

# Le seigneur maléfique

Par Anthony / janvier 2011

Ce scénario est fait pour des joueurs d'un niveau débutant à moyen. Trois à quatre joueurs environ.

## Acte 1 – Un temps de chien

Cela fait maintenant 13 jours qu'il pleut en continu. Les personnages ont été engagés pour protéger une caravane marchande qui fait le voyage entre Nuln et les Principautés Frontalières. Bien entendu, avec ce temps de chien la caravane n'avance pas très vite. Elle s'embourbe régulièrement et tout le monde présent est requis pour l'aider à reprendre la route. Les marchands et les membres de l'escorte sont de plus en plus maussades. Le vent vient de se lever depuis le début de la journée. Nous sommes en plein automne. Les températures chutent très vite. Déjà un des plus vieux marchands voit sa santé se dégrader. Il a de violentes quintes de toux et de la fièvre. A ce rythme il n'arrivera pas jusqu'aux Principautés Frontalières... Le moral est en baisse.



**La caravane des marchands se présente de la manière suivante :**

**CHARIOT - CHARIOT - CHARIOT - CHARIOT**

Chaque chariot est tiré par deux bœufs et manœuvré par un cocher.

Il y a 4 marchands chacun dans son chariot. Ils se nomment Friedrich Trüll, Edmund Rophler, Alexei Oronov et Damian Jüger (le malade)

**L'escorte est composée comme suit :**

4 mercenaires à côté des cochers (un de moins par PJ souhaitant être assis).

3 cavaliers (un de moins par PJ à cheval).

3 mercenaires à pied (un de moins par PJ souhaitant marcher).

Chaque mercenaire est payé 5/- par jour. Les cavaliers touchent +1/- et 10ss par jour.

Les PNJ mercenaires sont équipés de manière standard (armures légères, armes simples – voir images).



Le scénario commence alors que les personnages sont à nouveau en train de décoincer un chariot de la caravane. Le deuxième en partant du début. Il est embourbé dans une ornière. Le vent est très violent et la pluie tombe à torrents mais il est possible que les personnages remarquent les bœufs commencer à s'énerver... mais pas à cause du mauvais temps...

Une hache de jet vient se ficher directement dans la cuisse d'un mercenaire PNJ, qui roule alors au sol, juste à côté d'un des PJ ! Des hurlements et des grognements se font alors entendre plus fort que les sons du vent et de la pluie réunis. Lorsque les personnages se retournent il est presque trop tard pour réagir car une douzaine d'homme-bêtes vient de sortir au pas de charge de la forêt environnante et se jette sur la caravane. Le combat s'engage alors !



Les assaillants sont au total 19, mais les PJ ne pourront pas le savoir avant la fin des hostilités (mauvaise vision et chaos des combats). Il y a 12 Gors, armés de haches et de gourdins + 6 Ungors armés d'épieux + 1 Centigor armé d'une épée à deux mains et portant une cuirasse de fer. Le combat sera acharné.

L'escorte des chariots est particulièrement fatiguée de ces derniers jours et se battra avec des malus de -5CC, CT, I et Cd. Les PJ y compris.

Si les personnages arrivent à s'en sortir indemnes et sans fuir (donc victoire) ils pourront fouiller les cadavres et trouver les objets suivants répartis entre les cadavres : 7/-, 38ss, 1 petit anneau en os sculpté ( $\approx$  6/-), 1 bandeau de tête en cuivre ( $\approx$  6/-), une vieille épaulière d'armure avec sangle en cuir (1PA épaule gauche - 15Enc -  $\approx$  1Co), un collier de 8 canines d'orque ( $\approx$  7/-), 1 petit anneau en bronze ( $\approx$  3/-), 5 carreaux d'arbalète abîmés (cassent sur 5-6 au lieu de 6), 1 bouteille de piquette ( $\approx$  6ss), 1 patte d'ours avec ses 5 griffes ( $\approx$  11/-), un sachet d'une trentaine d'écailles inconnues rouges et grosses comme des ongles de pouces ( $\approx$  2Co auprès d'une personne intéressée).

Sur le centigor les personnages pourront trouver : 1 épée à deux main (bon état mais mal équilibrée : +7Enc), 1 cuirasse de fer abîmée pour grande taille (1PA tronc), 1 petit tonnelet entamé de bière de racines ( $\approx$  9ss), 1 bourse contenant 9/- et 27ss, 1 collier de 15 dents de goblin ( $\approx$  4/-), 1 arc court de facture halfling avec un étui de 8 flèches courtes, **1 petit anneau de fer gravé de symboles étranges ( $\approx$  2/- si pris comme tel) qui est en fait un anneau de protection contre Sigmar permettant au porteur de bénéficier d'une résistance de 3% contre les effets des prières sigmarites.**



Une fois le combat terminé et les blessés soignés la caravane peut continuer sa route. Personne ne sait trop où il se trouve du fait de la météo calamiteuse, du ciel couvert et du manque de lumière. Néanmoins les personnages finiront par arriver après une petite heure éprouvante, à la tombée de la nuit, dans un village rural du nom de Gargenheim. Bien entendu il n'y a pas un chat dehors par ce temps. Le village n'a pas de mur d'enceinte digne de ce nom, seulement un petit muret de 40cm usé par le temps et couvert de mousse par endroits. Les ruines d'une bâtisse servent de poste de garde à l'entrée du village. Un vieux paysan armé d'une lance et vêtu d'une antique armure de cuir arrête les personnages. Les explications sont rapides et le groupe est autorisé à entrer se mettre à l'abri.

Le village est traversé par une rivière d'environ 4m de large, qui est maintenant un torrent à la limite de la crue. Le seul pont du village pour traverser est détruit, emporté par le torrent diluvien qui s'écoule dans le lit de la rivière. Certaines parties du village sont inondées. Le petit temple de Sigmar local semble être une île sortant des flots... car entouré de plus de 50cm d'eau.

Heureusement il y a une auberge dans le village ! La caravane s'arrête donc tout naturellement pour aller se mettre à l'abri et au chaud.

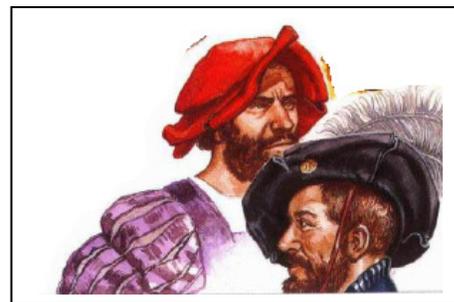
### Attribution des points d'expérience du chapitre :

Effacité dans la défense de la caravane : maximum 10 points.

Chaque chariot arrivé à Gargenheim : 10 points.

Chaque marchand arrivé vivant à Gargenheim : 10 points.

Roleplay du chapitre : maximum 5 points



## Acte 2 – Gargenheim, village maudit ?

Les personnages se rendront bien vite compte que les gens du coin sont maussades, désespérés et désemparés par cette météo de cauchemar. Ils sont nombreux à s'être retrouvés à l'auberge. Du coup l'arrivée de nouveaux venus ne passe pas inaperçue parmi la communauté et les conversations s'arrêtent bien vite. Les personnages sont dévisagés mais rapidement les conversations reprennent.

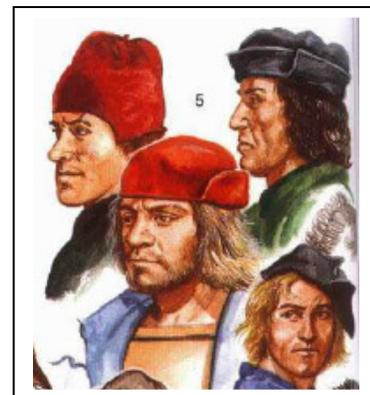


Un jeune homme d'une vingtaine d'année vient à la rencontre des étrangers et leur propose une table (ou deux) où s'asseoir et prend leur commande. Ils n'ont pas beaucoup de choix côté alcool... de la bière locale (14ss la choppe), de la gnole locale (10ss le verre) et quelques bouteilles de vin tiléen plutôt moyen (13/- la bouteille). Sinon les menus seront constitués de haricots blancs et tranches de lard (3/- l'assiette), choux et saucisses de porc (4/- l'assiette) ou pour les plus riches choux et une cuisse de poulet (6/- l'assiette).

Les chambres de l'auberge sont libres (3 chambres à 13/- la nuit chacun avec un bac d'eau chaude pour se laver) ou le dortoir commun pour 3/- la nuit (supplément de 3/- pour le bac d'eau chaude).

Au fur et à mesure de la soirée les personnages pourront se rendre compte que les villageois présents les observent et se posent des questions entre eux au sujet, en particulier, des PJ. Des rumeurs se font entendre sur une action menée par ces étrangers... puis finalement en milieu de soirée trois villageois se lèvent et viennent à la rencontre de la table des PJ.

Ils se nomment Mickaël, Hans et Jürgen et sont tous les trois fermiers dans la région. Malheureusement, pour eux comme pour tous les habitants du coin, leurs récoltes sont en piteux état du fait des différentes périodes de sécheresse de l'été passé et des déluges de ce début d'automne. Une bonne partie du bétail et des réserves avait été réquisitionné par le comte d'Averland pour son armée en campagne contre les orques des montagnes il y a quelques semaines. Les villageois craignent qu'ils ne puissent pas tenir bien longtemps avec les maigres réserves qui leur restent. Il se trouve en plus que le seigneur local, un chevalier répondant au nom de Marquis Peter Von Gargenheim, leur lève de plus en plus de taxes en argent et en nature. Les villageois sont à bout... Leur seigneur qui était bon auparavant les harcèle maintenant. Ils sont désemparés. Certaines femmes et jeunes filles ont même été emmenées de force au château du Marquis. Personne ne les a jamais revues...



Les personnages apprennent que tout se passait bien avant que leur maître ne revienne de la grande guerre contre le Chaos. Il aurait participé à la défense de Middenheim et depuis son retour il ne se conduit plus comme le bon seigneur qu'il était par le passé mais plus comme un de ces nobliaux avides de richesses et de pouvoir...

A bout, les villageois demandent leur aide aux PJ pour savoir ce qui se passe au château de leur seigneur et raisonner ce dernier.

Les villageois n'ont pas grand-chose à offrir en récompense mais acceptent tous de participer pour remercier les PJ si ceux-ci réussissent leur mission. L'aubergiste leur propose un fut de 30 litres de bière et un jambon. Les trois fermiers proposent 1 agneau, 15 flèches d'arc normal et 1 coutelas familial à la garde en ivoire. Les autres villageois promettent le même genre de participation.

De toute manière le pont du village est détruit et les PJ n'ont pas grand-chose d'autre à faire puisque les marchands arrêtent de les payer si la caravane ne voyage plus... En toute logique ils devraient accepter.

Le lendemain matin le temps est plus clément, mais il pleut toujours des cordes. Le vent est bien tombé en revanche. Les personnages peuvent donc se rendre au château du Marquis. La route entre le village et le château est complètement inondée et même effondrée par endroits. Le château se situe sur une colline escarpée qui domine le village, au bord d'un lac qui a débordé et menace d'inonder les alentours. Ce n'est pas une grande forteresse mais il reste néanmoins une belle place forte défendue par de hautes tours et des murs épais. Avec la pluie qui tombe les personnages n'arrivent pas à voir ce qui se passe sur les murailles du château. Le pont levé est levé, et les ravins autour du château sont couverts de rochers tranchants.



Les personnages, à force de s'égosiller reçoivent une réponse incompréhensible de la part du château. Le pont levés se baisse. Les personnages peuvent enfin entrer dans le château. Ce qu'ils y découvrent n'est autre qu'une cour à l'abandon, les toits des maisons sont en très mauvais état, la boue est partout, la saleté omniprésente.

Le donjon du château et ses annexes sont eux par contre en bon état. Rien d'exceptionnel, mais l'entretien est assuré. Les personnages peuvent même apercevoir un autre garde à l'entrée principale.

Il y a peu de gens présents à cause de la pluie, mais quatre gardes accueillent quand même le groupe en leur faisant signe de venir se mettre à l'abri sous le toit délabré de l'écurie.

Le pont levés est relevé tout de suite après l'arrivée des personnages.

Une fois sous l'écurie les personnages verront les visages usés et fatigués des quatre gardes. Ces derniers sont équipés de manière standard pour leur poste : plastron de cuir, casque de fer, hallebarde, épée courte.

Les gardes sont intrigués de voir des étrangers et les conduisent au corps de garde pour qu'ils rencontrent leur capitaine. Le corps de garde se trouve de l'autre côté des écuries, et est en à peine meilleur état que le reste de la cour, même si on peut voir deux gardes en train de réparer la toiture avec les moyens du bord...

Sont donc présents 6 gardes + le capitaine. Ce dernier paraît un peu moins fatigué que ces hommes car il est de plus forte stature et vieux vêtu - équipé. Mais ce n'est qu'une apparence car son état de santé n'est pas très bon. Une violente quinte de toux dans laquelle il crache un peu de sang, vient vite en informer les personnages.

Il se nomme Gustav Dessler et n'est pas un mauvais bougre. Il a reçu ou appris une certaine éducation et cela se ressent. Il va néanmoins se montrer rude envers les personnages car il a ordre de ne pas déranger le Marquis sauf en cas d'extrême urgence. Et les doléances des personnages ne sont pas un cas d'urgence et finit donc par les mettre tout simplement à la porte.



Les gardes qui les raccompagnent seront silencieux un moment, jusqu'à ce que l'un d'entre eux excuse l'attitude du capitaine Dessler. En effet ce dernier n'est pas un mauvais homme et souffre comme tout le monde ici de la nouvelle façon de diriger du Marquis Von Gargenheim. Mais personne n'ose s'y opposer. Toute opposition est sévèrement punie. Certainement que le capitaine ne veut pas que les villageois soient punis pour leur demande. Les gardes avouent discrètement aux personnages qu'ils en ont eux aussi assez de leur Marquis et qu'au rythme où vont les choses la région ne sera plus que ruines abandonnées d'ici quelques mois. Un autre garde avouera aux personnages que les hommes-bêtes sont de plus en plus courageux ces derniers temps, attaquant même des convois lourdement défendus ! Ils ne comprennent du coup pas l'attitude du Marquis de ne pas défendre ses terres et de

se cloîtrer dans son donjon. « Il a dû se passer des choses terribles lors de la bataille de Middenheim pour changer notre bon Marquis en un tyran avide de richesses... que Sigmar nous protège ». Les personnages n'apprendront pas grand-chose de plus des gardes de la cour car ils ne sont pas autorisés à entrer dans le donjon et les annexes. Ils ne savent pas non plus où sont passées les femmes et les filles enlevées de force du village. Pourtant avant ils pouvaient circuler librement dans toute l'enceinte du château. Ces nouvelles règles sont venues depuis le retour du Marquis...

## Attribution des points d'expérience du chapitre :

Apprendre et se renseigner : maximum 25 points.

Roleplay du chapitre : maximum 20 points.

## Acte 3 – Que se passe-t-il à Château Gargenheim ?

Lorsque les personnages ressortent du château le pont levés est rapidement à nouveau relevé.

Le temps ne s'améliore pas, bien au contraire car un orage gronde maintenant. Normalement les personnages devraient en venir au fait de se demander ce qu'il se passe en réalité dans le donjon et ses annexes, et pour le Marquis se comporte-t-il ainsi. Une infiltration du château semble être la meilleure manière de procéder.

Les personnages pourront faire autant de fois qu'ils le souhaitent le tour des fortifications ils ne trouveront aucune faille à exploiter. Quant à escalader par ce temps de chien il vaut mieux être très bien entraîné et équipé (**facteur de difficulté +40 => risque à 90 !**).

Si les personnages décident de revenir au village pour interroger les villageois ils trouveront toujours la populace désespérée, surtout lorsqu'ils apprendront que le seigneur a refusé de recevoir les personnages. Néanmoins une vieille villageoise se prénommant Matilda a connu quand elle était plus jeune un endroit secret dans la forêt, à quelques lieues du château. Elle allait y jouer quand elle était plus jeune avec des amies, décédées depuis, mais elle peut toujours y conduire les PJ s'ils le souhaitent. Elle se rappelle que ça formait une galerie en direction du château et peut-être donc que c'est un passage secret ? C'est à environ 1 heure de marche à la vitesse de déplacement de Matilda sous la pluie.



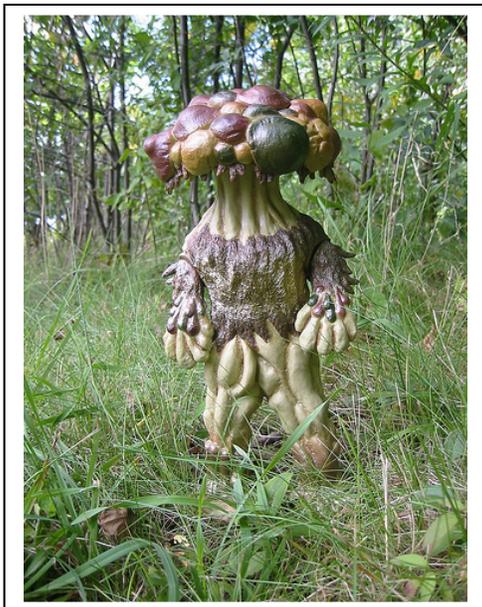
La route à travers champs et forêt est au début facile mais Matilda fatigue vite et a du mal à retrouver ses repères de jeune fille. Le trajet durera en fait deux heures !

Une petite dizaine de minutes avant d'arriver à l'entrée du passage secret le groupe sera pris à parti par quelques homme-bêtes embusqués qui les auront entendus venir. Il faut protéger Matilda à tout prix !

Il y a 4 Gors armés massues et de haches, ainsi qu'un Ungor armé d'un épéu et d'un petit bouclier en bois. Les créatures sont affamées et un repas de chair fraîche ne les dérangerait pas. Il va falloir se battre durement.

Si les personnages s'en sortent ils trouveront sur les corps des homme-bêtes un total de 1/-, 11ss, un brassard de cuir en plutôt bon état si on oublie l'odeur (1PA, Enc 15), 1 corne de chasse sale ( $\approx$  1Co et 10/-), une pointe de flèche elfique passée en pendentif ( $\approx$  19/-).

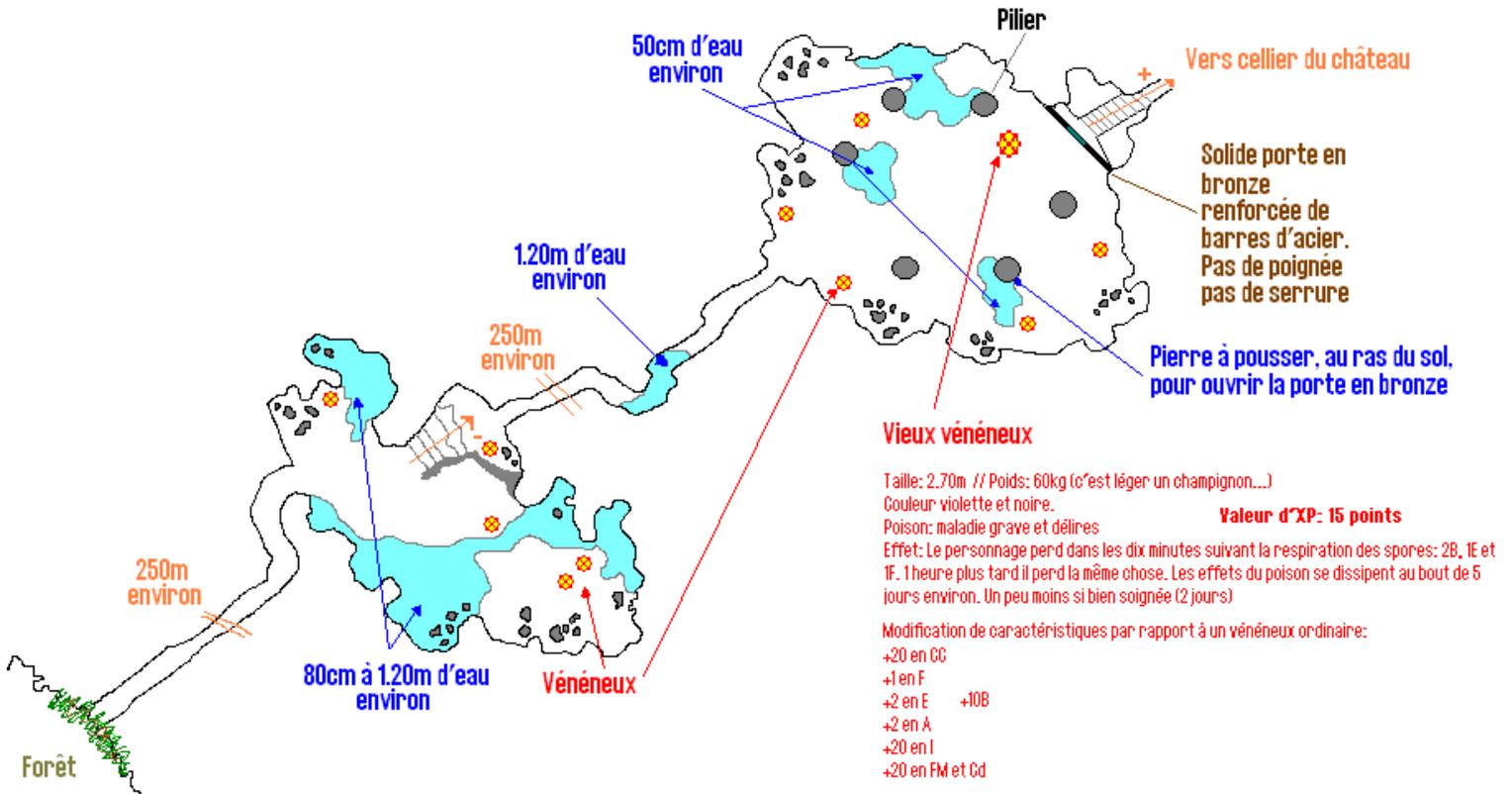
L'endroit secret que Matilda connaissait est en fait très bien caché derrière un lourd rideau de lierre et de feuilles. L'entrée du passage est complètement inondée et les personnages pataugent dans plus de 30cm d'eau. Matilda ne pourra pas revenir seule au village. Soit les personnages la laissent ici avec une couverture et un couteau, soit ils la prennent avec eux. S'ils y ont pensé et que des villageois les accompagnent, ces derniers peuvent revenir ensemble au village avec la vieille femme.



Le passage secret, car s'en est un, est très sombre et les personnages devront allumer des torches pour y voir clair. Même les personnages dotés de vision nocturne n'y verront rien. La galerie respire l'humidité et les personnages avancent constamment les pieds dans 10 à 40cm d'eau de pluie stagnante. Le plafond est relativement bas et les murs étroits, en tout cas sur une bonne partie du passage secret.

Vénéneux

## Voici un plan du passage secret :



Une fois le passage secret traversé les personnages déboucheront dans un cellier, sous le château. Le passage secret est en fait habilement camouflé au fond d'un énorme fût de chêne vide. Le cellier est vide. Les personnages entendront de la musique venir d'au-dessus. Des flûtes et des tambourins. Si les personnages décident de fouiller la pièce ils trouveront 4 bouteilles de très bon vin ( $\approx 10\text{Co}$  la bouteille !), une trentaine de bouteilles plus ordinaires ( $\approx 8/-$  la bouteille) et une vingtaine de bouteille de piquette ( $\approx 2/-$  et  $10\text{ss}$  la bouteille). La sortie du cellier est une solide porte de bois qui n'est pas verrouillée. Les personnages

déboucheront alors dans le sous-sol du donjon. La musique est un peu plus forte. Elle provient également du sous sol.

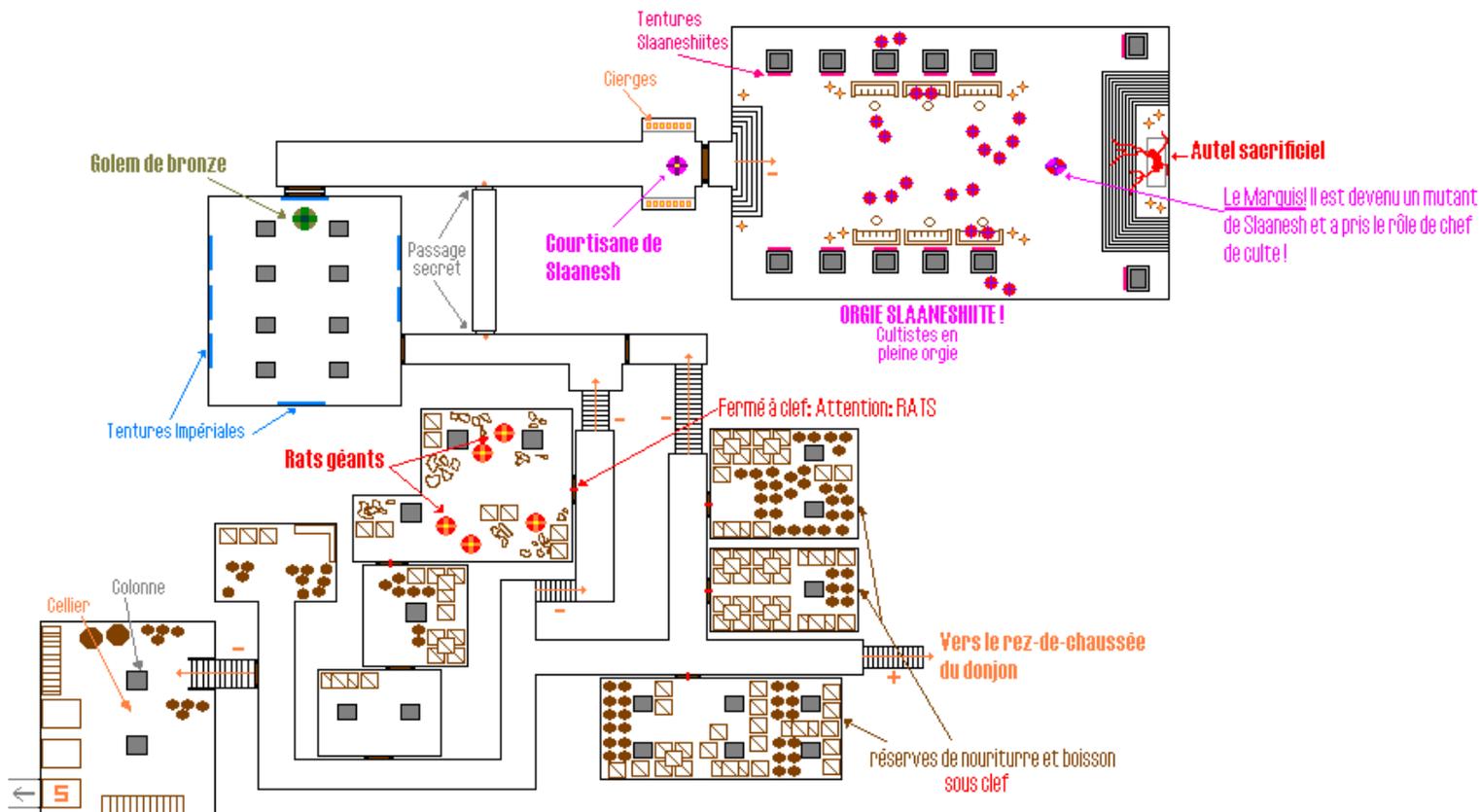
Les personnages entendront alors des bruits de pas légers qui viennent dans leur direction. Après quelques secondes ils verront une femme en robe de servante portant un panier vide. Elle se rend au cellier pour y chercher des bouteilles. Les personnages ne manqueront pas de remarquer le masque intégral que porte la servante. S'ils le souhaitent ils peuvent l'arrêter pour l'interroger. Elle ne répondra pas... Si on lui enlève son masque elle sera en larmes. Elle n'a que 19 ans environ et ne peut plus parler car sa langue a été coupée ! Son visage porte des traces de coups violents (traces que l'on peut retrouver également sur d'autres parties de son corps). Elle ne sait pas écrire ni lire, la communication avec elle risque d'être difficile. Elle n'est néanmoins pas hostile aux personnages, même si ceux-ci la violente. Elle a visiblement perdu toute envie de vivre et a perdu tout espoir de se sortir de sa situation. Si les personnages l'interrogent avec efficacité elle pourra indiquer que le Marquis Von Gargenheim est maintenant une brute épaisse et sadique. Elle le soupçonne d'être devenu un cultiste du Chaos, mais cette information sera difficile à soutirer. Si les personnages la tuent ou la volent elle n'a absolument rien sur elle hormis son panier vide et ses vêtements usés. Elle indiquera la route où trouver le marquis mais n'y amènera pas les personnages par elle-même, trop terrifiée pour cela. Si les personnages la questionnent sur le sujet elle répondra comme elle peut qu'il y a des gardes un peu partout dans le donjon, et qu'ils sont de redoutables guerriers sans pitié. Elle pense qu'ils ne sont pas tous humains...

Les personnages ne devraient pas se balader dans le donjon s'ils ne veulent pas donner l'alerte et se faire tuer.

Ils feraient mieux d'aller directement vers le Marquis... vers la musique. De toute manière de nombreuses portes seront fermées à clef pour les empêcher d'aller trop loin en balade.



## Voici un plan des sous-sols du donjon :



Les pièces de stockage ne comprennent rien d'intéressant si ce n'est quelques outils et des vêtements, sales et usés pour la plupart. Les biens taxés aux villageois ont été stockés dans 3 pièces qui sont toutes les trois fermées à clef. La clef est bien entendu détenue par le Marquis en personne.

La pièce fermée à clef où il y a les 5 rats géants est saccagée. La clef est détenue par un serviteur. La jeune servante muette (si les PJs ne l'ont pas tué...) peut aller chercher la clef. Il faudra attendre environ 5 minutes pour qu'elle la ramène. Elle aura été discrète et ne se sera pas faite remarquée. La pièce ne contient rien de très intéressant hormis les ossements d'un garde. Sur son squelette les personnages pourront trouver 1 casque en bon état, 1 chemise de mailles légèrement usée, 1 épée courte, 1 dague, 1 bourse avec 16/-, 47ss et une bague en or (≈ 25Co).

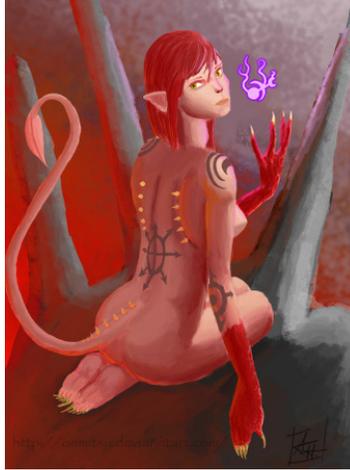
La pièce où se trouve le golem de bronze est recouverte de tentures aux couleurs impériales. Le golem ne s'activera que si les personnages sont à moins d'un mètre de lui. Il mesure 2m de haut et a les caractéristiques et règles suivantes :



Golem de bronze Neutre				Mécanique/magique				2m00		XP : 15 points			
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	30	6	7	20	40	2	10	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a

Coups puissants, Résistance à la magie 50%, Immunité au poison et à la psychologie, Indémoralisable, Attaques indépendantes.

Point faible : Possède une émeraude enchâssée sur le front. Si elle est enlevée (ou détruite ?) le golem perd toute mobilité et devient inactif. Toucher l'émeraude : -50CC/CT. Elle ne pourra être détruite que par magie. Une fois récupérée elle permet à un sorcier de l'utiliser (usage unique) pour générer jusqu'à 8PM. Sinon elle a une valeur de 40Co.



La salle de fête est gardée par une courtisane de Slaanesh armée d'un trident. Elle possède un fin bracelet fait d'une matière étrange. Le bracelet et le trident resteront une fois la démonsse vaincue. Attention il s'agit d'objets liés au chaos. Le personnage les possédant doit lancer les dés une fois par semaine (par objet). S'il fait un résultat supérieur à 98 (donc 99-100) il est victime d'une mutation (voir « le tome de la corruption). **Le trident est particulièrement léger (15Enc) et très maniable (Prd +15 / Toucher +5 / +1 dégât en charge / I +10 tant qu'ennemi pas entré dans la garde) mais ne compte pas comme arme magique. Le fin bracelet a été créé à base de sang de démonette de Slaanesh, puis mélangé à de l'or. Il permet de bénéficier d'une résistance à la magie de Nurgle de 8% et d'augmenter sa FM de 1 point.**

A l'intérieur de la salle des fêtes les personnages découvriront une scène d'orgie dépassant tout ce qu'ils auraient pu imaginer. Des couples de cultistes, tous masqués, dans positions acrobatiques, des scènes obscènes, des instruments de musique qui jouent tous seuls, un autel sacrificiel avec une jeune femme éventrée, des tentures aux symboles de Slaanesh sur les colonnes, etc... Les personnages doivent immédiatement faire un test de FM ou prendre 1 point de folie pour cette vision.

**De plus la pièce est baignée dans un fin nuage rosâtre et il règne une forte odeur envoutante. Les personnages doivent réussir un test de FM ou perdre 10I, 10Cd et 10FM pour le temps passé dans la pièce après les 30 premières secondes.**



Le marquis se tient dans la pièce également. Du moins, les personnages en déduisent qu'il s'agit de lui à la façon dont il est vêtu (pantalon criard rose et vert ouvert sur l'entre-jambes, chapeau à plumes roses et blanches, lanières de cuir croisées sur son torse nu). Il porte un long bâton qui vibre d'énergie. Le marquis a été victime de plusieurs mutations : il a une partie de la peau qui commence à se couvrir d'écailles, essentiellement sur les jambes, et possède un sein de femme, bien formé et bien lourd, sur la partie gauche de son torse. Il porte une longue dague à la ceinture de son pantalon.

Dès que les personnages entrent dans la pièce la moitié des cultistes les regardent éberlués et se mettent à rire d'eux ! Certains reprennent leurs activités comme si de rien n'était. Quelques uns en tout cas se tournent vers le marquis et l'interrogent « qui sont ces gens Marquis ? » (ce qui vient confirmer aux personnages l'identité du chef du culte). Ce dernier ignore les questions des cultistes et s'adresse aux personnages. Il va essayer de les convaincre de rester ici dans ce lieu de débauche pour se détendre de leur fatigue. Il est assez doué à ce jeu ! Certains personnages pourraient succomber à la tentation... !

Si en revanche son petit discours n'a aucun effet sur les PJs et que ces derniers se montrent hostiles il n'hésitera pas à ordonner aux cultistes de les attaquer. Une partie des cultistes trouveront une arme à portée de main (couteau, statuette, bouteille...) mais environ la moitié se battra à mains nues. Les cultistes ne sont pas de bons guerriers, surtout dans leur état. Voici leurs caractéristiques :

#### **Cultiste de Slaanesh**

**Chaotique**

**Humain**

**1m70**

**XP : 2 points**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	20	2	2	5	20	1	20	40	25	35	15	20

Résistance au poison 10%

Lorsque le combat tournera à son désavantage le marquis se jettera dans les combats. Son bâton lui permet d'utiliser la magie de Slaanesh. Il reste un adversaire redoutable car il a longtemps suivi la vie du chevalier.

Voici ces caractéristiques :

#### **Marquis Peter Von Gargenheim**

**Chaotique**

**Humain**

**1m85**

**XP : 15 points**

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	60	45	5	5	18	60	3	44	65	55	65	55	35

Coups puissants, Coups assommants, Coups précis, Esquive, Résistance au poison 20%, Spé-armes articulées, à deux mains, lance de cavalerie.

Belle dague avec petit rubis dans la garde ( $\approx$  20Co), **Bâton du vice** (utilisation réservée aux adorateurs de Slaanesh sinon ne sert à rien. 3% de prendre une mutation par semaine possédé // Une fois par tour émet un rayon d'énergie (tir sur CT) qui lorsqu'il touche sa cible cette dernière perd 5FM pour 1heure et doit réussir un test de FM ou être envahie d'envies très lubriques à assouvir rapidement ! 10 utilisations par jour. Se recharge à minuit), Bourse en cuir avec 17Co, 10/-, 2ss, différentes clefs dont celle des réserves du sous sol.

Si le Marquis venait à être tué les cultistes ne s'en rendraient même pas compte et continueraient le combat jusqu'à la mort. Ce qui d'ailleurs est mieux ainsi...

#### **Attribution des points d'expérience du chapitre :**

Arrivée dans les sous-sols en passant par le passage secret : 15 points.

Matilda a survécu : Bonus de +10 points

Tuer la servante muette : -15 points si neutre (-25 si bon / -50 si loyal / rien si mauvais ou chaotique)

Éliminer tous les rats qui infestaient la salle : Bonus de +5 points

Trouver le passage secret : Bonus de +5 points pour le personnage qui l'a découvert

Éliminer tous les cultistes : 20 points

Éliminer le Marquis : 50 points

Détruire les objets chaotiques : Bonus de +5 points par objet détruit

Roleplay du chapitre : maximum 20 points.

## Épilogue – L'heure des révélations

Les personnages pourront alors ressortir des sous-sols. Les gardes du château et les serviteurs seront tout d'abord inquiets de voir des étrangers couverts de sang et chercheront à leur barrer la route, voire même les tuer. Les personnages devront négocier avec les gardes pour pouvoir sortir sans être inquiétés. La révélation que le Marquis était membre influent d'une secte du Chaos devrait normalement suffire à en clamer la plupart ! Le capitaine Gustav Dessler si les personnages l'ont convaincu, proposera de l'aide aux personnages blessés. Il fera tout de suite condamner le château et envoyer un messenger au village pour porter la nouvelle.

Quelques minutes plus tard la pluie cesse et laisse place à des rayons de soleil au travers des nuages. Au tout début personne ne s'en est rendu compte, mais rapidement la joie se lit sur le visage des gardes et des serviteurs.

Le capitaine Dessler prends alors les personnages à part et leur demande ce qu'ils comptent faire maintenant. Il ne leur cache pas son inquiétude si des répurgateurs venaient à fouiller par ici. Ayant été si proches du Chaos certains serviteurs et gardes risquent le bûcher... Sans parler de toute la nourriture qui pourrait être contaminée...

Aux personnages de jouer cette partie comme ils le désirent.

A noter que la nourriture n'a pas été contaminée car la présence du Chaos était trop faible. Les serviteurs et gardes ne risquent rien non plus. Certains personnages pourraient avoir ces réponses.

Une demi-heure après le départ du message de Dessler la foule du village monte au château pour s'assurer de la nouvelle. Ils sont en liesse. Ils sont délivrés de leur seigneur. Néanmoins la joie retombe vite car nombreux étaient ceux à respecter leur bon Marquis, avant qu'il ne soit contaminé, et pleureront ses bonnes actions passées. Le prêtre de Sigmar du village, enfin sortit de son temple inondé, rappellera que personne n'est à l'abri des maléfices du Chaos et que seul Sigmar peut protéger son peuple contre cette menace.

Les villageois finiront par remettre aux personnages les récompenses promises et même plus s'ils peuvent récupérer leurs bien dans les caves.

Voici les récompenses, s'ils les acceptent, que les personnages auront à se partager :

1 fut de 30 litres de bière, 1 jambon, 1 agneau, 25 flèches d'arc normal, 1 coutelas familial à la garde en ivoire (≈ 6Co), 1 arc de chasseur de très bonne facture (+2CT), 1 casque complet d'un modèle démodé, 1 carquois en peau pouvant contenir 20 flèches, 4 truites salées, 1 sac de 10kg de farine de seigle, 1 sac de 20kg de pommes, 3 fromages de chèvre, 3 grosses boules de pain de seigle, 1 gâteau au beurre, 7 bouteilles de piquette, 1 bouteille de 2l d'eau de vie, 3 saucissons de cerf, une paire de solides bottes en cuir t43, 1 chèvre, 4 bouteilles d'1l de lait de vache, 2 fromages de lait de vache, 1 outre de 5l d'eau potable, 4 fers à cheval, un anneau en argent (≈ 2Co et 11/-), une paire de gants fourrés, une cape de voyage à cagoule, un pot de 8 quenelles de brochet, 3 poulets, 1 panier de 15oeufs, 1 canne à pêche avec ligne et 2 hameçon.

Rien de phénoménal mais les villageois font avec leurs moyens.

Si les personnages refusent leurs présents en prétextant qu'ils en auront plus besoin qu'eux, les villageois n'insisteront pas beaucoup pour les garder. Les personnages ne pourront pas refuser néanmoins quelques bouteilles, fromages et charcuteries car ceux qui les offrent insisteront.

Les personnages seront toujours les bienvenues à Gargenheim. Le logis et le couvert leur seront toujours offerts.

### Attribution des points d'expérience du chapitre :

Négociations avec les gardes pour sortir en vie sans tuer personne : maximum 10 points

Tuer des gardes ou des serviteurs : -15 points par victime si neutre (-25 si bon / -50 si loyal / rien si mauvais ou chaotique)

Discussions avec Dessler au sujet de l'avenir : maximum 10 points

Sauver Gargenheim de l'influence de leur seigneur corrompu : 50 points et 50 points de réputation au village

Refuser poliment les cadeaux des villageois : Bonus de 25 points de réputation au village

Roleplay du chapitre : maximum 5 points.

Les personnages sont ensuite libres de continuer leurs aventures.

*FIN ou plutôt A SUIVRE !*