

# *Kazidon le diplomate*

*Un scénario pour Warhammer 2<sup>ème</sup> édition par Groule ([Groule@hotmail.com](mailto:Groule@hotmail.com))*

*MJ octobre 2005*

## *Synopsis :*

Cette aventure est conçue pour des personnages peu expérimentés, en cours de première ou de deuxième carrière. Par malchance, ils vont peu à peu tomber dans le piège d'un démon hors du commun. Il a en fait besoin d'aide pour pouvoir découvrir le monde extérieur. Et pour cela il va créer des liens de confiance avec les PJ. Plus ils s'entraideront, plus ils prospéreront. Le déroulement du scénario n'est pas décrit en détail car les scènes peuvent facilement être imaginées par le MJ mais aussi parce que les PJ peuvent agir n'importe où à n'importe quel moment. Ne vous laissez pas déstabiliser si les décisions du groupe s'écartent du déroulement prévu. Pour cela vous devrez juste faire attention à la chronologie des événements et bien préparer les contrats que Kazidon va leur proposer. Dans chaque chapitre, un déroulement sous forme de compte à rebours servira d'attelle à l'intrigue. Ce scénario sans barrières a pour but de semer le doute entre les joueurs quand à savoir s'il faut vraiment aider ou se débarrasser de Kazidon.

## *Chapitre 1 : Les cieux s'embrasent*

La scène se passe dans une cité mineure (environ 500 habitants) située quelque part vers le sud de l'Empire, plutôt éloignée d'Altdorf et de Nuln (dans le Stirland, l'Averland, ou le Wissenland). Pour laisser un peu de liberté au MJ quand à sa localisation, elle sera simplement nommée « la cité », tout le long du scénario. Les PJ se retrouvent au « Feu du ciel », la taverne de la cité. « Oberon », le tenancier originaire de Bretonnie, arrive au crépuscule de sa vie. Il a récemment décidé de finir ses jours dans ses terres natales et veut vendre sa taverne au plus offrant. Une affiche accrochée à un pilier de la taverne, annonce la mise en vente de son lieu de travail. Les PJ la verront forcément à un moment. De riches personnes au courant des bonnes affaires n'ont pas tardé à sonner à sa porte. Parmi elles, Ganz Weissman, un marchand fortuné (qui est en fait un adorateur de Tzeentch, membre de la secte de la Main Pourpre). Il est depuis 4 ans à la recherche d'un sceptre puissant pouvant invoquer un démon de Tzeentch. Il compte se l'approprier et le ramener ensuite au sein de sa secte, ce qui sera pour lui et son statut une grande victoire. En arrivant, il connaissait juste le nom de la cité ou il était caché (celle-là même) et le sait dans une pièce souterraine d'un bâtiment, rien de plus. Il « squatte » depuis la taverne pour y récolter vents et rumeurs jusqu'à ce qu'une aubaine se prépare. Il ne s'en doute pas, mais c'est sous la cave de cette taverne exactement que se cache un sanctuaire oublié dédié à Tzeentch. Oberon, lui, ne sait absolument rien sur toute cette histoire.

## Rumeurs :

- (Vraie) Le « Feu du Ciel » est mis en vente depuis un mois environ.
- (Vraie) La cité n'abrite plus de temple de Sigmar depuis que des rumeurs de corruption des membres ont mené à une dissolution du culte, il y a 5 ans de cela. Cette période est une aubaine pour tous ceux qui se cachent du courroux du dieu punisseur.
- (Fausse) Toute sa vie, Oberon a gardé un fabuleux trésor dont il n'est pas conscient de la valeur.

## Déroulement du scénario

**J -3 :** Le vieux Fred est un moine de Sigmar de passage dans cette cité. Il répand la bonne parole hors des murs de la capitale, accomplissant son travail de missionnaire. Il reçut la nuit précédente une vision divinatoire, un rêve étrange lui disant : « *Très tôt, le chemin des divinités se croisera au Feu du Ciel : le mal ne doit pas en sortir, tu dois veiller sur ces lieux* ». La menace du message divin étant imminente, il se rend à la taverne locale (« le Feu du Ciel ») pour trouver de « loyaux aventuriers » le plus rapidement possible, faute de templiers de Sigmar. Il évite d'avertir la garde par peur que la nouvelle se répande et attire de mauvaises oreilles (ce qui va malheureusement arriver). Bien entendu, Les PJ s'y trouveront et il les accostera. Il leur fera part de son « message » et leur demandera de l'aide. S'ils réussissent à prévenir cette menace (ils sont censés avoir des qualités d'enquêteurs), une solide récompense leur sera offerte par le culte de Sigmar d'Altdorf. Bien entendu ils devront garder le silence et il sera à leur disposition pour toute question. Pendant ce temps, contactera un garde à cheval pour qu'il se rende au temple de Sigmar le plus proche (plus d'un jour de voyage). Il lui demandera de pas informer qui que ce soit de ce fait. Une fois ses confrères informés par le cavalier, un groupe de templiers sera dépêché pour protéger la taverne. Ils arriveront au début du second chapitre.

Ganz Weissman, l'adorateur de Tzeentch, entendra la conversation entre le moine et les PJ. Ils le remarqueront avec un **test de Perception difficile (-20%)**. Cette conversation représente pour lui une véritable révélation et il décide d'investir dès que possible la cave de la taverne. Le soupçon ne doit pas encore trop peser sur lui car il devra intervenir par la suite.

**J -2 :** Weissman annonce à Oberon qu'il compte acheter sa taverne (ce qui est un mensonge). Son plan est simple : profiter de l'ouverture de la taverne pour s'y introduire, avec le moins de monde possible à l'intérieur. Oberon lui donne rendez-vous dans 2 jours pour un entretien en tête à tête et une visite. Weissman pense le tuer une fois dans la cave, chercher et trouver le sceptre puis partir de la cité. Les PJ peuvent écouter cette conversation. Elle sera compréhensible sur un **test de Perception réussi**, avec un bonus de **+10%** cumulatif pour les compétences **Lecture sur les lèvres** et **Acuité auditive**. Entre la conversation et l'affiche de la taverne, les PJ devraient commencer à intervenir dans l'histoire.

**J -1 :** La nuit précédente, des cambrioleurs ayant vaguement entendu parler d'un trésor décident de s'aventurer dans la taverne. Seulement de la vaisselle de choix sera dérobée.

**Jour J** : Ganz Weissman rend visite à Oberon pour visiter la taverne. Le meurtre aura lieu sans encombre si les PJ n'ont rien fait jusque là. A ce jour, il y a deux possibilités :

- Soit les PJ ont compris la situation et se sont opposés au marchand à un moment donné : au MJ d'organiser un affrontement.
- Soit les PJ se sont occupés d'autre chose ou sont partis en vacances. Le marchand fouillera les caves une fois Oberon assassiné. Il trouvera une trappe donnant accès au sanctuaire oublié. Ensuite, il récupèrera le sceptre et s'en ira rejoindre sa secte. Il ne le sait pas, mais Kazidon n'a pas eu besoin de l'attendre pour faire son apparition. L'invocation est immédiate lorsqu'on touche le sceptre. Heureusement pour lui, il a réussi à se cacher. Une fois l'enchanteur parti, il se faufile discrètement vers la sortie du sanctuaire mais restera coincé dans la taverne. Aucun client ne passera se jour là.

Quoi qu'il arrive, Kazidon aura été invoqué et cherchera à contacter quelqu'un pour lui venir en aide. Logiquement, les PJ devraient être les prochaines personnes qu'il croisera dans la taverne (ils sont quand même censés enquêter !) ou dans le sanctuaire. Il se présentera à eux le plus solennellement possible, malgré son apparence diabolique. Celle-ci devrait provoquer les plus vives réactions mais vous devez lui donner un ton aimable n'inspirant aucune malfaisance. Ils sont les seuls personnages impliqués dans cette affaire et susceptibles de l'aider. En fait, s'il ne cherche pas à faire appel à des personnes plus « dignes » de confiance que les PJ, c'est parce que selon lui ils seraient des âmes potentiellement corruptibles. Aussi, pour Kazidon, il y aurait une moindre prise de risque face aux autorités si les PJ ne sont pas des gens importants. Vous devez vous référer à son profil pour improviser la scène. S'ils sont ailleurs à ce moment là, faites-le attendre leur retour à la taverne pour qu'il les interpeller d'un coin sombre.

### *Épilogue :*

Ici encore, il y a 2 possibilités :

- Si Weissman parvient à se retirer avec le sceptre, il retournera auprès des siens et pour recevoir une forte récompense. L'aventure prendra alors un nouveau tournant. Kazidon tentera de convaincre les PJ de l'aider à retrouver Weissman avant qu'il ne rejoigne la secte de Tzeentch (essayez de trouver des arguments convaincants). Vous devrez prévoir un épisode simple pour la récupération du sceptre. Il les guidera vers lui sans erreur, empruntant des raccourcis et en moins d'une journée de marche. Une nouvelle confrontation aura lieu dans les bois, tournée à l'avantage du groupe, surtout s'ils ont prévu une embuscade.
- Si les PJ récupèrent le sceptre, ils ne voudront certainement pas hériter du fardeau. Fred le prêtre leur demandera très vite (le ton sera presque celui d'un ordre) de le détruire. C'est ici que débute le second chapitre. A tout moment un affrontement avec Kazidon est possible si les PJ y tiennent vraiment. Mais il ne sera pas menacé tant que son sceptre existera.

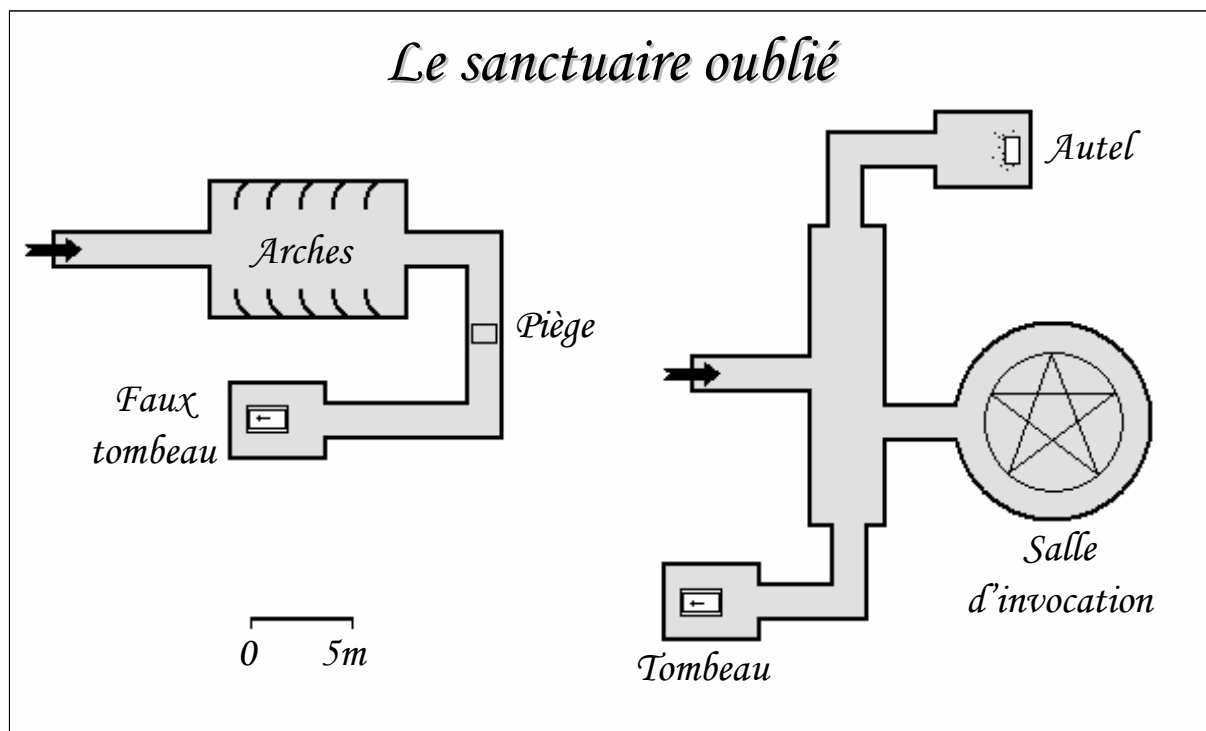
## Les lieux à visiter

**La taverne :** Banale mais propre. 6 caisses y sont entassées avant le départ d'Oberon (l'une d'entre elles va disparaître lors du cambriolage). Tirez 1D10 pour chaque caisse. Multipliez par 10 pour connaître la valeur de son contenu en pistoles d'argent et par 100 pour connaître sa valeur d'encombrement. Une trappe est dissimulée sous de vieux tonneaux dans la cave : elle donne sur le sanctuaire.

**Le sanctuaire :** Les murs sont faits de pierre grise et sombre. Il n'y a pas de lumière et personne ne s'y est introduit depuis un siècle (les anciens tenanciers sont morts depuis longtemps). Un escalier en colimaçon précède le sanctuaire.

La première salle est caractéristique du culte de Tzeentch, que la compétence **Connaissance académiques (théologie)** permettra de reconnaître. Des gargouilles ornent des arches. Un piège attend les PJ dans le couloir : en marchant sur une dalle, trois dards empoisonnés sortent d'un orifice du mur nord (**BF : 0**). Si un dard blesse un PJ, il devra effectuer **2 tests d'E** : il sera atteint de somnolence pour un échec, et mourra en 1D10 rounds pour deux échecs. Le premier tombeau, qui est factice, cache un trou de 3 mètres de profondeur sous un socle (test de **recherche**). On peut descendre en attachant une corde à une poignée du tombeau.

A l'étage en dessous, il y a un petit autel dédié à Tzeentch ; décoré de fresques et de statuettes. On y trouve une dizaine de bocaux vides, sauf un (**test de Perception** pour le voir) qui contient le sang d'un démon (un composant de magie du Chaos). Un levier dissimulé dans le bazar ouvre la porte au sud de la grande pièce. Le deuxième tombeau, véritable, est celui d'un enchanteur du Chaos. Il détient dans ses bras « le sceptre de Kazidon » (si Weissman ne l'a pas déjà pris) servant à invoquer le démon du même nom. Dès qu'un PJ prendra ce sceptre, le démon apparaîtra à moins de 5m (ses caractéristiques sont précisées à la fin du scénario). La salle au pentagramme n'est rien d'autre qu'un lieu d'invocation recouvert de poussière. Il faut réussir un **test de Perception** pour l'apercevoir. La secte, privée du sceptre, va avoir tout intérêt à retrouver cette salle par la suite.



## Chapitre 2 : Un choix difficile

Le vieux Fred, en porte-parole du culte de Sigmar, chargera les aventuriers de détruire le sceptre de Kazidon puis d'attendre l'arrivée des templiers. Ces derniers protégeront la taverne de toute intrusion (d'éventuels cambrioleurs, curieux ou membres d'une secte). Mais avant cela, la secte de la Main Pourpre, dont était originaire Weissman, va réinvestir le sanctuaire sous la taverne pour rappeler Kazidon et le ramener au sein de son culte. Même si le sceptre a été détruit par les PJ avant leur arrivée, ils ont les moyens d'invoquer le démon à condition de trouver la salle au pentagramme. Seulement, il a décidé depuis longtemps qu'il ferait bande à part à ses débuts pour prospérer quelques années avant de pouvoir rejoindre son culte et jouer de son statut. Mais à votre avis, pour commencer, à qui peut-il demander un petit coup de pouce ?

*Ce que les PJ peuvent savoir auprès du vieux Fred:*

- Un détachement de 5 templiers sera disponible dans 3 jours pour veiller sur la taverne.
- Comment détruire un objet magique (voir plus loin).

### *Déroulement du scénario :*

**J-3 :** Le vieux prêtre Fred rend visite aux aventuriers en toute confidentialité. Il leur demande de détruire le sceptre selon le désir du culte de Sigmar. Une récompense leur sera offerte par la cathédrale d'Altdorf. Ils devront réussir à le détruire avant l'arrivée du détachement de la garde (3 jours), car ces derniers ont pris connaissance de cet objet et il pourrait malencontreusement tomber dans des mains maladroites. Kazidon ne tient surtout pas à être vu du prêtre. Dans ce cas, le groupe devra le détruire avec l'aide de Fred ou il sera dénoncé au culte de Sigmar. A cet instant, le groupe devra choisir entre assurer la défense de Kazidon (et le cacher) ou bien se retourner contre lui.

### ***Destruction d'un objet magique***

*Ce renseignement est disponible auprès de tout enchanteur de l'Empire. Elle se fait en général par l'acide de Troll ou au cœur d'un volcan en activité. L'acide de Troll ne peut être contenu que dans son tissu d'origine : l'estomac. Si les aventuriers choisissent la première solution, ils devront trouver un Troll, le tuer, puis plonger le sceptre dans son estomac s'il n'a pas été détérioré. Autrement, on peut en trouver en fouillant les marchés d'avertis si les dés le permettent (objet rarissime, 80 Co).*

**J-2 :** Si Oberon est encore en vie, les mêmes cambrioleurs (ou d'autres s'ils ont été décapités) ont eu écho de la prochaine venue des templiers. Sentant un coup fumant, ils resurgissent à nouveau pour enlever Oberon l'aubergiste à sa demeure afin qu'il leur livre les secrets de ce fameux et fictif « trésor ». Une séance de torture aura lieu dans un sous-sol du quartier des docks : les pieds attachés, une chèvre devant, devinez la suite...

**J-1 :** Le vieux Fred informe les PJ de l'enlèvement. Quelqu'un cherche à soutirer une information importante qu'Oberon est sensé être le seul à connaître. Or vous savez que ceci est faux : Oberon n'a jamais rien su. Ils vont maintenant vouloir le retrouver pour y voir plus clair. Ne perdez pas trop de temps avec sa recherche et faites pleuvoir les témoins. Les cambrioleurs bredouilles l'auront relâché et il croisera les PJ sur le chemin des docks. Cette opération sans importance est destinée à écarter les joueurs de la taverne le temps de laisser les membres de la secte y entrer.

Si Oberon a été assassiné par Weissman, il n'y aura pas de cambriolage. Mais si par malheur les PJ attendaient à la taverne, ils seront pris par surprise par les membres de la secte et l'affrontement sera inévitable.

Pendant que les PJ sont à la recherche du tenancier, les adorateurs de Tzeentch investissent les sous sols de la taverne pour y invoquer Kazidon et pourquoi pas récupérer son sceptre. Ils savent qu'il serait un allié de choix. Parmi eux, un sorcier du Chaos du nom de Victor Grumman s'occupe de la cérémonie d'appel. En effet, il existe une autre façon d'invoquer le démon si l'on possède le grimoire approprié. S'il est ailleurs à ce moment là, il sera littéralement téléporté vers son lieu d'invocation. Grumman est la seule personne du Vieux Monde à savoir l'invoquer de cette façon grâce à son grimoire. Une fois Kazidon apparu, ils l'attacheront à une laisse et se retireront de la taverne. La suite dépend de ce que feront les PJ à cet instant :

- Soit ils se dirigent vers la taverne à leur retour, alors que les adorateurs comptaient se retirer en compagnie du démon. Organisez une rencontre surprise pour les deux clans. Durant l'affrontement, Kazidon pourra éventuellement se retourner contre eux s'il voit que le groupe de PJ penne.
- Soit ils ne se sont pas préoccupés de la taverne ou sont arrivés le lendemain. La secte, l'enchanteur et le démon (couvert d'une cape) auront quitté les lieux et rejoint la triste demeure rurale de Grumman (voir sa description plus loin). Kazidon « loge » dans une pièce barricadée le temps que le sorcier ne comprenne comment le maîtriser. Ce sera Kazidon lui-même qui reviendra voir les PJ durant le l'absence de l'enchanteur. Il sera parvenu à s'évader de sa cellule. Il leur proposera une offre s'ils l'aident à le délivrer de l'emprise de Grumman en le tuant.

Quoi qu'il en soit, Kazidon sera pacifique durant les combats (il est plutôt faible) et périra en dernier s'il doit périr. En cas d'échec de la part de la secte, il proposera directement une offre alléchante aux aventuriers.

**Jour J :** Le groupe de templiers arrive à la taverne. Les PJ devraient être présents, autrement ils seront attendus jusqu'à leur retour. Un des templiers se chargera des présentations et remettra au groupe un coffret ainsi qu'un contrat. Le comté du Reikland a racheté la taverne au vieil Oberon et décide de la léguer aux PJ en échange d'une promesse et d'une signature. Ils s'engageront s'ils le veulent à protéger les lieux durant au moins 6 mois contre d'éventuels intrus et surtout à détruire totalement le sanctuaire hérétique. Cela consiste à casser les ornements, les structures, et à barricader l'entrée du sanctuaire. Ces travaux occuperont une bonne partie de leurs journées. A eux de choisir. Le coffret contient 80 co. Le templier demandera aussi à récupérer le sceptre sur ordre du Grand Théogone en personne. Si les joueurs veulent le garder, ils peuvent mentir au sujet de sa destruction. L'un d'eux devra se dévouer pour tenter un **test de Charisme**. S'il est raté, ils devront remettre

obligatoirement le sceptre, payer une amande de 40 co par PJ, et être châtiés de 20 coups de fouet sur la place publique. La taverne ne leur sera alors plus confiée.

### *Epilogue :*

Que Kazidon soit en vie ou dans son plan d'origine, l'avenir des PJ ne changera pas pour autant. Maintenant, ils se retrouvent peut être avec une taverne à leur charge ; un souci de plus en échange d'un logement. La garde fera quelques rondes de nuit une à deux fois par mois pour s'assurer de la présence des PJ. Au bout de 6 mois, ils seront autorisés à quitter les lieux à condition d'avertir la garde de leur absence. S'ils ne tiennent pas leur promesse, leur tête sera mise à prix (20 co) une semaine après leur départ. A la fin du contrat, ils pourront racheter la taverne pour 400 co, une modique somme. La transformer en une maison habitable coûterai aux alentours de 200 co supplémentaires (main d'oeuvre et ameublement).

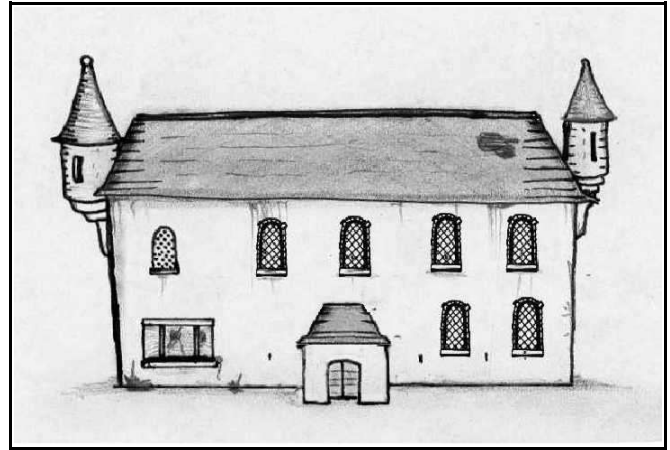
Le choix des PJ sera décisif quand au devenir du scénario. S'ils refusent de s'occuper de la taverne 6 mois durant et préfèrent quitter les lieux vers de nouvelles aventures, c'est leur droit. S'ils acceptent au contraire, vous pourrez jouer le chapitre 3. S'ils ont conservé le grimoire (ce qui est peu probable), ils pourra alors leur servir.



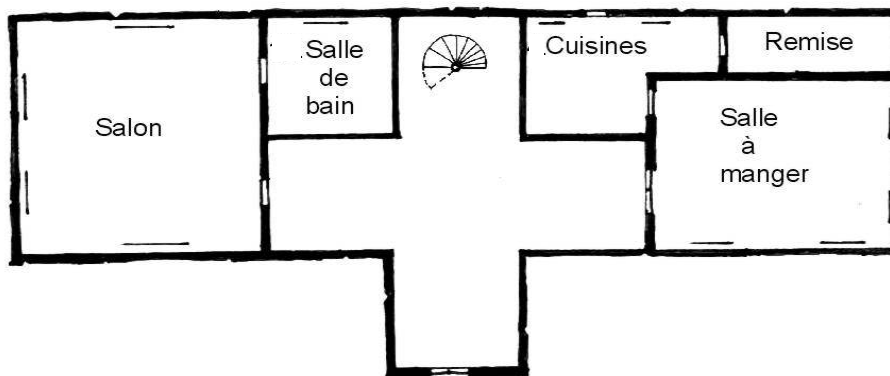
Kazidon imaginé par Gunthar ([mgunthar@aol.com](mailto:mgunthar@aol.com))

## La demeure de Victor Grumman

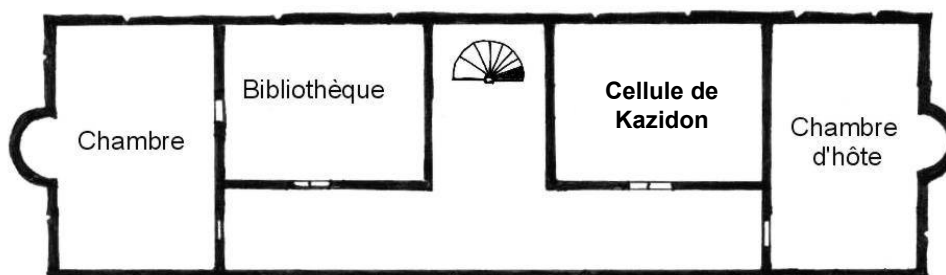
Elle se trouve à environ 15km de la cité. Kazidon connaît exactement son emplacement. Considérez que la bâtisse était luxueuse et coquette à l'origine, c'est-à-dire il y a 40 ans. Depuis, aucun travail d'entretien n'a été fait. Les ronces et le lierre ont pris le dessus sur la propriété, le carrelage de marbre laisse place à la terre et le toit commence à décrépir par endroits. Les seules salles habitées sont la chambre (on y trouvera un coffre verrouillé contenant 65 co) et la bibliothèque (on trouve un livre imprimé d'une valeur de 60 co en fouillant, ainsi que le grimoire d'invocation en réussissant un **test de Fouille**). Les cuisines sont entretenues par un diabolotin contrôlé par Grumman (voir p227 du manuel de base), à l'abri du regard des humains. Tout le reste de la demeure est vide de tout objet de valeur suite, semblerait-il, à de multiples pillages. Les deux fenêtres de la cellule de Kazidon sont barricadées de bois, mais le démon en a discrètement ouvert une pour s'échapper. La rencontre entre le groupe et Grumman, si elle a lieu, sera des plus classiques : une phase de cache-cache suivie d'un affrontement avec un effet de surprise. Une alarme magique sur la porte d'entrée le préviendra de l'arrivée des PJ. Ainsi il aura le temps de se préparer et d'avertir le diabolotin qui leur sautera à la gorge (effet de surprise aussi) au début du combat. Si le groupe de PJ est particulièrement fort, ajoutez y quelques sectateurs de la Main Pourpre.



### Rez-de-chaussée :



### Etage :





## *Chapitre 3 (facultatif) : De bien graves conséquences*

Ce chapitre ne peut être joué que si les joueurs n'ont pas définitivement banni Kazidon du plan matériel (destruction du sceptre et du démon). Bien de jours se sont écoulés depuis (3 mois) et il a fait du bon travail. Il s'est débrouillé pour monter des affaires et amasser de l'or. Il a ainsi pu financer une action de grande envergure contre la cité et donc l'Empire. Il est désormais de pair avec la secte de la Main Pourpre ainsi qu'un groupe de skavens vivant non loin de là, sous la terre. Un projet d'empoisonnement de l'eau de la cité a été mené à terme. Kazidon est un diplomate hors pair ayant la capacité d'organiser un tel complot. Il a des milliers d'années d'existence et savait entre autres qu'une ancienne voie souterraine creusée par les hommes-rats passait non loin du lit de la rivière, en amont de la cité. En accord avec sa secte, il est allé à leur rencontre en porte parole de la Main Pourpre. Une alliance temporaire est donc faite. Les Skavens n'ont pas tenu à refuser d'autant plus qu'ils ne voudraient pas fâcher une secte qui connaissait une des galeries secrètes. De plus, il leur offre l'occasion de mener une attaque surprise (et surtout un pillage) de la cité organisée par la Main Pourpre à la surface. Grâce à une de leurs machines infernales surmontée d'une seringue de métal géante, ils injectent d'importantes quantités de poison dans celle-ci à travers le sol. C'est un mélange à base de poudre de pierre distordante. Cette astuce maintient dans le secret la cause du mal qui ronge la ville rend difficile sa localisation rendant l'eau puante et opaque en aval. La cité, les aventuriers se trouveront assez tôt devant une situation de crise. Au début de l'aventure, Il y a **50%** de chances que l'eau d'une quelconque fontaine soit porteuse de la « variole verte » (p136 du manuel de base).

Le pire est que personne ne se doute qu'un raid éclair partant des égouts de la cité vers la surface est programmé. L'empoisonnement sert à préparer une invasion imminente. La cité affaiblie est désormais menacée d'être pillée par les Skavens. Le stress ressenti par la population locale vient essentiellement de rumeurs d'invasion ou de malédiction. La garde, composée de 2 régiments de 16 miliciens, reste simplement vigilante face à une éventuelle attaque extérieure mais elle n'occupera pas le centre du village, sauf pour calmer quelques conflits mineurs. Dans cette opération ambitieuse préparée par la secte, les skavens vont frapper vite et fort. Les hommes-rats recevront les informations des adorateurs de Tzeench au sujet de l'arrivée du convoi d'eau et ils leur proposeront un plan rusé (concocté par le malicieux démon) qui va donner du fil à retordre aux joueurs.

### *Déroulement du scénario :*

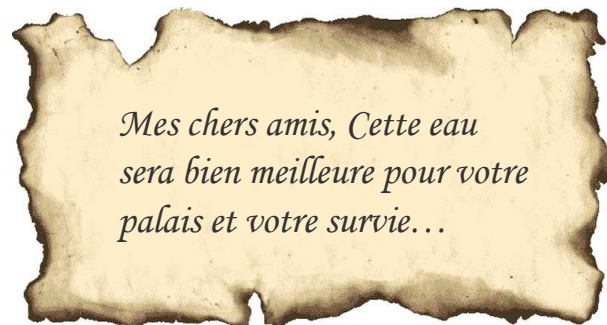
La chronologie des événements vous est détaillée, suivie des différentes pistes que les PJ pourront suivre en parallèle pour résoudre les problèmes.

**J 0 :** S'ils ont entretenu de bonnes relations avec Kazidon, les PJ trouveront sur la table de leur foyer (ou de leur taverne) une cruche pleine d'eau ainsi qu'un mot posé à côté. Dans les rues, l'atmosphère est calme mais pesante. On ne voit pas grand monde s'attarder dehors. La propagation de la maladie a débuté la veille sans que personne ne s'en doute.

Si il y avait du personnel de service dans cette maison, il aura contracté la variole verte et n'aura plus que quelques jours à vivre. L'eau contenue dans la cruche est propre à la consommation. Malheureusement, c'est la seule eau qu'ils pourront consommer dans la ville. Ils découvriront par la garde ou par les citoyens que la situation est alarmante, et décideront sans doute de faire quelque chose. Personne ne sait encore que la maladie

provient de l'eau à part eux. S'ils en informent la milice, tous les événements qui suivront seront avancés de 1 jour sauf l'attaque skaven contre la cité.

Si les PJ informent la milice qu'ils ont reçu le mot anonyme, ils se rendront ainsi directement concernés par l'affaire et le sergent Von Helm (rendez le capitaine si un des PJ est sergent) de la milice de la cité demandera à ce qu'ils se dévouent entièrement à la résolution du problème. Il ordonnera en secret que l'on suive leur progression. S'ils ne vont pas voir la garde d'eux-mêmes, une escouade passera à leur domicile pour relever les malades et survivants. Ils apercevront alors le mot laissé sur la table s'ils ne se sont pas confiés avant. Cela reviendra au même. Dans tous les cas, le sergent enverra un répurgateur à leur rencontre (voir plus loin).



- J 1 :** Si les PJ ne l'ont pas fait, un crieur public arpente les rues annonçant aux citoyens d'arrêter de boire l'eau car c'est de là que proviendrait la « pourriture ». Pour la petite histoire, un alchimiste en aurait informé le bourgmestre. Le sergent Von Helm veut envoyer en toute hâte un convoi chercher de l'eau potable à la ville la plus proche vers le nord-est (40 km), là où elle n'est pas viciée. 5 caravanes seront escortées par un régiment de 15 miliciens cavaliers. Seulement, c'est un peu tard : le nombre de malades atteints de la variole verte augmente sans cesse depuis 1 jour. La moitié de la population va décéder dans les jours suivants. Les PJ peuvent apporter leur aide dans ce voyage. S'ils veulent le suivre, ils doivent posséder la compétence **Equitation**. Il n'y aura pas d'incident majeur sauf au retour (voir plus loin). Cependant tous les PJ ne doivent pas partir de ce côté-là ; cela reste quand même une fausse piste (voir plus loin).
- J 1 :** Les tonneaux sont chargés d'eau potable et le convoi quitte la ville voisine. Il parviendra à la cité 1 jour plus tard.
- J 2 :** A 10km de la cité, un régiment d'esclaves skavens du clan Pestilens, embusqué dans les fourrés, attaque le convoi. Cette opération est un leurre pour détourner l'attention de la milice et retarder le convoi. Ces hommes rats ont été envoyés en pâture aux soldats tels des martyrs de guerre. A la cité, un homme arrive de la route en toute hâte pour avertir la milice que le convoi a besoin d'eux, ce qui est faux. Il s'agit en fait d'un membre de la secte de la Main pourpre se faisant passer soit disant pour un émissaire du convoi. Considérez alors que ce personnage a la compétence **Déguisement**. Si les PJ l'interrogent, il se retrouvera rapidement dans un sale pétrin, ne sachant pas répondre aux questions. S'il est capturé, il pourra éventuellement révéler la cachette des adorateurs sous la pression (voir plus loin), mais pas le plan d'invasion car celui-ci n'en sait rien (la secte prend des précautions!).

Si les PJ n'ont rien fait, la milice va prêter main forte au convoi sans se soucier de rien. Les skavens sortiront des égouts par la grille centrale et envahiront la cité. Une 50aine de

skavens menés par un moine de la Peste vont débouler tel un flot ininterrompu. Ils auront rapidement le dessus sur la ville et les PJ se retrouveront forcés de fuir la cité. La secte et Kazidon feront de même sans laisser de trace. La seule revanche à prendre dans la mesure du possible est de prévenir une autorité voisine. Un bataillon de soldats sera envoyé à la cité mais ils n'y trouveront que des cadavres, et aucune vie dans les tunnels.

Si au contraire les PJ ont prévenu les miliciens de l'attaque imminente, ces derniers se seront organisés. Ils se posteront autour de la gille centrale en cercle et des archers ainsi que quelques tireurs au tromblon seront postés aux fenêtres des maisons. Ils attendront alors la sortie des Skavens et une dizaine de miliciens périra seulement. Les quelques survivants skavens battront en retraite dans leurs tunnels.

**J 3 :** Le convoi victorieux aura pris du retard en rechargeant les tonneaux et arrivera pendant la nuit à la cité. Si elle a été mise à feu et à sang, il fera demi tour et prévientra les autorités voisines (voir plus haut). Si elle a été sauvée, une foule morte de soif va se jeter sur l'eau avec acharnement. Une bousculade géante sera suivie de sévères répressions de la part des soldats sous les ordres de Von Helm si les joueurs ne réagissent pas. Ils doivent être récompensés en points d'expérience s'ils trouvent des solutions pour apaiser les tensions. Tous les moyens sont bons pour y parvenir mais les joueurs devront convaincre le MJ avec un plan réaliste. A la fin, le bourgmestre remettra au groupe une récompense de 20 co par PJ.

### *Comment se mettre sur la piste du démon ?*

Après la visite des joueurs auprès de la milice, le doute pèsera sur eux et très tôt l'affaire de la crypte sera remise à jour. Mais en ces temps de crise, il faut passer l'éponge et s'unir contre un ennemi commun. Ayant compris qu'un étrange lien existait entre les aventuriers et le démon, le sergent Von Helm (fermant les yeux sur le passé corrompu des PJ) décide alors d'envoyer à leur rencontre Hals Küpfels, un répurateur, estimant qu'il pourra leur apporter de l'aide. Ce dernier annoncera aux PJ que quelque soit leurs antécédents, s'ils coopèrent et l'aident dans l'enquête, ils seront récompensés et leurs fautes seront oubliées par l'Empire. Sa mission consiste uniquement à retrouver le démon. Il ne suivra pas les PJ ailleurs. Une visite de la taverne et de ses sous-sols sera imposée (sauf si tout est comblé de gravats) et le lien sera vite compris par Hals. Ainsi le voile couvrant le mystère ne tardera donc pas à tomber : un démon nommé Kazidon et la secte de la Main Pourpre sont concernés par ce drame.

Ce répurateur vit dans l'ombre et use de sa langue avec parcimonie. Il n'est pas conseillé de parler des pactes signés avec le démon dans le passé devant pareille personne (voir chapitre II) : il va falloir inventer avec soin une histoire pour le bluffer ! Un **test de Charisme ou de Baratin** devra être réussi à chaque fois qu'un PJ tentera de rattraper une maladresse selon s'il décide de mentir ou de détourner la conversation (attribuez des bonus ou malus en fonction). Hals a la capacité de pister un démon si l'on retrouve un manuscrit de magie démonique le concernant. Autrement, en se posant sur le pentagramme (dans le sanctuaire), il peut recevoir des « flashes » sur ce que Kazidon voit à l'instant même (un flash toutes les 1D10 heures). Küpfels acceptera d'informer les PJ sur la localisation du démon seulement s'ils promettent de ne pas l'affronter stupidement. On ne pourrait pas remonter les filons sans le suivre discrètement.

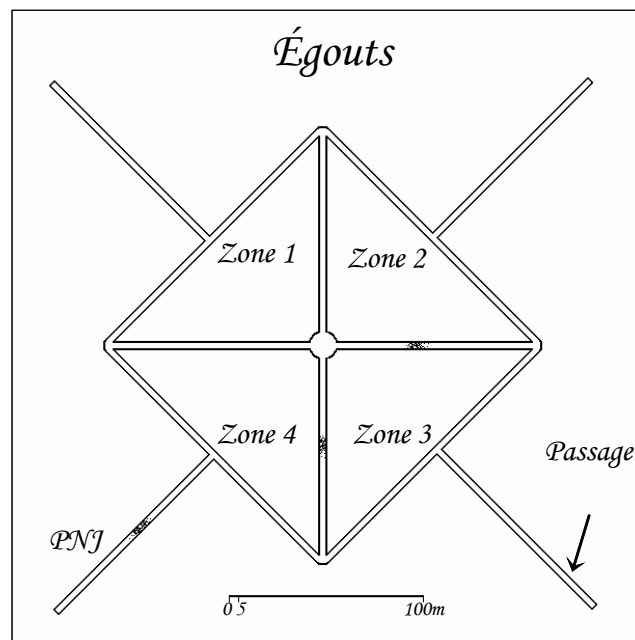
Kazidon se déplace en permanence et le suivre constituera un très bon moyen de remonter les filons. Ses principales destinations sont la secte de la Main Pourpre et, s'il n'a pas encore été neutralisé par le PJ, la demeure de Victor Grumman. Celui-ci lui est maintenant soumis, ayant

piteusement raté une invocation. Il se rend chez lui au besoin, une fois par semaine environ. Il rend visite à des sectateurs de la main pourpre deux ou trois fois par semaine pour un compte rendu de la situation. Il ne rendra plus visite aux PJ mais ne leur causera jamais d'ennui. Plus les joueurs attendront, plus ils auront de pistes pour retrouver Grumman et les sectateurs mais plus la ville assoiffée sombrera dans l'anarchie. Le MJ doit faire ressentir cette tension.

### *Les adorateurs de Tzeentch*

Ils sont quatre et occupent une maison très commune dans le quartier populaire (improvisez un plan simple du logis). Deux hommes de main gardent l'entrée depuis l'intérieur et sont chargés de détromper quiconque faisant allusion à une secte. Une fois démasqués, ils se lanceront dans une violente rixe et profiteront de la confusion pour tenter de s'échapper. La principale information qu'on pourra tirer d'eux est la présence du clan Skaven sous la cité. Les joueurs ne pourront pas remonter la piste vers une organisation supérieure de la Main Pourpre sauf si le MJ le désire.

### *Les égouts*



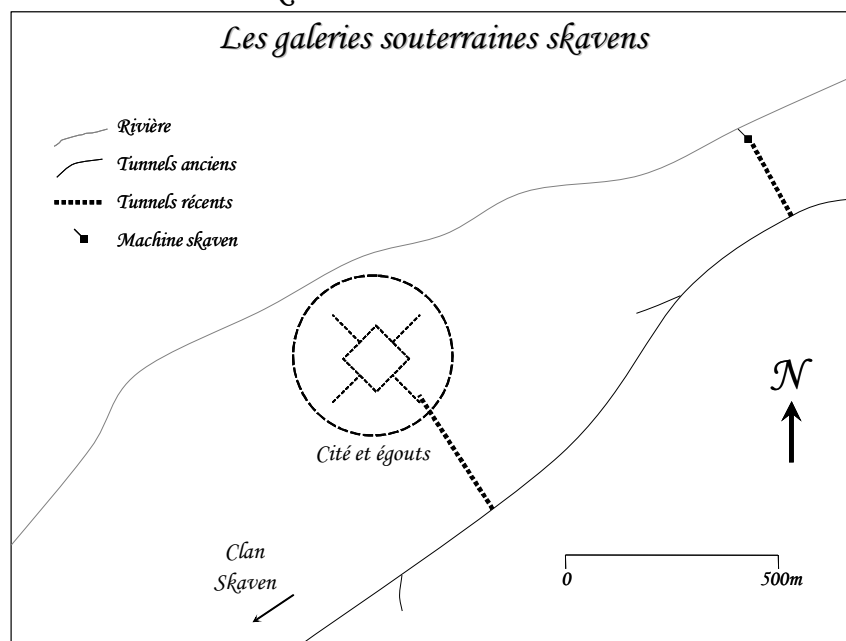
Les égouts ne sont pas différents de ce que l'on peut imaginer... sales. Une douzaine de grilles trop étroites pour laisser passer un humain, mais pas un halfeling, parsèment la ville (une par segment d'égout). Une grille principale, située sur la place de la cité, permet de pénétrer au centre des égouts grâce à une échelle fixée. Une entrée discrète imposera de réussir un **test de Dissimulation** (bonus de **+20% la nuit**) ou d'être vu par un citoyen qui ira sans doute rapporter le fait aux autorités (50% de chances). Les tunnels font 1,50m de large dont 50 cm sont occupés par la circulation de l'eau souillée. Des éboulis bloquent certains d'entre eux et il faudrait une quantité de travail décourageante pour les retirer. Chaque zone décrite ci-dessous correspond à tous les segments sauf les 4 du centre.

**Zone 1 & 2 :** 30% de chances de tomber sur un rat géant (p106 du bestiaire).

**Zone 3 :** Au bout du segment se trouve le passage qui mène au tunnel skaven. Il s'agit d'un grand trou circulaire (2m de diamètre) déboulant sur le mur gauche et virant immédiatement vers les profondeurs. Il a été creusé par des esclaves skavens il n'y a moins d'une semaine.

**Zone 4 :** La compétence **Pistage** permettra de reconnaître des pas humains au sol. Sur **un test de Perception assez facile (+10%)** réussi, un PJ passant par cette zone entendra des voix humaines provenant de derrière des éboulis moins épais que les autres. Un groupe d'aventuriers (3 miliciens et une vagabonde), touchés par la mort de proches, ont voulu réagir face au malheur qui règne sur la ville. Un petit groupe s'est donc formé et a décidé d'investir les égouts de la cité, sentant que le mal venait d'en dessous. Malheureusement, un des sectateurs de Tzeentch, les ayant discrètement suivis, a provoqué derrière eux un éboulement en cassant une poutre moisie de son pied. Ils sont coincés ici depuis deux jours sans avoir mangé. Il sera alors facile d'entrer en contact avec le groupe de PNJ qui leur demandera de l'aide. Des armes contondantes ou une pioche permettront de dégager les gravats en environ 2 heures divisées par le nombre d'armes adéquates. Les joueurs ont tout intérêt à les choisir comme alliés (eux accepteront volontiers et n'hésiteront pas à prendre des risques sous la colère) mais ils sont en droit de faire bande à part. Dans ce cas, les PNJ les suivront de loin (appliquer les tests nécessaires dans les deux camps). Leurs profils sont à la fin du scénario.

### *Les galeries souterraines skavens*



Elles font 2,5m de large et une odeur de vermine traîne en permanence. Ce n'est évidemment pas éclairé. Quelques monstres errants, comme des rats géants (pour varier les goûts), peuvent attendre les PJ s'ils s'attardent trop (p106 du bestiaire). La compétence **Métier (mineur)** permettra de comprendre que les tunnels récents sont creusés depuis quelques jours par une machine sophistiquée et non humaine. 2 km plus loin vers le sud est, on atteint le clan Skaven. Il contient une 60aine d'âmes mais les PJ ne devraient juste prendre conscience du danger et ne pas s'aventurer plus loin. La complexité des tunnels devrait les décourager. Vers le nord est, une route interminable s'étend vers des méandres de galeries s'entremêlant sans aucun logique. Les joueurs se décourageront bien vite avant de retourner d'où ils sont venus.

**La machine skaven :** C'est une sorte de char fait de bois et de métal, prolongé devant par une seringue rétractile de 30 cm de diamètre. Celle-ci injecte le mélange en permanence. 4 à 6 guerriers skavens alimentent de réservoir en permanence et veillent au bon fonctionnement de l'engin. Les éliminer et détruire la machine (en cassant le réservoir par exemple) est le seul moyen de libérer la ville de son emprise.

## *Expérience :*

*Ces points sont distribués de façon individuelle. Le MJ peut les ajuster en fonction de la qualité de la réussite.*

- 20 xp pour une première victoire sur Kazidon.
- 10 xp pour la suivante, 5 xp pour les autres.
- 0 à 50 xp pour chaque contrat accompli avec le démon.
- 5 à 10 xp à un joueur pour toute idée judicieuse ou action très utile
- 0 à 30 (ou 50) xp pour l'interprétation du personnage à chaque partie de jeu.

### *Chapitre 1 :*

- 10 xp pour avoir surpris les cambrioleurs.
- 20 xp pour avoir réglé leur compte, gentiment ou pas.
- 20 xp pour avoir vaincu Weissman.
- 20 xp pour avoir sauvé la vie d'Oberon.
- 20 xp pour l'exploration entière du sanctuaire.
- 10 xp au joueur ayant permis au groupe d'éviter le piège

### *Chapitre 2 :*

- 40 xp pour la destruction du sceptre.
- 30 xp pour une victoire sur les sectateurs de la Main Pourpre.
- 40 xp pour une victoire sur Grumman.
- 30 xp pour avoir brûlé le grimoire.
- 50 xp pour accepter de garder la taverne (et de tenir sa promesse au moins 6 mois durant).

### *Chapitre 3 :*

- 10 xp pour avoir prévenu la garde que l'eau était le vecteur de la variole verte.
- 20 à 40 xp pour avoir défendu le convoi contre les esclaves.
- 20 à 40 xp pour avoir trouvé un moyen de distribuer l'eau dans le calme.
- 50 xp pour la localisation des sectateurs de la Main Pourpre et leur arrestation.
- 40 xp supplémentaires si les PJ ont tué Kazidon, Victor Grumman et détruit le grimoire ainsi que tout manuscrit rappelant son nom, jetant le démon dans l'oubli.
- 50 xp pour stopper l'empoisonnement de la ville.
- 40 xp pour avoir averti la milice du danger imminent.

## Profils

### *Kazidon : Démon mineur de Tzeentch*

Une apparence de petit démon rougeâtre, avec de petites cornes et des ailes atrophiées dans le dos (inutiles). C'est en quelque sorte une forme mutante de Gargouille du Chaos. Ses courtes griffes ne sont plus efficaces pour le combat. Il peut se déplacer la nuit en ville sous une cape de tissu. Il est surnommé « le diplomate » par les rares personnes ou créatures qui connaissent son existence. Son atout vient de sa formidable capacité à négocier. Son but principal est de rester en vie dans le Vieux Monde. Son but second est de monter le plus haut possible dans la société (toujours en négociant) pour l'atteindre en profondeur. Ses deux buts ne doivent pas être perdus de vue par le MJ.

Ce démon possède des capacités spéciales, comme des « dons » de Tzeentch. Il peut se déplacer sur des grandes distances, tel une ombre dans la nature, à une vitesse dépassant celle du cheval au galop (Mouvement de 9). Il ne peut user de ce don uniquement la nuit à l'abri des regards. C'est d'ailleurs pour cela qu'il rendra visite à ses « clients » une fois le soleil couché. Ensuite il sait en permanence dans quelle direction et à quelle distance se trouve son sceptre. Enfin, Tzeentch peut lui accorder quelques petits miracles à effet permanent (donner la parole à un animal, etc.) s'il parvient à mener des actions prometteuses contre la société.

Pour incarner Kazidon, le MJ devra surtout le faire parler plutôt que gifler. Les PJ sont une source d'intérêt pour lui car ils peuvent lui rendre des services à ses débuts : par exemple le dissimuler face aux autorités, écrire un ouvrage pour qu'il ne soit pas oublié ou encore lui trouver un magicien du chaos ou un serviteur d'une divinité du Chaos concurrente, qu'il pourrait « entuber » (avec l'aide des PJ : après tout, où est le mal ?). Il proposera donc des offres alléchantes telles que des miracles ou des richesses contre des services de la part des PJ, en se débrouillant toujours pour que chacun y trouve son compte. Et surtout... il tient ses promesses ! Un pacte sera signé sur un parchemin à chaque échange fait avec le démon. Son fond peut être qualifié de malfaisant... avec un ascendant honnête.

#### **Race :** Démon

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	35%	41%	36%	67%	85%	85%	63%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	3	4/9	0	0	0

**Compétences :** Charisme +30%, Connaissances académiques (démonologie), Connaissances générales (Empire), Déguisement, Dissimulation, Evaluation +20%, Hypnotisme, Langue (langage sombre, reikspiel), Langue mystique (démoniaque), Lire/écrire +20%, Marchandage +20%, Perception +10%, Sens de la magie

**Talents :** Aura démoniaque, Déplacement rapide (voir description), Dur en affaires, Effrayant (sauf lorsqu'il est habillé), Eloquence, Intelligent, Vision nocturne, Volonté de fer

**Dotations :** cape noire de qualité médiocre

### *Le sceptre de Kazidon :*

De couleur rouge vive et long de 60 cm, il est surnommé « mon doigt » par Kazidon. Il ne possède qu'un seul pouvoir à usage infini : invoquer Kazidon, un démon mineur de Tzeentch.

Dès qu'un être humanoïde le touche pour la première fois, Kazidon apparaît instantanément à moins de 10 mètres. S'il est tué, il reviendra dans son plan d'origine et fera son possible pour attirer quelqu'un vers le sceptre (une violente tentation est ressentie à proximité : il faudra réussir un **test de FM** pour y résister). Par la suite, il faudra prononcer le nom de Kazidon pour qu'il soit rappelé des royaumes du Chaos. Ainsi le détenteur du sceptre peut empêcher sa nouvelle venue en gardant le sceptre en lieu sûr. Cela reste cependant dangereux car il ne devra jamais prononcer son nom.

### *Le vieux Fred : moine de Sigmar*

Cet être bon mais sénile (75 ans) n'a que peu de force pour accomplir cette tâche, même s'il a passé sa vie à prêcher la bonne parole et la gloire de Sigmar. Sa mission lui tient à cœur car il n'est presque aucune cité de l'Empire qui n'abrite pas de temple ou d'oratoire dédié à Sigmar. Tel un assiégeant, ce vieil homme têtue ne lâchera pas prise tant que le bourgmestre n'aura pas signé la future construction d'un temple. Celui-ci cherche à être discret dans cette affaire car il ne souhaite pas ternir l'image du culte dans une ville où celle-ci n'est pas très glorieuse. Les PJ devront ressentir un doute quand à son rôle, car ils ne sont pas censés savoir qu'il veut rétablir son culte dans cette cité et ils verront assez tôt qu'il ne veut pas la « lâcher ». Il n'annoncera pas son objectif par peur des mauvais commérages. Il saura faire preuve de douceur et de gentillesse mais n'aura aucune pitié pour un personnage corrompu. Un vieux trait de caractère impitoyable se réveillera alors pour abattre sa sentence.

**Carrière :** Moine

**Race :** Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	21%	25%	28%	27%	49%	49%	46%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	2	2	0	0	0

**Compétences :** Charisme, Commérage, Connaissances académiques (histoire, théologie), Connaissances générales (Empire), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Soins +10%, Soins des animaux, Survie

**Talents :** Eloquence, Sociable, Grand voyageur

**Armure :** aucune

**Points d'armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** bâton de marche

**Dotations :** potion de soins, symbole religieux, relique religieuse, robe

### *Oberon : Tenancier du Feu du Ciel*

Il ne sait absolument rien sur toute cette histoire. Il habite une maison dans un quartier plus éloigné de la ville. Le seul fait qui va le marquer sera le cambriolage de sa taverne.

**Carrière :** Aubergiste

**Race :** Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	39%	33%	36%	51%	40%	41%	53%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0



**Compétences :** Charisme, Comméragage +10%, Connaissances générales (Empire), Evaluation, Langue (reikspiel), Lecture sur les lèvres, Lire/écrire, Marchandage, métier (cuisinier), Perception, Résistance à l'alcool

**Talents :** Code de la rue, Dur en affaires

**Armure :** aucune

**Points d'armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** couteau (ceinture)

**Dotations :** bourse contenant 25 pa, taverne, biens divers entassés en 6 caisses

### *Ganz Weissman : Marchand (Adorateur de Tzeentch)*

Cet homme de forte corpulence dégage une sérénité qui inspire crainte. Il est riche et dangereux car il connaît la magie et a les bras longs dans la société. Il fait parti d'un culte de Tzeentch. Il s'est parfaitement intégré dans le commerce rural et ne rend visite à sa secte que pour donner des rapports. Ses biens sont introuvables car grandement protégés par le culte.

**Carrière :** Marchand

**Race :** Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	38%	38%	41%	44%	60%	55%	53%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	2	0	0

**Compétences :** Charisme +10%, Comméragage +10%, Connaissances académiques (démoniologie), Connaissances générales (Empire), Equitation, Evaluation, Focalisation, Langage secret (gilde), Langage mystique (magick), Langue (estalien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception, Sens de la magie

**Talents :** Calcul mental, Code de la rue, Sombre savoir (nécromancie)

**Armure :** armure légère (veste de cuir)

**Points d'armure :** tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

**Armes :** épée, pistolet chargé (dans une gaine) et 10 munitions

**Dotations (sur lui) :** coffret contenant 46 co, 1 collier en or (30 co) et 3 bagues serties (20 co chacune), beaux atours de bonne qualité

### *Cambrioleurs (2 ou 3)*

Leur rôle dans cette histoire est vraiment marginal et leur ambition vouée à l'échec. C'est pourquoi ils devront passer pour des voleurs ratés et maladroits aux yeux des joueurs.

**Carrière :** Voleur

**Race :** Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	29%	29%	33%	39%	31%	28%	34%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

**Compétences :** Connaissances générales (Empire), Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Escamotage, Evaluation, Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Perception

**Talents :** Connaissance des pièges, Camouflage urbain

**Armure** : armure légère (gilet de cuir)

**Points d'armure** : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0

**Armes** : dague (ceinture) ou gourdin

**Dotations** : bourse contenant 5 pa, besace, outils de crochetage, 10m de corde

### *Sectateurs de la Main Pourpre : Adorateurs de Tzeentch*

**Carrière** : Initié

**Race** : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	31%	29%	34%	29%	43%	45%	33%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

**Compétences** : Charisme, Comméragé, Connaissances académiques (histoire, démonologie), Connaissances générales (Empire), Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Soins.

**Talents** : Eloquence, Guerrier né, Réflexes éclair

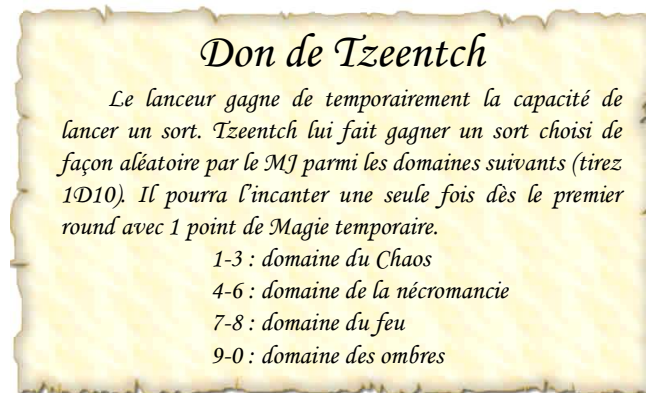
**Armure** : aucune

**Points d'armure** : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes** : dague (ceinture)

**Dotations** : bourse contenant 3D10 pistoles, pendentif de Tzeentch, robe

Pour pimenter la situation, si le MJ le désire, un ou plusieurs adorateurs pourront bénéficier, au début du combat, du don de Tzeentch, décrit ci-dessous.



### *Victor Grumman : Sorcier du Chaos*

Cet enchanteur était trop sûr de lui et pensait pouvoir maîtriser seul un démon tel que Kazidon. Ce fut sa dernière erreur.

**Carrière** : Maître Sorcier

**Race** : Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	38%	31%	39%	44%	60%	65%	40%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	3	3	0

**Compétences :** Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (magie, démonologie), Connaissances générales (Empire) +10%, Equitation, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (démoniaque, magick), Langue (classique, reikspiel, bretonnien), Lire/écrire +10%, Perception, Sens de la magie +10%

**Talents :** Magie Noire, Magie commune (occulte), Magie mineure (Alarme magique, Armure aethyrique, Marche dans les airs, Verrou magique), Magie Noire, Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Sombre savoir (domaine du Chaos)

**Folie :** Persécutions impies

**Armure :** aucune

**Points d'armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** épée

**Dotations :** bourse contenant 45 co et 40 pa, bijoux d'une valeur de 100 co, gibecière avec quelques composants mineurs (+1), robe de sorcier noire, demeure rurale

### *Hals Küpfels : Répurgateur*

Cet homme, comme beaucoup d'autres ayant le même statut, vit dans le secret et dans l'ombre. Les PJ n'en sauront pas plus sur ses origines et son histoire. Le personnage doit être en contact avec un lieu ou un objet propre à un démon pour recevoir des visions.

**Carrière :** Répurgateur

**Race :** Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59%	61%	46%	43%	48%	49%	61%	43%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	4	4	4	0	3	0

**Compétences :** Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (magie, démonologie, théologie) +10%, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Equitation, Fouille, Intimidation, Langue (reikspiel), Perception +10%

**Talents :** Coups puissants, Eloquence Maîtrise (arbalète, armes de jet, armes paralysantes), Menaçant, Parade éclair, Sixième sens, Valeureux

**Armure :** armure lourde (plastron, casque, cotte de mailles complète)

**Points d'armure :** tête 2, bras 3, corps 5, jambes 3

**Armes :** arbalète de poing et 10 carreaux, masse d'armes de qualité exceptionnelle enchantée (sans pouvoir), 4 dagues de jet

**Dotations :** bourse contenant 10 co, vêtements coûteux et sombres, collier portant un pendentif mystérieux (25 co), 10m de corde

### *Les 3 miliciens*

Ils ont un bon fond car leur entreprise n'a rien de lucratif. Ils veulent simplement donner justice aux victimes d'un « complot » dont il faut absolument retrouver le ou les responsables.

**Carrière :** Milicien

**Race :** Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	33%	36%	36%	39%	29%	29%	29%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

**Compétences :** Commérag +10%, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Langue (reikspiel), Métier (un au choix), Perception, Soins des animaux, Survie

**Talents :** Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes)

**Armure :** armure légère (armure de cuire complète)

**Points d'armure :** tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1

**Armes :** hallebarde

**Dotations :** bourse contenant 10 pa, uniforme

### « Dame Giselle » : Femme Vagabonde

Cette femme de la trentaine sent peut être le renard sous ses habits de tissus raccommodés mais elle est généreuse et a un certain franc parler. Elle connaît son village et sa région sur le bout des doigts. Elle a accepté de guider les miliciens dans les égouts dont personne ne se préoccupe. « Le serpent est sous la pierre, répète-t-elle sans grand intérêt »

**Carrière :** Vagabond

**Race :** Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	38%	29%	33%	39%	31%	28%	34%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

**Compétences :** Alphabet secret (rôdeur), Connaissances générales (Empire), Commérag +10%, Déplacement silencieux, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Natation, Perception, Survie

**Talents :** Camouflage rural, Grand voyageur, Sens de l'orientation

**Armure :** aucune

**Points d'armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** dague (ceinture) ou gourdin

**Dotations :** bourse contenant 3 pa et 25 s, tente, outre

### Les 2 hommes de main

**Carrière :** Mercenaires

**Race :** Humain

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	30%	33%	35%	30%	25%	35%	28%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

**Compétences :** Commérag +10%, Connaissances générales (Empire), Esquive, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (reikspiel), Perception

**Talents :** Coups assommants, Coups puissants, Sur ses gardes

**Armure :** armure légère (armure de cuir complète)

**Points d'armure :** tête 3, bras 1, corps 3, jambes 1

**Armes :** épée, dague (ceinture)

**Dotations :** bourse contenant 10 pa.

### *Esclaves Skaven du clan Pestilens*

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	25%	30%	30%	40%	22%	22%	15%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	4	0	0	0

**Compétences :** Connaissances générales (skavens), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie

**Talents :** Camouflage souterrain, Vision nocturne

**Armure :** aucune

**Points d'armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** épée

### *Guerriers Skaven du clan Pestilens*

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	4	0	0	0

**Compétences :** Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie

**Talents :** Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Vision nocturne

**Armure :** armure légère (veste de cuir, calotte de cuir)

**Points d'armure :** tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0

**Armes :** épée, dague (ceinture), bouclier

### *Moine de la peste du clan Pestilens*

A tout moment si cette créature meurt, le reste du clan prendra la fuite par les égouts. Si le MJ le désire, le moine pourra lancer des sorts du domaine du Chaos avec 1 point en Magie.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	5	0	0	0

**Compétences :** Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie

**Talents :** Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur, Vision nocturne

**Armure :** aucune

**Points d'armure :** tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

**Armes :** épée, masse d'armes