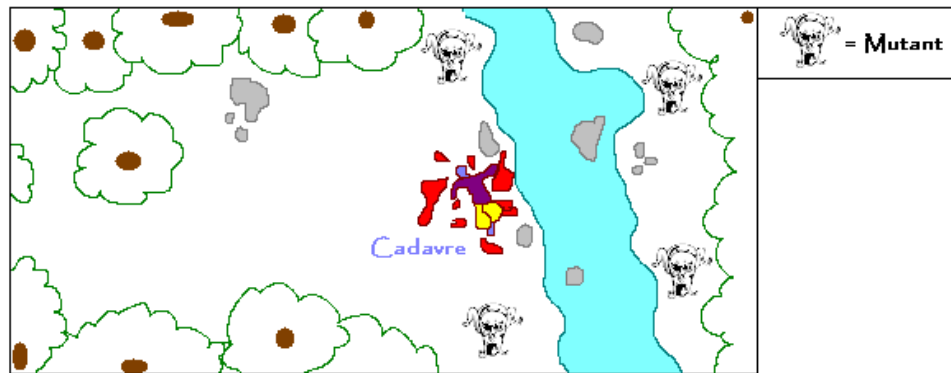
Il n'est pas nécessaire de les jouer dans l'ordre. Ils doivent servir à ponctuer l'aventure et réveiller certains joueurs qui ne suivraient plus.

1/ Le hurlement

Un hurlement venant des bois, à moins d'un kilomètre environ (test perception +15 pour les forestiers), se fait entendre dans le village. Il s'agit d'un horrible cri de femme ! Si les personnages décident de se rendre à l'emplacement qu'ils estiment être la source ils devront y aller seuls. Au mieux ils peuvent persuader Ulrik et un autre milicien de venir avec eux. Sur place ils découvriront des traces de lutte, du sang (humain) ainsi qu'une grosse touffe de poils bruns... rien d'autre. Des personnages compétents en pistage peuvent décider de suivre la piste (test de pistage normal) et finiront par arriver le long d'un ruisseau où ils trouveront un corps vêtu d'une robe, dévoré de manière horrible. Les personnages devront réussir un test de FM ou ne rien faire pour les 6 prochains rounds. S'ils sont accompagnés par Ulrik et le milicien ces derniers identifieront le corps comme Olga Quertich, la boulangère disparue il y a 7 jours...

Si les personnages ne sont pas accompagnés par des villageois ou miliciens (et donc sous-nombre) ils se feront attaquer à cet instant par 4 mutants. Ils n'ont pas d'armure. Test de Cd après 2 morts. Description et équipement des 4 mutants :

- 1/ Grosse fourrure brune épaisse sur tout le corps + tête en train de devenir ours (+2F / +1XP). *Armé d'un poignard.*
- 2/ Groin de cochon et pieds en forme de sabots de porc. *Armé d'un hachoir.*
- 3/ Bras gauche en forme de pointe (+1A, dégâts normaux, -5CC, +1XP). *Main droite armée d'un gourdin clouté (+3I).*
- 4/ Peaux osseuse sur les jambes (1PA) + petites ailes qui commencent à pousser dans le dos. *Armé d'un gros caillou.*



2/ Les ruches folles

L'apiculteur du village, un vieil homme du nom de Karl Günter (*mutant aussi*), part en courant depuis ses ruches, criant que les abeilles veulent le tuer ! En effet, quiconque décide de s'approcher trop près des ruches (moins de 10m), se verra attaquer par un essaim d'abeilles mutantes tueuses.

Nuée d'abeilles mutantes tueuses – insectes – Mauvais – XP : 25

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	70	-	1	0	70	70	5	-	-	-	15	10	-

Nuée (le profil correspond à un groupe d'individus, pas à une seule créature), indémoralisable, immunité à la psychologie, -10 pour toucher la nuée, A indépendantes, la nuée perd 1A par tranche de 15B perdus, peur du feu (faire un jet par A restant à la nuée car tous les individus n'auront pas forcément peur), coups critiques et dommages supplémentaires impossibles, attaques empoisonnées (test E-10 ou paralysé pour 3 tours – à partir de 5 piqûres si E-10 raté => mort d'arrêt cardiaque), ignorent les armures.

Si quelqu'un arrive à détruire les ruches le vieux Karl sera fou de chagrin d'avoir perdu ses « filles ». Il ne donnera aucune récompense aux personnages et pourrait même être susceptible de les attaquer s'ils poussent un peu loin...

3/ L'ombre rôde

Un des villageois montrera du doigt, près des personnages, une ombre en lisière du village. Quand les personnages regardent ils verront cette ombre se dissimuler dans les fourrés. Un personnage avec acuité visuelle pourrait avoir vu une queue à l'arrière de l'ombre (test I+10). En se rendant sur place personnage ne trouve quoi que ce soit hormis quelques très légères traces de pattes griffues.

Un personnage compétent en connaissance des animaux pourrait déduire (test Int) qu'il s'agit de trace de pattes inconnues mais rappelant celles de rats. Mais un très gros rat...

Sœur Gwendoline pourrait en arriver à la même conclusion si les personnages lui montrent les empreintes.

La piste est impossible à suivre car elle se perd dans les bois après quelques mètres.

Il s'agit en fait d'un coureur nocturne skaven qui espionne le village suite à la chute de la météorite de malepierre.

II.3 : Cher Ulrik !

Si les personnages ont appris que les fouilles du lendemain ont été dirigées par Ulrik ils devraient aller lui rendre une petite visite pour en apprendre plus. Ce dernier se montrera très peu coopératif et détournera le sujet dès qu'il le peut, dérivant sur sa participation à la bataille de Talabheim quand il était soldat...

Les personnages devront jouer de toute la sociabilité possible pour apprendre quelque chose de cet individu que la folie commence à ronger petit à petit. Et encore, au mieux ils apprendront que la famille Trülower a été exterminée lors de cet incident et que la météorite a été extraite puis qu'ils s'en sont débarrassés dans la forêt. Il n'acceptera pas de les y conduire.

Bien entendu il ment en partie car la météorite est cachée sous l'auberge du poulet volant et il le sait !

Les personnages pourraient décider d'envoyer leur filou espionner Ulrik après qu'ils soient partis. Cette méthode se révélerait payante car il ira rendre visite à Gustav pour discuter au sujet des personnages. En espionnant la conversation le filou pourrait apprendre qu'Ulrik souhaiterait se débarrasser des aventuriers car ils deviennent trop curieux. Gustav n'aime pas trop cette solution qu'il trouve trop excessive. De plus il réprimande Ulrik pour son initiative d'envoyer les personnages dans un piège lorsqu'ils poursuivaient Karina ! Pire encore étant le fait qu'il ne le réprimande pas pour le risque pour les aventuriers, mais pour la mort des mutants ! Il suggère une approche plus diplomatique pour les faire partir de Rakenbourg et faire en sorte qu'ils ne découvrent pas ce qui se trame en réalité avec leurs alliés dans les bois.

=> A ce stade le filou qui espionne en saura déjà beaucoup et trahira sa présence d'une manière ou d'une autre (*tricher sur un jet de dés de discrétion*) et devra fuir avant de se faire remarquer pour de bon (*tricher également pour lui faciliter la fuite*).

=> Les personnages sauront alors qu'Ulrik et Gustav sont de mèche, qu'ils cachent quelque chose de très important et très grave, qu'il y a des alliés à eux dans les bois. Concernant ces alliés ils n'auront aucun mal à déduire qu'il s'agit des mutants dont faisaient partie ceux qui les ont attaqués dans les bois.

=> Ils devraient avoir compris que tout ceci est lié à la chute de la météorite... qu'ils n'ont toujours pas retrouvée.

Attribution de l'expérience pour le chapitre 2

Roleplay et interactions entre les PJ et les villageois : Maxi 40XP

Découvrir les restes des corps dans le jardin de Karina : +7.5XP

Trouver combien de personnes mangeaient là et déduire que Karina est cannibale : +5XP

Partie II.1

Survivre à l'embuscade des mutants : +10XP

Trouver la clef de chez Jasper Loyd : +2.5XP

Partie II.2

A/ Découvrir la poudre verte : +10XP

A/ Découvrir qu'il pourrait s'agir de malepierre : +20XP

A/ Déduire que la météorite a été déplacée : +10XP

-

B/ Découvrir les inscriptions sur le montant du lit de Karina : +7.5XP

B/ Découvrir les dessins dans le livre de comptes : +5XP

B/ Découvrir le bocal avec les orteils : +5XP

B/ Déduire que Karina était victime de folie : +2.5XP

-

C/ Découvrir que la clef ouvre la maison de Jasper Loyd : +7.5XP

C/ Découvrir les inscriptions sur le plancher chez Jasper Loyd : +5XP

C/ Découvrir la tête tranchée sous le plancher: +7.5XP

C/ Découvrir que la tête tranchée est celle de Bethild Loyd: +2.5XP

C/ Déduire que Jasper était victime de folie : +2.5XP

-

D/ Découvrir que les textes n'ont pas été écrit par les mêmes personnes: +7.5XP

D/ Découvrir que Jasper Loyd ne savait pas écrire ni lire: +2.5XP

D/ Trouver un moyen de traduire le texte à ce moment de l'histoire (!): +35XP

-

E/ Découvrir que les fouilles du lendemain ont été conduites par Ulrik: +10XP

-

EVENEMENT 1/ Retrouver le corps et l'identifier comme celui d'Olga Quertich : +2.5XP

EVENEMENT 1/ Survivre à l'attaque des mutants : +5XP

-

EVENEMENT 2/ Détruire les ruches mutantes : +10XP

-

EVENEMENT 3/ Découvrir les empreintes : +2.5XP

EVENEMENT 3/ Découvrir à quoi peuvent correspondre les empreintes : +5XP

Partie II.3

Découvrir qu'Ulrik ment concernant la météorite : +2.5XP

Découvrir la relation entre Ulrik et Gustav : +5XP

Découvrir qu'Ulrik est à l'origine de l'embuscade des mutants : +10XP

Découvrir l'existence « d'alliés » dans les bois : +10XP

CHAPITRE III – FAIRE ECLATER LA VERITE

A ce stade de l'aventure les personnages devraient assez avoir avancé et la nuit devrait tomber d'ici une ou deux heures. Ils se donnent donc rendez-vous à l'auberge du poulet volant pour retrouver leur prisonnier. Ce dernier est toujours présent, gardé (ou pas...) par un villageois milicien armé d'une masse d'arme. En retrouvant Friedrich les personnages le découvriront trempé de sueurs, fiévreux et les yeux dilatés. Ils peuvent craindre un empoisonnement et ils ont raison ! Si personne n'est capable de découvrir quel poison a été utilisé les personnages ont tout intérêt à l'amener à Sœur Gwendoline de toute urgence. Il mourra dans une demi-heure si rien n'est fait.

Le poison utilisé est de la serpentine, une mousse vert sombre poussant fréquemment dans les plaines et les collines du Vieux Monde. Tout personnage compétent pourra appliquer les soins nécessaires à base de poudre de morille noire (s'il en trouve car mauvaise saison !) ou de myrte.

Si Friedrich est soigné il dormira d'un sommeil de cauchemars, très agités, geignant de temps à autre « quelle horreur... je ne veux pas finir comme ça... sortez-moi d'ici... ce lieu est maudit... ». Il ne sera pas en état d'être interrogé mais les personnages peuvent décider de mener l'enquête sur la manière dont le poison s'est retrouvé là.

Ils interrogeront très certainement l'aubergiste, sa femme et sa serveuse (*tous mutants et le cachant*). Ces derniers nieront tout, mais un interrogatoire très poussif et bien mené pourrait révéler qu'en fait le poison a été mis dans la nourriture de Friedrich par Gustav. Son but : faire partir les personnages puisqu'ils n'auraient plus rien à faire dans ce village.

Emerald Garn –aubergiste – humain – 1m78 – 35 ans - Mauvais

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	25	4	4	8	25	1	40	30	33	27	29	44

Marchandage, évaluation, comptabilité, cuisine.

Vêtements d'aubergiste avec tablier, clef de sa maison, couteau de cuisine

Maison : coffre avec 11Co, 91/-, 724ss, 3 livres divers (7Co chaque).

Boutique : fromages de chèvre, nourriture, bouteilles d'alcool.

L'aubergiste est assez sociable mais sa mutation, qu'il cache à tous sauf sa femme, le rend très nerveux et il ne sera donc pas forcément réceptif à tout. Si les personnages parlent de mutant de manière adroite il pourrait se trahir sans le vouloir. Il sait pour la mutation de sa femme et celles d'autres villageois.

Mutation : son dos se colore en vert et des bubons gros comme des pouces sortent dessus.

Valériane Garn –cuisinière – humaine – 1m58 – 25 ans – Mauvaise - XP : 3

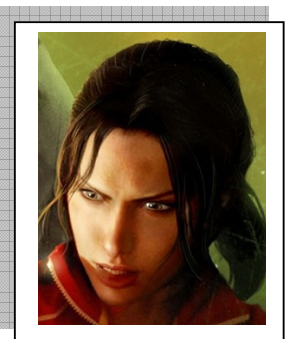
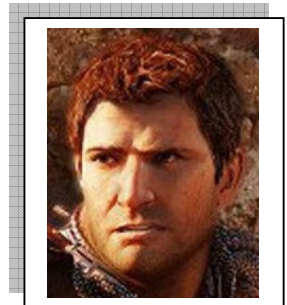
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	23	4 (3)	3	6	30	1	44	26	24	25	23	10 (39)

Cuisine, identification des plantes, alphabétisation.

Vêtements de cuisinière avec tablier, clef de sa maison, couteaux de cuisine

Maison : voir Emerald

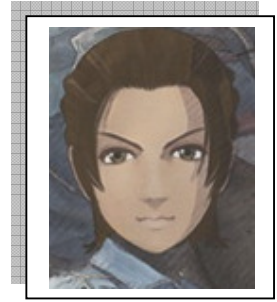
La femme d'Emerald perd la raison de plus en plus chaque jour.



Elle devient violente et utilise ses couteaux et hachoir de plus en plus fort, si bien que les personnages pourraient de temps en temps l'entendre découper dans la cuisine depuis la salle commune ! Elle est au courant pour la mutation de son mari.

Mutation : apparition de plaques écailleuses bleues sur son corps

Leur serveuse est muette de naissance et ne pourra pas être d'une grande utilité. Il s'agit de leur fille de 13 ans Karolyna. Elle aussi porte la marque du Chaos : une petite queue de lièvre est en train de lui pousser au bas du dos + sa pilosité s'accélère. Elle pourra néanmoins répondre à quelques questions, mais ses parents feront le maximum pour l'écarter de tout cela. Ils ne sont pas au courant pour sa mutation...



⇒ Après avoir appris cela les personnages devraient enfin demander des comptes à Gustav !

III.1 : Intrigues dans la nuit

Que les personnages aient appris l'implication de Gustav dans l'empoisonnement de Friedrich ou qu'ils soient au courant via le travail d'espion du filou, ils devraient finir par aller demander des comptes au bourguemestre. Ils ne trouveront pas ce dernier chez lui. D'ailleurs ils ne le trouveront pas au village de toute la nuit... Ulrik n'est pas présent non plus et aucun milicien ne sait où ils sont. Il est possible (test Soc) d'apprendre par un villageois qu'il aurait été aperçu quittant le village vers les bois à l'est.

Note : la suite, facultative mais très utile dans l'histoire, peut être ratée suivant la façon dont s'y prennent les personnages. Essayer quand même de les pousser vers la suite.

En allant se renseigner auprès de Sœur Gwendoline, les personnages la trouveront en transe, se tortillant au sol de son temple, bavant et déblatérant des insanités en Reikspiel puis parlant dans une langue inconnue mais pas très engageante (*langue noire*). La folie commence malheureusement à la gagner elle aussi. Il n'y a aucune difficulté à la calmer et la réveiller de cette transe. Néanmoins à son « réveil » elle aura des yeux de folle furieuse pendant quelques secondes avant de retrouver son état normal, bien que ses muscles soient très crispés. Elle pleurera à chaudes larmes.

Si les personnages sont compatissants et l'aident réellement elle leur avouera que la marque du Chaos est sur elle depuis peu (elle sort un pied de sa chaussure, montrant ses deux orteils supplémentaires, osseux, en train de pousser). Elle lutte et prie Taal pour que cela soit enrayé mais rien n'y fait, la folie la gagne et la mutation continue. Elle suspecte d'autres personnes dans le village de subir la même malédiction. D'ailleurs certaines personnes (qui ont disparu depuis) étaient venues la voir il y a quelques jours pour demander des soins « particuliers »... qu'elle ne pouvait prodiguer. Elle a bien tranché deux orteils à Karina Trishmyn en récitant les prières de Taal (*orteils trouvés dans le bocal de formol chez Karina*), mais ça n'a fait qu'empirer les choses car la folie l'a prise bien plus vite ensuite.

Si les personnages lui reparlent du texte elle sera maintenant capable de le déchiffrer. Il est écrit : « Dans la forêt, près de la cascade ». Elle ne connaît qu'une seule cascade dans les bois entourant le village. Elle se situe à 2 kilomètres environ à l'est. Elle accepte d'y conduire les personnages s'ils le demandent car elle connaît très bien cette forêt et ses pièges. Elle conseille néanmoins d'y aller avant la nuit car des bêtes rôdent en ce moment autour du village.

Aux personnages d'accepter s'ils veulent retrouver Gustav!

Le trajet jusqu'à la cascade se fera sans soucis car Sœur Gwendoline est très prudente et connaît très bien ces bois. La durée moyenne du trajet est de 35 minutes.

Une fois à la cascade les personnages verront une grande réunion de mutants, présidée par Gustav et Ulrik.

En fait ils se sont rendus dans les bois rejoindre 40 autres mutants survivants s'étant exilés. Les personnages devront se montrer les plus discrets possibles pour espérer espionner la scène sans se faire remarquer. Les villageois

mutants n'ont pas placés de sentinelles mais certains ont l'ouïe et/ou la vue très fine. Ils peuvent décider d'envoyer leur filou écouter la conversation mais il faudra qu'il la retranscrive fidèlement à ses camarades.

L'assemblée sera en plein débat sur un sujet qui les divise : doivent-ils éliminer les personnages joueurs ? Gustav et Ulrik expliquent la situation, appuyés par d'autres villageois que les personnages ont déjà croisés dans la journée (le vieux Karl, Emerald, etc...). Voici où en est la discussion à l'arrivée des personnages :

Gustav

... voilà pourquoi nous devons leur cacher son existence.

Emerald

Tout à fait d'accord avec vous Gustav. Et comme ils dorment chez moi je peux les avoir à l'œil. Par contre je crains que ma femme ne devienne de plus en plus incontrôlable. J'ai peur qu'elle ne commette une erreur et ne nous dévoile.

Ulrik

Ne t'inquiète pas pour ta femme Emerald. Nous en aurons fini avec ces aventuriers avant qu'elle ne puisse divulguer quoi que ce soit.

Emerald

La folie la gagne de jour en jour. Je crains pour la vie de ma fille.

Karina

Sa si jolie petite fille... si appétissante...

Emerald

Si tu t'approches de ma fille, sale folle cannibale, je jure que je te tue de mes propres mains !

Gustav

Voyons, calmez-vous, calmez-vous mes amis ! Ne laissons pas la folie nous gagner tous. Nous avons déjà perdu beaucoup de parents et d'amis depuis cette catastrophe.

Le vieux Karl

Je vous avais dit que Taal nous punirai pour ce que nous avons fait !

Ulrik

Tu étais pourtant bien d'accord le jour où nous avons extrait cette météorite de la maison des Trülower ! Tu nous as même aidés à la sortir de là ! Alors tais-toi maintenant et assume tes actes !

Emerald

Une chose est certaine, nous ne pouvons pas continuer ainsi. Regardez ce que ça a fait de nous ! Nous devenons des mutants, des serviteurs des puissances de la Ruine. Débarrassons-nous de cette chose !

Gustav

Tout à fait. Mais comment ?

Karina

Je connais un sorcier qui serait prêt à nous en donner un très bon prix. Je ne sais pas combien exactement, mais plusieurs centaines de couronnes certainement ! Ah ! Ah ! Comme ça on pourra acheter plein de viande fraîche !

Gustav, regardant Karina avec pitié

Nous ne pouvons pas laisser cette chose se répandre dans l'Empire. Nous trahirions Taal et l'Empereur !

Ulrik

Taal nous a déjà abandonnés, Gustav. Regarde-nous, nous portons tous la marque du Chaos. Nous ne pourrons jamais plus retourner vivre nos vies d'avant.

Emerald

Si cette chose est à l'origine de nos malheurs plus vite elle foutra le camp de sous mon auberge, mieux se sera !

-

Là les personnages devraient flipper à mort !

-

Karina

C'est ça ! Et part avec elle !

Gustav

Nous sommes d'accord. Nous ne pouvons plus garder cela sous le Poulet Volant. Qui sait ce qui pourrait se passer si nos visiteurs la découvriraient ? Ce qui nous ramène à notre premier sujet : comment se débarrasser d'eux sans attirer l'attention?

Karina et quelques autres mutants

Tuons-les ! Tuons-les et mangeons-les !!

Gustav

Non, Taal nous ferait bannir du royaume de Mórr.

Ulrik

Nous sommes déjà bannis quoi qu'il arrive. Le royaume de Mórr n'ouvre pas ses portes à ceux qui portent la marque du Chaos.

Gustav, un peu de tristesse dans les yeux

Tu... tu dois avoir raison. Je n'aime pas cela, mais vous avez raison mes amis. Nous devons les éliminer pour préserver nos secrets. Préparez-vous, nous allons retourner au village et terminer cette sale besogne.

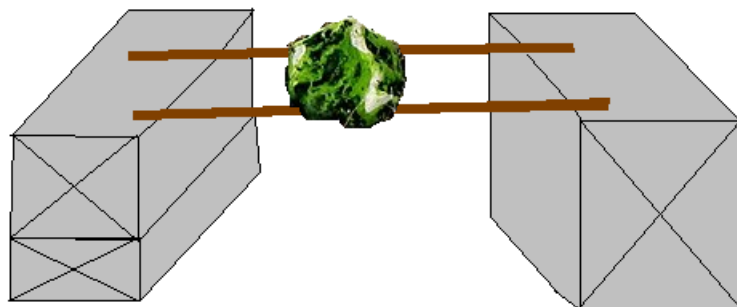
⇒ A cet instant les personnages devraient se hâter de rentrer au village !

III.2 : Révélations

Le retour jusqu'au village se fera sans problème. Sœur Gwendoline est troublée par ce qu'elle a entendu à la cascade. Elle préfère retourner au temple de Taal prier pour les âmes des habitants. Elle est dans un état tel qu'elle ne pourra d'être d'aucune autre utilité aux personnages.

A l'auberge, ces derniers doivent forcer le passage pour aller à la cave, s'ils le désirent. Valériane se mettra en travers de leur route avec un couteau de cuisine et de la bave aux lèvres. Derrière elle gît le cadavre lacéré de coups de sa fille ! Si les personnages choisissent de se battre et de tuer Valériane pour vérifier le corps de la gamine ils se rendront compte que c'était aussi une mutante.

Dans la cave de l'auberge les personnages découvriront un brancard fait avec deux poutres de bois. Sur ce brancard est posée une météorite de malepierre qui brille de sa maléfique lueur verte ! Elle fait environ 50cm de diamètre. Les personnages compétents en exploitation minière ou ayant les connaissances nécessaires devront mettre en garde le reste du groupe contre le fort pouvoir mutagène de cette substance chaotique.



Les personnages ayant appris cela seront normalement très inquiets car ils dorment ici depuis la veille. Et pire : ils ont mangé et bu les vivres venant de la cave !! Ils n'ont néanmoins pas le temps de s'éterniser ici car les mutants arrivent à l'extérieur, criant aux aventuriers de sortir de l'auberge. Cette dernière est encerclée par 60 mutants, tous du village ou venant de la forêt. Tous ont changé à un stade plus ou moins avancé.

Attribution de l'expérience pour le chapitre 3

Roleplay et interactions entre les PJ et les villageois : Maxi 20XP

Déduire un empoisonnement et découvrir quel poison a ingéré Friedrich : +7.5XP

Faire en sorte de sauver Friedrich : par soi-même: +15XP / Avec l'aide de Sœur Gwendoline : +12.5XP

Découvrir que c'est Gustav qui a empoisonné Friedrich: +10XP

Découvrir que Karolina est aussi une mutante à ce stade de l'aventure: +2.5XP

Partie III.1

Sortir ~~calmement~~ Sœur Gwendoline de sa transe: +2.5XP

Apprendre que Sœur Gwendoline est une mutante elle aussi : +2.5XP

Obtenir une traduction des écritures en langue noire: +7.5XP

Découvrir la réunion secrète des mutants et apprendre ce qu'il se passe: +25XP

Partie III.2

Découvrir la folie de Valériane et l'éliminer : +2.5XP

Découvrir la malepierre dans la cave de l'auberge: +25XP

CHAPITRE IV – PRESERVER CE QUI PEUT ENCORE L'ETRE

Les mutants demandent alors plusieurs fois aux personnages de sortir de l'auberge (ils n'ont aucune envie de détruire le bâtiment). Arrive alors Sœur Gwendoline qui les supplie de renoncer à leurs projets insensés et de retourner dans la voie de Taal. Elle commence une prière et n'a pas le temps de la terminer car Karina se jette sur elle avec une hachette et la lui plante dans la gorge ! Sœur Gwendoline s'écroule au sol, des larmes et de la tristesse plein les yeux.

Cette action horrible a galvanisé les autres mutants, ceux ayant le plus changés, et certains (x6) décident d'avancer vers l'auberge. Emerald part au devant d'eux pour les en empêcher car sa femme et sa fille sont toujours à l'intérieur (...). Les mutants l'écartent d'un geste brusque et pénètrent dans l'auberge. Les personnages doivent donc affronter cette première vague d'attaquants alors que les autres attendent à l'extérieur sans trop savoir quoi faire.

Si les personnages le souhaitent ils peuvent libérer Friedrich (reste 3B s'il a survécu à l'empoisonnement) pour les aider à défendre l'auberge. Voici les 6 mutants, aucun n'a d'armure :

1/ Ailes de chauve souris lui permettant de voler. *Armé d'un poignard.*

2/ Abdomen de fourmi derrière le dos et tête de fourmi. *Armé d'un épieu en bois.*

3/ Bec de vautour et plumes qui commencent à pousser sur le visage. *Armé d'un gourdin clouté (+3I).*

4/ Pattes arrière de sauterelle (M2). *Armé d'un couteau de cuisine.*

5/ Pas de cou, sa tête a fondu dans le torse. *Armé d'une fourche (+8I +5Prd -5CC).*

6/ Chair qui tombe en lambeaux et couverte de mouches et vers (cause la peur). *Armé d'une bèche.*

Ces mutants possèdent 1Co, 12/- et 23ss. Quelques uns ont les clefs de chez eux.

Les personnages ne devraient pas trop avoir de mal à éliminer 6 mutants tout en étant dans une position défensive. Une fois cette première vague passée les autres mutants ne sauront pas trop quoi faire. Karina prendra la tête d'une seconde vague d'attaquants qui se ruera sur la porte, les fenêtres, le toit, etc... Les personnages vont devoir se préparer à tenir un siège ! Cette fois ci il y aura 11 mutants dont aucun n'aura d'armure!

1/ Karina Trishmyn. Voir profil. *Armée d'une hachette*

2/ Tête de démon, entourée de feu, peau rouge vif. *Armé d'une hache de bûcheron.*

3/ Gros yeux globuleux de poisson. *Armé d'un gourdin clouté (+3I).*

4/ Long cou de 40cm avec une bouche supplémentaire sur le côté. *Armé d'un couteau de cuisine.*

5/ 4 bras (+2A). *Armé de 4 couteaux de cuisine.*

6/ Corps couvert de verrues rouges et jaunes avec des poils épais qui sortent. *Armé d'une pioche.*

7/ Torse et bras d'acier (4PA, -10I). *Armé d'une bèche.*

- 8/ Queue de rat et oreilles pointues, moustaches de rat. *Armé d'un gourdin clouté (+3I).*
- 9/ Bras gauche remplacé par un tentacule violet. *Armé d'un couteau de cuisine.*
- 10/ Extrêmement maigre, yeux rouges vifs. *Armé d'une fourche (+8I +5Prd -5CC).*
- 11/ Dégage une très forte odeur nauséabonde (-10Cd, FM, CI à ses adversaires). *Armé d'une hachette.*
- Ces mutants possèdent 2Co, 52/- et 63ss. Quelques uns ont les clefs de chez eux.

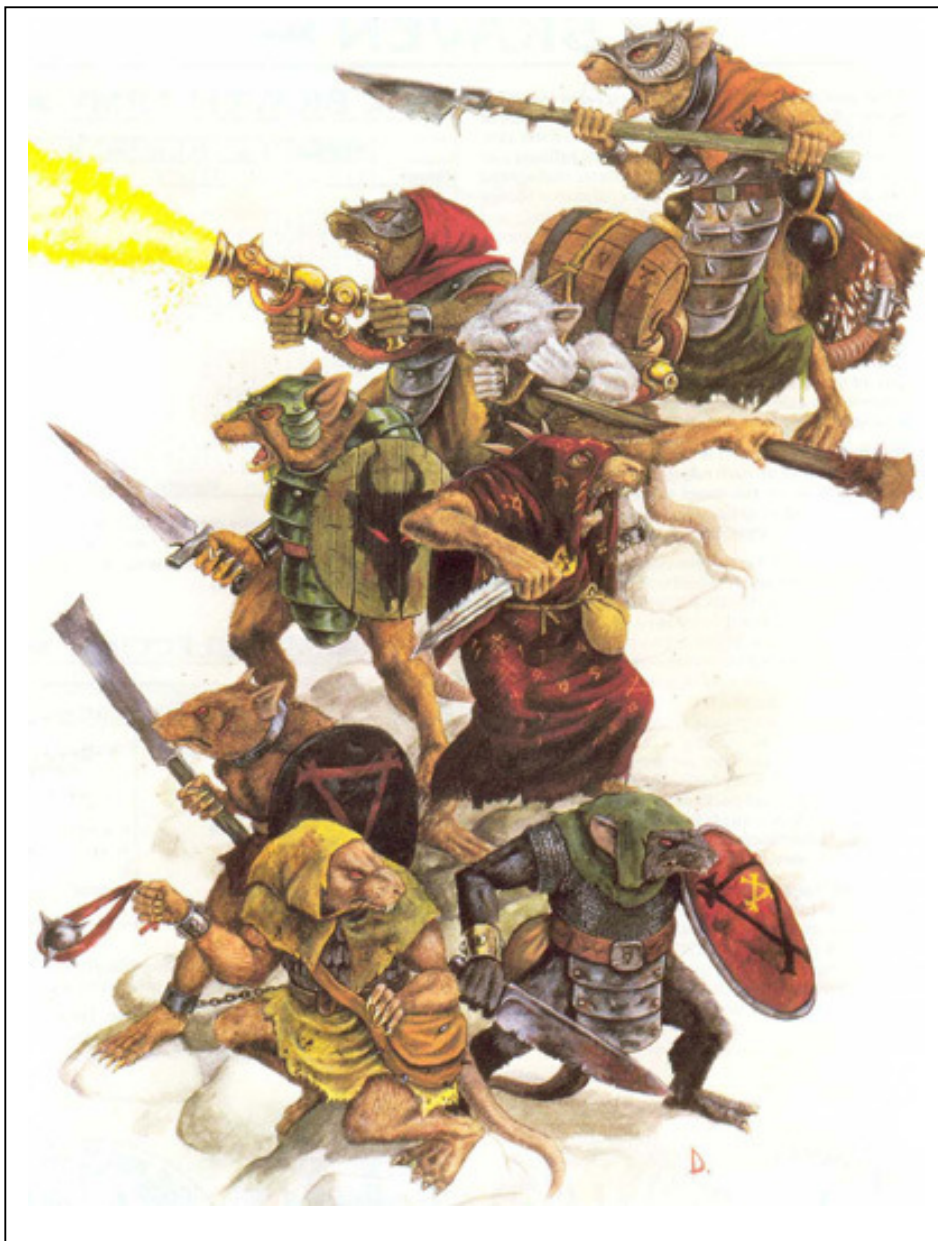
Une fois cette vague repoussée les personnages entendront des bruits de bataille à l'extérieur de l'auberge. En regardant ils verront les mutants en train de lutter contre des dizaines d'homme-rats qui surgissent des ombres. Ceux qui s'y sont déjà frottés reconnaîtront des skavens. Le nombre de skavens est incalculable dans le chaos des combats mais il semblerait qu'ils se battent à deux contre un contre les mutants ! Les personnages n'auront plus beaucoup d'options à partir de là. Se cacher du mieux qu'ils peuvent... et prier les dieux. Si des personnages veulent se jeter dans les combats ils ont de très faibles chances de s'en sortir. Le détachement skaven est composé de 50 guerriers des clans, 20 esclaves et 1 lance-feu. Le tout commandé par un chef vermine de choc et un prêtre de la peste (*chef moine de la peste*). Sans parler bien entendu que mutants et skavens attaqueront les personnages qui sortent sans distinction. Cela ne reste pas non plus impossible de vaincre...

Des personnages qui se cacheraient bien à l'abri des regards et le plus loin possible de la malepierre seront normalement à l'abri. Test d'I pour se cacher. Les compétences de camouflage donnent des bonus (+10).

Les skavens sont essentiellement là pour la météorite de malepierre. Ils emporteront néanmoins quelques esclaves. Les personnages auront le temps

de voir Gustav se faire enlever ainsi. Si les personnages sont mal cachés ils auront à faire avec un groupe de skaven fouillant le village pour trouver des esclaves (chaque groupe de skaven est constitué de 2 guerriers des clans).

Une fois la bataille terminée les personnages pourront constater que les skavens ont emporté la météorite de malepierre avec eux et laissé de nombreux cadavres de mutants derrière eux. Quelques mutants (dont Gustav) ne seront pas retrouvés car capturés par les skavens pour en faire des esclaves. Il n'y a aucun cadavre de skaven...



EPILOGUE – QUE TAAL VEILLE SUR L'EMPIRE

Il est environ minuit lorsque les personnages réalisent qu'ils ont survécu (ou pas...) à cette bataille.

Les skavens sont restés cachés dans l'ombre jusqu'au dernier moment et ont emporté la malepierre, et la victoire.

Les mutants ont été détruits, ce qui n'est pas si mal.

L'Empire a perdu un village qui se reconstruira difficilement.

Les aventuriers sont épuisés par tant de mystères et de violence. Ils peuvent fouiller ce qu'il reste du village et les corps des morts si le cœur leur en dit. Les skavens leur ont laissé en tout 26Co, 149/-, 255ss et des bijoux pour 12Co.

Des vêtements, outils, etc. peuvent être « empruntés » aux villageois maintenant.

Le temple de Taal a été épargné par les skavens mais l'intérieur a été pillé.

Le corps de Sœur Gwendoline gît au milieu du champ de bataille. Les aventuriers peuvent choisir, ou non, de lui rendre les derniers hommages et l'enterrer près de son temple.

La présence de la malepierre a peut-être contaminé les aventuriers. Au MJ de le déterminer avec la table ci-après. Le MJ devra néanmoins garder cela sous secret pour les prochains jours d'aventure car les personnages ne sauront pas s'ils ont été ou pas contaminés.

Le prisonnier a peut-être survécu ? Si oui ils peuvent terminer leur route jusqu'à Talabheim et empocher la prime de 50Co à se partager. Sinon, et dans tous les cas, l'aventure continue !

Mutations

! Le MJ doit garder secret le résultat de ses jets de dés pour cacher la triste vérité à ses joueurs (un temps seulement si contaminés).

Les personnages auront un pourcentage de malchance suivante d'obtenir une mutation. Les raisons sont cumulatives et peuvent être modifiées par le MJ (si quelqu'un lèche la malepierre brute passer à 100% par exemple!). Lancer une seule fois les dés une fois le calcul finalisé. Tout score sous le résultat du calcul déclenchera une mutation :

Par tranche de 4 heures à l'auberge : 2%

Par tranche de 15 minutes dans la cave : 3%

Par repas consommé à l'auberge : 5%

Pour toucher la malepierre brute sans gants de protection : 60%

Pour toucher la malepierre brute avec des gants de protection : 10%

Pour avoir couché avec un mutant ou une mutante (sait-on jamais...) : 10%

Suivant le personnage qui pourrait obtenir une mutation, se référer à son rapport avec la malepierre dans le scénario. Un personnage ne l'ayant ni touché ni approchée recevra certainement une mutation mineure, alors qu'un personnage l'ayant touchée à pleines mains recevra une mutation majeure sans soucis !

Concernant les mutations le MJ devrait laisser libre cours à son imagination du moment. Sinon je vous renvoie aux pages 28 à 57 de l'excellent livre « le tome de la corruption », elles regorgent d'idées de mutations ! Les règles sont celles de la nouvelle édition (pas la toute dernière non plus) mais peuvent facilement s'adapter aux anciennes règles.

Attribution de l'expérience pour le chapitre 4

Roleplay et interactions entre les PJ : Maxi 15XP

Comportement pendant le siège de l'auberge par les mutants : Maxi 30XP

Comportement pendant l'attaque des skavens et le vol de la météorite : Maxi 30XP

Friedrich a survécu : +7.5XP // Friedrich ramené à Talabheim : +12.5XP

Rendre les derniers hommages à Sœur Gwendoline malgré sa mutation: +15XP

Comportement après la bataille : Maxi 15XP

Découvrir ce qui se tramait à Rakenbourg et survivre à ces deux dernières journées : 50XP et 1 étoile !

à suivre... !