



Le Jeu De Rôle Fantastique

# TROPHEE DIANE 2

UNE AMIE EST MORTE



SCENARIO ET PERSONNAGES  
DE LA CONVENTION DE JEUX DE SIMULATION

TROPHEE DIANE DE POITIERS

EDITION 1993



## Avertissements au MJ

Le scénario proposé pour ce deuxième Trophée s'inscrit dans la logique d'une campagne. A ce titre, les personnages proposés sont identiques à ceux présentés lors de la convention précédente. Ils ont bien entendu subi une légère évolution par rapport au profil d'un personnage débutant, puisqu'ils ont tous fini; ou presque, leur carrière. Ce scénario permettra également de faire évoluer les personnages pour la convention suivante à raison de 1000 points d'expérience à partager entre les personnages..Une feuille de notation spéciale est fournie au MJ ci-après afin d'attribuer à chaque personnage les points qu'il juge utile de donner. Cette notation n'aura pas d'effet sur le classement final des joueurs lors de la remise des lots. Une moyenne entre les diverses tables de jeu donnera finalement pour chaque personnage les points d'expérience attribuables.

	Marouschka	Honoré	Peter	Geodfroy	Arold	Troën
Exp						

## *Une amie est morte*

---

Les PJs vont être convoqués à la lecture du testament d'une ancienne amie qu'ils avaient aidée cinq ans auparavant. Ils seront chargés d'accompagner le corps de celle-ci jusqu'au lieu de son inhumation. Or, un fou du nom de Wolfgang Von Dilertz va monter autour d'eux une machination pour récupérer le corps de Stella. Sur celui-ci est tatoué une carte dont il a besoin pour mener à bien ses plans. Wolfgang ira jusqu'à investir les lieux où doit être enterrée la défunte pour devenir, comme il le prévoit, l'égal des Dieux.

### **Au sujet de Wolfgang Von Dilertz**

Wolfgang était l'un des plus grand alchimistes de l'Empire quand après une expérience sur un gaz toxique, il fut atteint d'une grande folie mégalomane. En effet, après cette fâcheuse manipulation, son cerveau fut affecté par le gaz et partiellement détruit. Depuis cette époque (voilà de ça 3 ans), il cherche à acquérir la vie éternelle pour prendre rang au niveau des Dieux et pour diriger le monde. Il croit avoir découvert dans ce but une formule mi-chimique mi-magique à base de différents composants.

Depuis il s'empresse de les rassembler pour mettre au plus vite ses plans à exécution, ainsi a-t-il réussi à tous les réunir, ou plus exactement il devrait bientôt tous les posséder. En effet, il ne lui manque plus, pour exécuter son expérience, qu'un litre de sécrétion du pancréas d'un dragon.

Wolfgang compte bien sûr sur la carte tatouée dans le dos de Stella pour dénicher un dragon sur lequel il pourra prélever le précieux liquide.

### **Une amie est morte**

Alors que les PJs se trouvent dans leur retraite d'hiver au sud d'Altdorf, un messager impérial très essoufflé frappe à la porte. La surprise est grande car généralement, durant cette période hivernale, peu de personnes leur rendent visite, et à plus forte raison en pleine nuit alors qu'une tempête de neige fait rage. Voilà qu'une lettre inattendue va bouleverser leur repos (pourtant si mérité après une pleine saison d'aventures.)

En effet, la présente leur fait part du décès de l'une de leurs amies, rencontrée 5 ans auparavant à Middenheim lors d'une sombre affaire de meurtre qui impliquait le frère de la défunte. Son nom est Stella Shönbart, autrefois Stella Vulfki, épouse et seule héritière de Conrad Shönbart, célèbre explorateur des monts du bout du monde; travaillant pour la comtesse Emmanuelle Von Liebewitz. La lettre est une convocation chez Maître Krüner, avoué à Altdorf. Stella Vulfki les a choisis comme héritiers, marquant de la sorte sa reconnaissance envers ceux qui l'avaient aidée 5 années plus tôt, alors qu'elle n'avait pas le sou. Le rendez-vous est fixé à 15h00 le jour même, à l'office de l'avoué, au 34 bis rue Carl Orff.

Les PJs ont donc environ 13 heures devant eux pour parcourir dans le froid et le vent les 20 km qui les séparent de la capitale impériale, ce qui devrait être largement suffisant ... mais fatigant.

## *Chez Maître Krüner*

---

Lorsque tout le monde est arrivé vers 15h30, Maître Krüner (petit homme chétif, roux, assez mal habillé, mal rasé et malheureusement pour lui, atteint d'une tuberculose incurable) va s'asseoir derrière son bureau où s'empilent papiers, chartes et divers autres documents. Après une recherche fébrile du précieux testament, il commence à énumérer ce qui revient à chacun. Il y a dans la pièce en plus des PJs:

- un homme extrêmement bien habillé, sentant le parfum, le visage poudré: il s'agit du chambellan du palais de la Comtesse Von Liebewitz
- un nain de forte corpulence, ancien gladiateur, et second de Conrad et Stella Shönbart, se nommant Durak.
- un halfling, Hugo Dulongpert, attaché au service et aux fourneaux des Shönbart.

### **Contenu du testament**

A la Comtesse Emmanuelle Von Liebewitz, je lègue mon navire ainsi que mon équipage.

A Durak, fidèle compagnon de mon mari, je laisse l'ensemble de ses cartes ainsi que sa hache qu'il a toujours admiré bien qu'il l'ait toujours nié. De plus, pour subvenir à ses besoins, je lui laisse mon coffret à bijoux.

A Hugo Dulongpert, je laisse 3000 couronnes d'or pour qu'il puisse enfin ouvrir son auberge et faire profiter à un maximum de personnes son génie culinaire.

A mes fidèles amis, je laisse à chacun un cheval sellé et harnaché qui, ma foi, leur aurait bien servi lors de notre dernière rencontre. De surcroît, je leur alloue la somme de 500 pièces d'or et enfin je leur lègue un coffret que mon mari gardait précieusement comportant quatre fioles.

Au neveu de feu mon époux, je lègue cette lettre cachetée (lui cédant des terres).

### **Au sujet du testament**

Il est mentionné au bas du document que les PJs ne toucheront les 500 pièces d'or par personne

qu'une fois le corps dans la crypte de la chapelle du château de Würfen.

### **Les fioles**

Il s'agit de quatre petites bouteilles contenant des liquides découverts par Conrad Shönbart lors de ses diverses explorations.

1: c'est un liquide incolore, trouvé en Lustrie, qui se nomme Calruss. C'est un puissant somnifère qui peut être utilisé par injection ou par absorption (test sous END fois 5).

2: c'est un liquide bleu-roi sans nom, qui a pour propriété de plonger dans un état second quiconque en prend (stupéfiant, quand tu me prends ...).

3: c'est un liquide corrosif de couleur dorée qui s'attaque au bois, son nom est Sylvanocide.

4: c'est une fiole qui semble vide or, lorsqu'on l'ouvre, on s'aperçoit qu'elle contient une sorte de crème incolore, sans odeur ... mais qui se révélera bien utile en fin de scénario pour révéler le tatouage.

### **La lettre**

Lors de la lecture du testament, une personne manque, comme peuvent s'en rendre compte les PJs, il s'agit du neveu de Conrad Shönbart: Vorster Shönbart Von Krieger. De plus, aucune personne ne le représente lors de la lecture de l'acte.

Dès lors, les PJs sont chargés par Maître Krüner de remettre à Vorster ce qui lui revient (la lettre), mais aussi de "rapatrier" le corps de Stella afin qu'il repose dans le caveau familial au côté de celui de son mari dans le château de Würfan.

Si les PJs interrogent Durak ou Hugo, ils pourront en apprendre un peu plus sur Stella et sur les exploits de son mari Conrad (explorateur d'une partie de la Lustrie et des montagnes du bout du monde), ainsi que quelques informations sur leur vie mais globalement rien d'intéressant, sauf, peut-être, sur le "Calruss" (quelques connaissances sur un tel produit ne sont jamais négligeables).

**TROPHEE DIANE DE POITIERS - SCENARIO WHARHAMMER**

## *En route vers le château de Würfan*

---

Trois jours de voyage vers l'Ouest sont nécessaires pour y arriver, pour ce faire un chariot est gracieusement mis à la disposition des PJs, pour le transport du corps, par la Comtesse Von Lieberwitz.

Pour récupérer le corps ... et le cercueil ... les joueurs doivent se rendre au temple de Sigmar Heldenhammer, là une légère aumône ne pourra qu'être bien vue par les moines (qui sans celle-ci sont très, mais alors très collants).

Durant le trajet, les PJs seront suivis sans s'en rendre compte par un homme plutôt mal habillé du nom de Rudi Bergmann. Il a été chargé par Wolfgang Von Dilertz (qui, comme nous le verrons, a besoin du corps de Stella pour pouvoir mettre un terme à ses desseins) de récupérer le corps de Stella afin d'avoir accès à la carte que Conrad a fait tatouer dans le dos de sa femme. Cette carte indique l'emplacement de l'ancre de l'un des derniers dragons vivants dans les montagnes du bout du monde.

Les seuls personnes connaissant l'existence de ce tatouage étaient: Conrad, Stella et Thimgrin le guide nain de l'explorateur aujourd'hui mort (d'une façon plus que brutale ...) mais qui avait eu la mauvaise idée de révéler son existence à Von Dilertz. Cependant cette carte n'est visible qu'après l'application sur le dos de la défunte de la crème contenue dans la quatrième fiole du coffret.

Rudi Bergmann est prêt à tout pour la possession du corps de Stella. Il ne sait pas à quoi il va servir, mais va gagner pour ce travail 1500 Co et croyez moi: pour lui cela suffit. Il tentera donc, dès le moment où les PJs chargeront le corps sur la charrette de leur acheter, pour une somme pouvant aller jusqu'à 140 Co.

Rudi Bergmann est un expert du déguisement, de la "transformation de la voix" et du maquillage et s'en servira pour les "harceler" tout au long du trajet, sous différentes personnalités, essayant à chaque fois de leur soutirer le corps.

Exemples d'apparences:

Médecin fou; chirurgien  
Alcoolique Nécrophile  
Gentilhomme

Moine de Morr  
Bossu cynique ...

### **Sur le cercueil de Stella**

Il s'agit d'un cercueil en cristal bleu d'une grande finesse mais d'un poids considérable. Il a été taillé dans un incroyable cristal de roche découvert en Lustrie lors d'une expédition de Shönbart. Il forme un caisson parfaitement étanche qui renferme une sorte de gaz ayant pour propriété de conserver n'importe quel corps en l'état dans lequel on l'y plonge.

Ainsi en y mettant Stella, Conrad voulait que sa femme garde pour toujours sa fraîcheur et sa beauté.

### **Le premier jour**

Tout se passe bien, quoiqu'il fasse un peu frais et que la route enneigée soit en mauvais état. Le soir, il est impossible de trouver un abri, sinon quelques bosquets effeuillés ici ou là. Il leur faut donc dormir à la belle étoile. S'ils ne dorment pas loin de la route et s'ils instaurent des tours de garde, ils pourront voir vers 1h00 du matin un cavalier (Rudi Bergmann, cette fois-ci non déguisé) faisant route dans la même direction qu'eux.

A moins qu'ils ne dorment sur la route, il passera sans les voir, toutefois si le veilleur réussit un test d'écoute à -20%, il comprendra: "Je l'aurai, oui, ça je mettrai la main sur ce maudit cadavre ..." Si le jet est un échec, le PJ n'entendra que: "Greeu, Ah ... Whao ..."

Si les PJs se font remarquer, Rudi tournera la tête pour ne pas être identifié et lancera son cheval dans un galop fougueux.

### **Le deuxième jour**

Le temps est encore plus maussade que la veille, il menace de neiger. Un vent froid d'Est s'est levé (... face aux PJs ...). Bien entendu la progression n'en est que ralentie, mis à part cela aucun événement ne ponctue la matinée et ce n'est que l'après-midi que

nos aventuriers rencontrent âme qui vive (sauf si vous avez décidé de faire intervenir Rudi dans l'un de ses rôles) en arrivant vers 18h00 à un péage sous une pluie battante.

La barrière permettant l'accès au pont est fermée. En les voyant arriver, le péager s'avance vers eux en se frottant les mains. "Mes seigneurs, je suis dans l'obligation de vous demander 1Gc pour le passage de ce pont. Mais ces messieurs sont tout trempés, si vous avez quelques instants vous me ferez l'honneur de partager mon repas. Lorenz s'occupera de vos affaires. Ne refusez pas, je vous prie, on voit si peu de gens ces temps-ci. Mais vous-mêmes, que faites-vous par ici ...". Si les PJs acceptent l'offre de Kurt celui-ci les fera entrer dans sa salle à manger où les PJs pourront voir que la table est dressée (comme si on les attendait ...). Le jeune Lorenz s'occupera de leur carriole et de leurs chevaux. La soupe qui est servie aux PJs contient une dose de poison type humanicide (test ENDURANCE x10 ou inconscience). Si les PJs refusent d'entrer ou de prendre de la soupe, Kurt apparaîtra assez troublé. Dans le premier cas, il empochera les Gc et s'en ira chercher une arbalète, Lorenz et Rudi afin de s'emparer du cercueil de force. Dans le second cas, Rudi s'emparera du chariot de toute façon et Kurt, prétextant le fait d'aller voir ce que fait Lorenz dans l'écurie, essaiera de s'enfuir avec ce même Lorenz avec tout ce qu'il avait préparé. En effet, Rudi lui a remis vers midi 50Gc afin qu'il l'aide à récupérer le cercueil. Si le coup rate, Rudi s'enfuira (de toute façon) et s'il n'est pas mort, on pourra interroger Kurt qui dira avoir été payé pour aider à la récupération d'un cercueil volé. Il avait prévu de s'enfuir et de se cacher pendant à peu près un mois le temps que l'affaire se tasse. Les clés de la barrière sont dans le bureau et la maison ne contient rien de trop grande valeur.

Les PJs seront une fois encore obligés de passer la nuit dehors comme la précédente. Mais

heureusement c'est la dernière. Le deuxième soir les PJs ont la possibilité si le hobbit le permet ... de dormir dans une auberge.

### L'arrivée au château

Le lendemain, les vents d'Ouest ayant fait partir la plupart des nuages, il fait meilleur et quelques fois le soleil arrive à percer. Vers midi, les PJs sont en vue d'un petit village qui aurait l'air abandonné si de la fumée ne s'échappait pas de certaines demeures. A peine entrent-ils dans le village, que de totalement désert le village devient subitement animé car apparaissent de derrière les maisons des villageois armés de gourdins, arcs et autres fourches et bêches. Ils sont environ une trentaine. Un jeune clerc de Sigmar s'avance vers eux: "Vous! Pilleurs de tombes, passez votre chemin. Une âme charitable nous a averti de votre venue afin de nous dérober les corps de nos ancêtres et notre propre corps si cela ne vous suffisait pas. Sachez que nous sommes prêts à nous défendre."

A ce point de l'aventure, il faudra que les PJs fassent preuve de beaucoup de diplomatie, s'ils veulent éviter le combat. Non loin derrière se trouve Rudi Bergmann: s'il voit que les choses tournent mal pour lui, il décampera. Les villageois poseront une série de questions sur ce qu'ils transportent, ils pensent qu'il s'agit d'un corps en décomposition porteur des germes d'une très grande maladie.

Il faudra que les PJs ouvrent le cercueil (ce qui fera fuir le "gaz conservateur") afin que le prêtre se rende compte qu'il s'agit bien du corps intact de Stella Shönbart. En effet, il est facile aux villageois de la reconnaître car le corps est parfaitement conservé.

Le village se trouvant sur les terres des Shönbart, il suffira d'une petite heure de marche pour apercevoir le château des Shönbart d'aspect extérieur assez délabré au point de sembler abandonné.

---

## *Au château*

---

Le pont de bois craque sous le poids des PJs et de la carriole. Deux hommes d'armes aux tenues usées mais aux armes en excellent état leur ouvrent et s'enquièreent de la raison de leur visite.

L'un d'eux s'en va vers le donjon et en revient quelques minutes plus tard avec un homme d'une trentaine d'années habillé de façon correcte, la rapière au côté. Il s'agit de Vorster Shönbart Von Krieger, le neveu de Conrad. Il ne saluera pas les PJs et dira simplement de déposer "ça" dans la chapelle. Il leur dira aussi que rien ne les oblige à rester à moins qu'ils n'y tiennent. Vorster et les gardes que les PJs rencontrent ont les yeux injectés de sang et le visage presque verdâtre.

En effet, hier au soir, Wolfgang et ses hommes se sont infiltrés dans la bâtisse et à l'aide d'un gaz de sa fabrication, Wolfgang a pris le contrôle de tous les habitants de la demeure et par une sorte d'envoûtement en a fait de véritables pantins à ses ordres.

Une fois dans la chapelle, les PJs trouveront un homme caché derrière l'autel, dans l'abside central du temple. Il leur avouera nerveusement, en vérifiant constamment que personne ne les épie, qu'il est le prêtre de Sigmar de ce temple. Son nom est Maximillian Kuberitz. Il fera tout pour que les PJs restent ici pour la nuit et ira jusqu'à leur montrer leurs chambres en les priant de rester jusqu'à la cérémonie d'enterrement.

Il les quitte, avançant qu'il doit vaquer à ses occupations et qu'il doit essayer d'éclaircir un problème, il n'en révélera pas la nature, mais s'inquiète du comportement étrange depuis la veille au soir des habitants du château (Maximillian a été préservé du gaz toxique car au moment de sa propagation, il se trouvait dans la crypte qu'il préparait dans le but de la cérémonie).

### Un soir au château

Le soir, vers 19h45, une cloche sonne afin d'appeler pour le repas. Autour de la table de la Grande Salle se trouvent Vorster, la soeur de

Vorster Sophia, l'intendant Karl Frantz, le capitaine de la garde Reiner, Rudi Bergmann (les pieds sur la table et le sourire aux lèvres) ainsi qu'une personne qu'ils n'ont encore jamais vue, Wolfgang von Dilertz, assis à la place du seigneur est le seul à ne pas être livide, ne cessant de rigoler.

Une place reste toutefois étrangement libre, les aventuriers devront comprendre que cette place est celle de Maximillian. Au moment où les PJs sont à table, la tête de Maximillian gît séparée de son corps sur l'autel du temple.

Durant le repas, Wolfgang demandera aux PJs si leur voyage s'est bien déroulé et comment s'est passé la lecture du testament.

Par la suite, après avoir affirmé qu'il était le nouveau maître des lieux (ce que Vorster approuvera) il demandera aux PJs de lui remettre la quatrième fiole dont il a besoin, à ses dires, pour soigner le mal de dos d'une amie (il récupéra cette fiole de force s'il le faut).

Alors qu'il demande cela, apparaissent sortant de derrière la tenture trois hommes de main de Wolfgang (non "envoûtés") suivis de très près d'une dizaine de garde du château (se déplaçant tel des morts-vivants).

Si les PJs réalisent ce qui se passe et s'ils veulent réagir, Wolfgang, mené par sa folie, ordonnera aux gardes du château ainsi qu'aux "personnalités" (Vorster ...) de s'interposer et de tuer les aventuriers.

Tant que les PJs ne seront pas en supériorité numérique face à leurs adversaires, ils ne pourront pas atteindre Wolfgang. Ce dernier profitant du spectacle se dirige vers l'orgue qui se situe dans cette pièce et se met à jouer une véritable symphonie. Ses trois gardes restent auprès de lui et ne participent pas au combat, préférant accompagner leur maître de chants religieux!!

Quand les PJs auront pris le dessus (en espérant qu'ils assomment et non tuent leurs adversaires "envoûtés"), Wolfgang cessera de jouer de l'orgue et criera entre deux rires cyniques qu'il est déjà trop tard et que Stella Shönbart va lui révéler le secret pour devenir le Maître de l'Empire!



Ensuite, lui et ses hommes casseront sur le sol des globes de verre d'où s'échappe une espèce de fumée piquante (en trois secondes, la pièce en est pleine), les PJs doivent se couvrir la bouche et fermer les yeux. La fumée met 1D10+1 tours à se dissiper. Durant ce temps, les PJs doivent faire un test d'endurance x10 tous les tours, s'il y a échec, le PJ prendra une blessure.

Dans cette épaisse fumée les PJs entendront clairement claquer la porte d'entrée du donjon. En fait il ne s'agit que d'une illusion devant faire diversion alors que Wolfgang et ses hommes se dirigent vers le niveau -1 afin de passer la crème sur le dos de la défunte pour y faire apparaître la carte.

### **A l'extérieur du Donjon**

Si les PJs sortent du donjon, comme il est probable, ils pourront y voir trois autres hommes de main de l'alchimiste fou préparant des chevaux (sept) et donnant des ordres à dix gardes ("envoûtés") afin de mettre le feu au temple (le feu mettra une heure pour se propager et atteindre le donjon), de s'interposer aux PJs et de tout détruire.

### **Dans le temple**

Le cercueil de Stella est vide. On peut voir le cadavre du prêtre sanguinolent sur l'autel.

### **Dans les sous-sols du donjon**

Pendant que les PJs cherchent Wolfgang à l'extérieur puis dans tout le château (précisez que le pont-levis n'a pas encore été baissé), Wolfgang enduit le dos de Stella de la crème et reproduit le plan qui s'y trouve sur un parchemin (opérations nécessitant environ une demi-heure).

Ensuite, si les PJs ne sont pas venus troubler son travail, il sera pris par une crise de mégalomanie et ne cessera pendant 10 minutes de faire, monté sur une table, un discours adressé au Dieux et au rois dans lequel il leur affirmera qu'il leur gardera des postes de choix.

Tout en continuant à proférer de telles paroles, il se dirigera, en progressant parmi les flammes qui commencent à lécher le donjon, vers les chevaux, ne se souciant pas du danger qui l'entoure.

Une fois dans la cour intérieure du château (et toujours en "poussant" de grandes tirades mégalomane tel que: "le monde m'appartient", "je suis l'égal des Dieux", "la vie éternelle coule dans mes veines" ...) il lancera dans toutes les directions des globes de verre libérant de la sorte des nuages multicolores (mais sans effet) ... ce qui le fait particulièrement rire!

Quand il est entouré par les PJs ou s'il est vraiment menacé par l'un d'eux et qu'aucun de ses gardes ne peut s'interposer, il se moquera de la personne en question, la défiant de réussir à le tuer. Oubliant qu'il n'a pas encore réalisé la potion donnant la vie éternelle, mais en possédant virtuellement tous les ingrédients, il n'hésitera pas à ne pas bouger si un PJ le frappe et même à lui-même se poignarder en plein coeur pour prouver son immortalité.

C'est donc dans un élan de folie que Wolfgang devra mourir emportant avec lui la recette de la vie éternelle qu'il n'avait pas osé mettre par écrit.

Les PJs peuvent maintenant entendre que des personnes (les habitants du village voisin) s'activent à l'extérieur du château pour éteindre l'incendie. Ils devront baisser le pont-levis pour faciliter l'extinction du feu.

Les résidents du château encore vivants retrouveront alors leurs esprits.

## *Conclusion*

---

Les PJs pourront assister à l'inhumation du corps de Stella Shönbart et sûrement à celle d'un grand nombre de personnes après avoir raconté aux survivants ce qu'il s'est passé (si toutefois ils ont compris quelque chose ...).

Ils pourront ensuite regagner Altdorf pour toucher leur part d'héritage puis reprendre dans leur retraite hivernale un repos vraiment mérité.

**Stella telle que les PJs l'ont vu il y a 5 ans**

## Profils des PNJs

## Soldats du château

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
	4	43	35	3	3	9	43	1	29	39	29	27	29	35
Compétences:	Bagarre		Coups puissants			Esquive			Désarmement					
	Equitation													
Dotations:	Chemise de mailles		Bouclier			Epée			Tenue					

## Hommes de Wolfgang

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
	4	53	23	4	3	9	43	2	29	25	25	29	30	25
Compétences:	Equitation		Coups puissants			Esquive			Coups assomants					
	Chant													
Dotations:	Cape noire		Epée			Couteau								
	Masque (contre le gaz)					Cotte de mailles longue								

## Rudi Bergmann

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
	4	29	35	3	3	7	69	1	59	29	42	40	25	31
Compétences:	Comédie		Baratin			Déguisement			Filature					
	Equitation		Spécialisation fronde											
Dotations:	Maquillage		Epée			Fronde			Différentes tenues					

## Vorster Schönbart

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
	4	45	29	3	3	10	40	1	27	50	50	39	37	40
Compétences:	Alphabétisation		Héraldique			Baratin			Eloquence					
	Charisme		Etiquette			Equitation			Musique (Orgue)					
	Spécialisation escrime													
Dotations:	Vêtements couteux		Epée			Fleuret			Bijoux (100 Co)					

## Reiner, chef des gardes

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
	5	69	45	4	4	12	45	2	42	57	33	40	37	21
Compétences:	Coups puissants		Esquive			Bagarre			Désarmement					
	Equitation		Héraldique			Spécialisation armes à deux mains								
Dotations:	Epée à deux mains		Epée			Cotte de mailles			Tenue 45 Co					

## Wolfgang Von Dilertz

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
	4	43	35	4	4	11	70	1	69	59	59	59	59	29
Carrière:	Alchimiste niveau 4		Point de magie: 18											
Sorts:	Sons		Zone de silence			Zone de froid			Zone de chaud					
	Débilité		Immunité aux poisons											
Compétences:	Chant		Musique (Orque)			Alphabétisation			Evaluation					
	Fermentation		Chimie			Méditation			Métallurgie					
	Connaissance des runes					Langues hermétiques								
	Connaissance des parchemins					Fabrication des parchemins								

TROPHEE DIANE DE POITIERS - SCENARIO WHARHAMMER

	Connaissance des plantes	Fabrication des potions		
	Préparation des poisons	Sens de la magie		
	Incantations magie mineure et magie de bataille (niveaux 1 et 2)			
Dotations:	Couteau	Chausses	Ceinture	35 Co
	Composants pour les sorts		Grande robe verte et jaune	
	une cinquantaine de globes en verre aux effets multiples			

Marouschka de Montières															
<b>Race</b>	Humaine														
<b>Sexe</b>	Féminin														
<b>Alignement</b>	Neutre														
<b>Age</b>	28 ans 1/2														
<b>Taille</b>	1 m 81														
<b>Poids</b>	86 kg														
<b>Vocation</b>	Filou														
<b>Carrière de base</b>	Bateleuse "Femme Forte"														
<b>Carrière actuelle</b>	"Racketeuse" au foyer														
<b>Description:</b> Marouschka est une forte femme qui n'aime pas se laisser marcher sur les pieds. Elle est enceinte de 4 mois.															
<p style="text-align: center;"><b>Histoire personnelle</b></p> <p>Depuis sa plus jeune enfance, Marouschka fût "exploitée" par son entourage à cause de son exceptionnelle force et fut montrée comme une attraction dans un grand nombre de villages de l'Empire.</p> <p>Or un beau jour, elle décida de ne plus jamais être manipulée et faussa la compagnie à ses anciens "amis". Marouschka se reconvertisse très vite et utilisa sa corpulence pour s'imposer aux autres afin de "récolter" de quoi vivre et surtout de quoi laver l'affront qu'elle avait connu dans le passé.</p> <p>Un beau jour, il y a deux ans de cela, elle rencontra, au coin d'une rue, Honoré qui était mal-mené par deux hommes. Elle intervint et chassa les agresseurs de son futur époux. L'amour fit le reste et depuis cette époque, ils vivent ensemble et restent la plus grande parité de l'année dans leur retraite dans la campagne d'Altdorf.</p>								<p style="text-align: center;"><b>Psychologie</b></p> <p>Etant enceinte, Marouschka est sujette à des envies particulières (je vous laisse imaginer) et aime être satisfaite rapidement sous peine d'éclater en sanglots et de faire une crise de nerfs.</p> <p style="text-align: center;"><b>Origines</b></p> <p><b>Lieu de naissance:</b> Altdorf  <b>Père:</b> "acrobate"  <b>Mère:</b> "artisan"  <b>Membres de la famille:</b>  un frère batelier  <b>Rang social:</b>  <b>Religion:</b> Aucune</p>							
Caractéristiques															
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc	
<b>Profil initial</b>	4	24	23	5*	3	7	30	1	33	40	24	28	31	15	
<b>Plan de carrière</b>		+10	+10	+1	+1	+1	+10	+1				10			
<b>Total des gains</b>		10	10			2				10				10	
<b>Profil actuel</b>	4	34	33	6**	1	12*	30	1	43	50	24	28	31	25	
Compagnons et animaux															
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc	
Compétences				Langages					Points d'armures						
Coups assomants				Occidental											



Points de magie: Niveau du pouvoir:		Objets magiques:													
Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants						Effets				
<b>Honoré de Montières</b>															
<b>Race</b>	Humaine														
<b>Sexe</b>	Masculin														
<b>Alignement</b>	Neutre														
<b>Age</b>	26 ans														
<b>Taille</b>	1 m 68														
<b>Poids</b>	64 kg														
<b>Vocation</b>	Filou														
<b>Carrière de base</b>	Ménestrel														
<b>Carrière actuelle</b>	Ménestrel														
<b>Description:</b> Blond, yeux bleu, efféminé, beau. Tout dans ses douces manières laissent à penser qu'il est de moindre importance, mais ...															
<b>Histoire personnelle</b>								<b>Psychologie</b>							
<p>Pendant de longues années, Honoré eut beaucoup de difficultés à assumer la grande féminité qui caractérise ses traits. De plus, le voile pesant sur ses origines occupa les 24 premières années de sa vie. Il rechercha ainsi durant ces années sa mère et son père qu'on lui décrivit souvent comme un elfe.</p> <p>Il adapta son métier au besoins de ses recherches et pût, grâce à celui-ci parcourir tout l'Empire et cotoyer maintes personnes.</p> <p>Il rencontra Marouschka alors qu'il était opposé à deux gros costauds qui le menaçaient et le violentaient à cause de son apparence, à leur avis pas assez frustré.</p> <p>Cette rencontre bouleversa l'existence d'Honoré qui depuis cette date cessa ses recherches pour consacrer son temps à sa femme.</p>								<p>Bien qu'il abandonné ses recherche, Honoré est toujours troublé lorsqu'il rencontre comme il dit un "seigneur elfe".</p> <p><b>Origines</b></p> <p><b>Lieu de naissance:</b> ?</p> <p><b>Père:</b> ?</p> <p><b>Mère:</b> ?</p> <p><b>Membres de la famille:</b> une femme du nom de Marouschka de Montières</p> <p><b>Rang social:</b></p> <p><b>Religion:</b> Sigmar</p>							
<b>Caractéristiques</b>															
	<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>Fm</b>	<b>Soc</b>	
<b>Profil initial</b>	4*	35	38	2	2	6	36	1	31	31	33	29	39	35	
<b>Plan de carrière</b>										10					
<b>Total des gains</b>		<b>10</b>	<b>10</b>				10		20		10			10	
<b>Profil actuel</b>	4*	<b>45</b>	<b>48</b>	2	2	8	46	1	51	31	43	29	39	45	
<b>Compagnons et animaux</b>															
	<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>Fm</b>	<b>Soc</b>	
oiseau exotique qui	7 en	59	/	1	1	1	30	1	15	14	20	29	/	30	





TROPHEE DIANE DE POITIERS - SCENARIO WARHAMMER

<b>Points de magie:</b>		<b>Objets magiques:</b>													
<b>Niveau du pouvoir:</b>															
<b>Sortilèges</b>	<b>NS</b>	<b>PM</b>	<b>R</b>	<b>D</b>	<b>Composants</b>						<b>Effets</b>				
<b>Peter Hergman</b>															
<b>Race</b>	Humaine														
<b>Sexe</b>	Masculin														
<b>Alignement</b>	Neutre														
<b>Age</b>	31 ans														
<b>Taille</b>	1 m 80														
<b>Poids</b>	81 kg														
<b>Vocation</b>	Forestier														
<b>Carrière de base</b>	Chasseur														
<b>Carrière actuelle</b>	Eclaireur														
<b>Description:</b> Toujours habillé de manière à passer inaperçu en forêt. Il essaye, dans ses manières, d'en imposer à son monde															
<b>Histoire personnelle</b>								<b>Psychologie</b>							
<p>Peter a quitté son travail de chasseur dans les forêts de Middenheim pour s'installer aux abords de la capitale impériale: Altdorf. Là avec ses amis, il a acheté une belle "demeure" dont il possède une part et où ils se retrouvent tous ensemble lors de la mauvaise saison.</p> <p>Durant les beaux jours, Peter a trouvé un poste dans l'armée impériale comme éclaireur, il est d'ailleurs très vite monté en grade.</p> <p>C'est grâce à son grand esprit d'initiative et à sa spontanéité que Peter a connu sa fulgurante ascension dans la hiérarchie militaire.</p>								<p>Depuis une tumultueuse aventure, Peter est atteint d'incontinence et doit malgré lui se retenir dans chaque situation tendue.</p> <p>Faire un jet sous la FM lors de chaque action dangereuse, si c'est un échec ... pipi dans le pantalon!</p> <p><b>Origines</b></p> <p><b>Lieu de naissance:</b> Weizbruch</p> <p><b>Père:</b> matelot</p> <p><b>Mère:</b> décédée</p> <p><b>Membres de la famille:</b></p> <p>1 frère manoeuvrier</p> <p>1 soeur prostituée (servante montante)</p> <p><b>Rang social:</b></p> <p><b>Religion:</b> Sigmar</p>							
<b>Caractéristiques</b>															
	<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>Fm</b>	<b>Soc</b>	
<b>Profil initial</b>	4	35	45	3	4	6	28	1	35	29	32	32	29	30	
<b>Plan de carrière</b>		20			1	3	10	1	10	10		10			
<b>Total des gains</b>			20	1		3	10				10		10		

## TROPHEE DIANE DE POITIERS - SCENARIO WARHAMMER

<b>Profil actuel</b>	4	35	65	4	4	9	38	1	35	29	42	32	39	30
<b>Compagnons et animaux</b>														
	<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>Fm</b>	<b>Soc</b>
Cheval (Barzoï )	8			5	3	7	30			10	10	10	10	

<b>Compétences</b>	<b>Langages</b>				<b>Points d'armures</b>	
Coups assomants	Occidental					
Camouflage rural	Forestier					
Chasse						
Déplacement silencieux rural						
Bagarre	<b>Allures</b>					
Pictographie bucheron	<b>m/rd m/tr km/h</b>					
Pistage	<b>Prudente</b>	8	48	2,75		
Equitation cheval	<b>Normale</b>	16	96	5,75		
Préparation poison végétaux	<b>Rapide</b>	64	384	23		
Orientation						
	<b>Points</b>					
	<b>destin</b>	<b>expérience</b>	<b>folie</b>			
	/					
	<b>Blessures</b>					
	9 Erreur ! Source du renvoi introuvable.					

<b>Equipement</b>					
<b>Sur le corps</b>		<b>Sac à dos</b>		<b>Sacoche</b>	
Chemise de maille	100	Corde de 10 m	50	Corde de 10 m	50
Bouclier	50	Briquet	5	3 torches	15
Chapeau à plume	5	1 torche	5	Couverture	10
Tunique	4	Couverture	10	10 flèches	20
Pantalon en cuir	10	Couverts en métal	4	Arc normal	80
Bottes de cuir	10				
Bourse	/				
Ceinture	/				
Couteau	10				
Epée	60				
	249		74		175
<b>F x 100 - EC = 77</b>			<b>F x 300 - (F + E x 100) - EC = 602</b>		

## TROPHEE DIANE DE POITIERS - SCENARIO WARHAMMER

Propriétés: une part de maison	Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
<b>Finances:</b>	Epee					Arc normal	24	48	250	3	1
15 Co	Couteau	+10		-2	-20						
<b>Points de magie:</b>		<b>Objets magiques:</b>									
<b>Niveau du pouvoir:</b>											
Sortilèges	NS	PM	R	D	Composants			Effets			
<b>Geodfroy Ritter</b>											
<b>Race</b>	Humaine										
<b>Sexe</b>	Masculin										
<b>Alignement</b>	Neutre										
<b>Age</b>	36 ans										
<b>Taille</b>	1 m 71										
<b>Poids</b>	78 kg										
<b>Vocation</b>	Guerrier										
<b>Carrière de base</b>	Garde du corps										
<b>Carrière actuelle</b>	Mercenaire										
<b>Description:</b> Rude gaillard qui aime bière et beuverie. Ses manières paillardes lui valent soit l'amitié soit la haine des gens.											
<p align="center"><b>Histoire personnelle</b></p> <p>Depuis 4 ans, Geodfroy a endossé la profession de mercenaire, plus incertaine que garde du corps mais qui rapporte bien souvent plus d'argent (sous forme de butins et prises de guerre).</p> <p>En effet, pour Geodfroy l'argent est la condition sine qua non de la vie et son besoin monétaire se révèle toujours croissant. Il a des goûts luxueux et ne cesse de faire des cadeaux somptueux à sa fille dont il ne connaît l'existence que depuis 6 ans.</p>						<p align="center"><b>Psychologie</b></p> <p>Il est relativement vénal mais n'ira pas jusqu'à engager la vie de ses compagnons.</p> <p>Il n'a aucun remords à vendre tout ce qui lui est confié.</p> <p align="center"><b>Origines</b></p> <p><b>Lieu de naissance:</b> Middenheim</p> <p><b>Père:</b> décédé</p> <p><b>Mère:</b> décédée</p> <p><b>Membres de la famille:</b> 1 fille de 14 ans qui vit avec sa mère à Nuln</p> <p><b>Rang social:</b></p> <p><b>Religion:</b> Ulric</p>					

## TROPHEE DIANE DE POITIERS - SCENARIO WARHAMMER

Caractéristiques														
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
<b>Profil initial</b>	3	33	29	4	3	7	34	1	26	37	35	34	32	26
<b>Plan de carrière</b>			10							10		10		
<b>Total des gains</b>		20		1		2	10	1						
<b>Profil actuel</b>	3	53	29	5	3	9	44*	2	26	37	35	34	32	26

Compagnons et animaux														
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc

Compétences	Langages					Points d'armures			
Coups assomants	Occidental								
Esquive	Jargon de bataille								
Danse									
Escalade									
Alphabétisation	Allures								
Bagarre	m/rd m/tr km/h								
Coups puissants	<b>Prudente</b> 6 36 2								
Désarmement	<b>Normale</b> 12 72 4,25								
Spécialisation armes de poing	<b>Rapide</b> 48 288 17,25								
Spécialisation escrime									
	Points								
	destin expérience folie								
	/								
	Blessures								
	9 Erreur ! Source du renvoi introuvable.								

Equipement					
Sur le corps		Sac à dos		Sacoche	
Grosse bourse	15	Bouclier	50		
Gilet de cuir clouté	60	Couverture	10		
Bottes de cuir	10	Briquet	1		
Ceinture	1	Couverts	4		
Chemise	2				
Pantalon bouffant	20				

TROPHEE DIANE DE POITIERS - SCENARIO WARHAMMER

<b>F x 100 - EC = 312</b>						<b>F x - (F + E x 100) - EC =</b>					
<b>Propriétés:</b> une part de maison	<b>Armes de contact</b>	<b>I</b>	<b>CC</b>	<b>D</b>	<b>Prd</b>	<b>Armes de distances</b>	<b>Pc</b>	<b>Pl</b>	<b>Pe</b>	<b>Fe</b>	<b>A/T</b>
<b>Finances:</b>	Rap <span>î</span> re	+20		-1							
11 Co; 3 Pa	Couteau	+10		-2	-20						
<b>Points de magie:</b>		<b>Objets magiques:</b>									
<b>Niveau du pouvoir:</b>											
<b>Sortil<span>ê</span>ges</b>	<b>NS</b>	<b>PM</b>	<b>R</b>	<b>D</b>	<b>Composants</b>			<b>Effets</b>			
<b>Arold Piedfin</b>											
<b>Race</b>	Halfling										
<b>Sexe</b>	Masculin										
<b>Alignement</b>	Neutre										
<b>Age</b>	50 ans										
<b>Taille</b>	1 m 10										
<b>Poids</b>	35 kg										
<b>Vocation</b>	Filou										
<b>Carri<span>è</span>re de base</b>	Voleur Cambrioleur										
<b>Carri<span>è</span>re actuelle</b>	Receleur										
<b>Description:</b> Sociable et rigolard, c'est un parfait comp <span>â</span> gnon qui sait endormir les m <span>é</span> fiances et attirer les sympathies, mais si une bonne affaire ...											

<p style="text-align: center;"><b>Histoire personnelle</b></p> <p>Voilà déjà 10 ans qu'Arold a quitté le milieu familial où son père lui réservait un grand avenir de tavernier. Depuis sa "fuite", il n'a jamais revu ses parents. De plus, au cours des années, il a nourri une haine toujours croissante contre de tels établissements.</p> <p>Ainsi Arold ne supporte pas d'entrer dans une auberge (qui ne peut que lui rappeler son milieu familial et son enfance malheureuse). Il aime faire la fête avec ses amis, mais uniquement dans des lieux privés.</p> <p>Après avoir longtemps profité de ses talents de voleur, Arold a préféré se reconvertir dans la revente d'objets volés, ceci grâce à ses nombreuses connaissances.</p> <p>Arold Piedfin est devenu dans le milieu synonyme de grand spécialiste des bijoux et pierres précieuses.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Psychologie</b></p> <p>Il ne peut s'empêcher de s'approprier tous les bijoux qui passent sous ses yeux.</p> <p style="text-align: center;"><b>Origines</b></p> <p><b>Lieu de naissance:</b> Grünburg  <b>Père:</b> aubergiste  <b>Mère:</b> aubergiste  <b>Membres de la famille:</b>          1 frère cuisinier          2 soeurs servantes          (une affaire de famille donc!!!)</p> <p><b>Rang social:</b>  <b>Religion:</b> Ranald et Esmeralda</p>
--	---

**Caractéristiques**

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
<b>Profil initial</b>	3	19	31	3	3	6	55	1	50	23	26	23	40	41
<b>Plan de carrière</b>		10	10	1		2	10	1		10		10	10	
<b>Total des gains</b>		10	10			2	10		10					10
<b>Profil actuel</b>	3	29	41	3	3	8	65	1	50	23	26	23	40	51

**Compagnons et animaux**

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc

Compétences	Langages			Points d'armures		
Coups assomants	Occidental					
Camouflage urbain	Voleur					
Déplacement silencieux urbain						
Déplacement silencieux rural						
Pictographie voleur	<b>Allures</b>					
Crochetage des serrures		m/rd	m/tr	km/h		
Escalade	<b>Prudente</b>	6	36	2		
Perception des alarmes magiques	<b>Normale</b>	12	72	4,25		
Reconnaissance des pièges	<b>Rapide</b>	48	288	17,25		
Cuisine						
Connaissance des plantes	<b>Points</b>					
Corruption	<b>destin</b>	<b>expérience</b>	<b>folie</b>			
Acuité auditive	1					
Vision nocturne (20 m)						
Force accrue	<b>Blessures</b>					
Evaluation	8 Erreur ! Source du renvoi introuvable.					



TROPHEE DIANE DE POITIERS - SCENARIO WARHAMMER

<b>Description:</b> Il affectionne les habits colorés (allant jusqu'au criard) mettant en évidence son caractère qui va jusqu'à l'exubérance.	
<b>Histoire personnelle</b> Depuis toujours, Troën est mercenaire, il met au service des plus offrants ses grandes qualités de combattant et surtout sa force titanesque. D'ailleurs Troën est le plus souvent pour ses amis un souvenir plutôt qu'une présence. Ses nombreuses campagnes l'obligent à courir tout le Vieux Monde ce qui l'empêche de rendre visite comme il le voudrait à ses anciens compagnons d'armes et de taquiner, comme au bon vieux temps, "l'elfe" du groupe. Depuis qu'Honoré s'est marié, Troën n'a pas rencontré ses amis. Ainsi, s'il vient à les revoir, il sera fort surpris mais tiendra par dessus tout à fêter leurs retrouvailles au cours desquelles il pourra narrer ses multiples exploits.	
<b>Psychologie</b> Il grogne dans sa barbe dans toutes les situations et ne supporte pas que l'on critique ses bagues. Il tient énormément à son champignon en peluche.	
<b>Origines</b> <b>Lieu de naissance:</b> Karak-Varn <b>Père:</b> sapeur (chef) <b>Mère:</b> alchimiste <b>Membres de la famille:</b> 1 frère courrier  <b>Rang social:</b> <b>Religion:</b> Grungni	

Caractéristiques														
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
<b>Profil initial</b>	3	42	16	5	4	8	32	1	16	54	28	47	56	20
<b>Plan de carrière</b>			10											
<b>Total des gains</b>		10		1		2	10	1		10		10		
<b>Profil actuel</b>	3	52	16	6	4	10	42	2	16	64	28	57	56	20

Compagnons et animaux														
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
Cheval "Börniss"	8			6	4	11	30			10	10	5	10	

Compétences	Langages			Points d'armures		
Coups assommants	Occidental					
Conduite d'attelage	Khazalid					
Soins des animaux	Jargon de bataille					
Equitation cheval						
Exploitation minière	Allures					
Travail du fer		m/rd	m/tr	km/h		
Alphabétisation	Prudente	6	36	2		
Danse	Normale	12	72	4,25		
Escalade	Rapide	48	288	17,25		
Vision nocturne (30 m)						
Force accrue	Points					
Coups puissants	destin	expérience	folie			



