



le Scriptorium

présente :
un scénario
Warhammer 2



MYSTÈRE À PITZHOF

MYSTÈRE À PITZHOF



Image © Wizards of the Coast

UN SCÉNARIO POUR WARHAMMER 2,
PAR THANATOS

AVEC LA PARTICIPATION DE MÖRKHDULL ET LOHIAN

SYNOPSIS

Cette aventure amène les PJ à visiter un village touché par le Chaos et à y affronter les adorateurs impies du Seigneur des Plaisirs, Slaanesh. Elle est destinée à des personnages encore peu expérimentés, qui n'ont pas terminé leur carrière de base. La première partie, l'exploration du village, se compose de relations sociales, qui demanderont beaucoup d'interprétation de la part du MJ. La deuxième partie est plus aventureuse et consiste en une poursuite contre les sectateurs de Slaanesh.

UN VILLAGE HONORÉ PAR LE CHAOS

Arrivée à Pitzhof

Les PJ sont sur les traces d'une bande de brigands ou d'hommes-bêtes, au plus profond d'une forêt de l'Empire. Ils peuvent également s'être perdus ou avoir dû s'écarter de la route pour chasser. Ils aperçoivent, au bord d'une piste abandonnée, un vieux panneau de signalisation, couvert de mousse. On peut y déchiffrer : *Pitzhof, une demi-lieu*. Une tempête semble se préparer et cette bourgade isolée paraît être un refuge accueillant contre les éléments et la nuit. Le sentier qui mène à Pitzhof est depuis longtemps inusité. Des herbes folles ont entièrement recouvert le chemin. On n'y voit aucune trace de pas humain. La forêt est profonde et n'est pas entretenue. Pitzhof est perché sur une petite colline, bordée d'une petite rivière. Les alentours sont cultivés, même si les clôtures de bois vermoulues laissent penser le contraire. La petite bourgade est entourée d'un rempart de rondins. Un chemin détrempé gravit la colline et mène à une porte branlante.

Un coup sur la porte appelle le portier. Un judas s'ouvre alors sur un œil broussailleux. Après un court instant, la porte s'ouvre et les PJ tombent nez à nez avec une sorte de grand singe, qui leur lance en souriant : « Bienvenus à Pitzhof ! ». Les PJ risquent de réagir plutôt brutalement à la vue d'un mutant, mais Ernst le portier fait tout pour se montrer accueillant. En cas d'agression, il prie Shallya de guérir ses agresseurs de la folie, ce qui devrait calmer tout PJ doué de raison.

Pitzhof est une petite bourgade rurale de 36 habi-

tants. Ils portent tous les stigmates de mutations infamantes. En effet, le village a été corrompu par de la Pierre Distordante, il y a dix ans de cela. Il serait bon que les PJ prennent en pitié ces gens paisibles, qui ne leur veulent aucun mal. Malgré leurs mutations et leur différence flagrante, ces gens ne sont pas des monstres sanguinaires. Ils vivent comme tous les paysans isolés de l'Empire et n'adorent pas le Chaos...

L'influence de la Pierre distordante est grande à Pitzhof. Les PJ pourraient bien en être les victimes inconscientes. Lors de chaque repas passé au village, durant lequel ils ingèrent des aliments ou de l'eau provenant du village, ils doivent effectuer un test de FM très facile (les effets ont été fortement atténués par le temps). Après trois échecs, ils commencent à développer des mutations (au choix du MJ).

Chronique d'un cleric déchu

La malédiction de Pitzhof débuta lorsqu'un prêtre de Sigmar s'installa en ville. Ce dernier avait écumé l'Empire à la recherche de mutants, d'hommes-bêtes et de séides du Chaos, qu'il avait livré aux flammes purificatrices du bûcher. Sa déchéance fut brutale. Côtéant le Chaos de trop près et depuis trop longtemps, il finit par céder à ses charmes. Son esprit fut irrémédiablement corrompu. De peur d'être découvert et de subir le sort qu'il avait infligé à de nombreux hérétiques, il s'enfuit. Avant de quitter son ordre, il avait fait main basse sur les mémoires d'un répurateur mort un siècle plus tôt. Lors de la Grande guerre contre le Chaos, alors que Magnus le Pieux combattait les forces maléfiques déferlant du nord, le serviteur de Sigmar (plus ouvert que nombre de ses confrères) avait aidé un druide à sceller un morceau de Pierre distordante qui souillait une région reculée et enfantait de nombreux hommes-bêtes. Il en avait indiqué l'emplacement dans son carnet, afin que nul n'oublie le mal qui dormait là.

Le déchu souhaita tirer profit de cette découverte et chevaucha vers Pitzhof, puisque c'était là qu'était caché le fragment. Il profita de l'hospitalité du bourgmestre et trouva le fragment. Il le brisa en plus petites pièces et les dissémina, avec l'aide de la fille de son hôte, dans le village. L'exposition à la matière chaotique brute eut raison de lui. On bâtit en son honneur un petit caveau en pierre dans le cimetière communal. Pourtant, l'histoire n'était pas finie. Il avait en effet fait de Valentina Fritzenfrott, la fille du bourgmestre, sa disciple...

L'auberge du Cochon Ivre

L'auberge du Cochon Ivre est la première bâtisse de la ville. Elle est constituée d'un corps de ferme et d'une écurie. Elle est tenue par Gustav Hopperdorf, un ancien coureur des bois Nulnois. Plutôt bien entretenue, elle affiche des tarifs très corrects

Quand les PJ entrent, un nain vêtu de noir dîne à la table du fond. Si on lui parle, il répétera qu'il ne veut pas être importuné et si on insiste, il dira qu'il prospecte l'or dans les collines et ne révélera rien sur l'emplacement de son campement. Il partira peu après l'arrivée des aventuriers. Gustav quand à lui est plus loquace mais en bon rural, il posera d'abord aux aventuriers des questions inquisitrices telles : « *Qu'est-ce que vous faites là ? Pourquoi ?* »

Quand le nain sera parti, il dira aux visiteurs que le village se dépeuple à cause du mal qui ronge ses habitants. Le village est touché par la malédiction des dieux et personne ne peut résoudre ce problème. Il ajoutera : « *Si vous voulez en savoir plus, allez voir Juta Kuntz, l'herboriste du village, elle en connaît un rayon sur ces trucs là, la magie, tout ça...* »

Si on lui parle du nain, il préfère ne pas répondre mais dira qu'il s'appelle Gorim Badegrim et qu'il n'est pas du village.

Les chambres sont propres et bien nettoyées même si elles n'ont pas été utilisées depuis bien longtemps.

L'herboriste

Juta, l'herboriste, est dans son jardin lorsque les aventuriers viennent la rencontrer. S'ils lui parlent des mutations, elle blêmit et les fait rentrer dans sa demeure. Ils entrent dans une grande pièce où une table de chêne massif et une armoire remplie de bocaux et de préparations prennent la moitié de la place. L'herboriste leur offre une décoction qui soignera toutes les maladies bénignes des PJ (rhumus, toux, etc...).

Elle leur dira que les mutations ont commencé à pleuvoir sur la ville après l'arrivée d'un sigmarite, dont tous les animaux avaient peur, et qui s'est établi chez le bourgmestre. Elle ajoute que le puits est peut-être la source des mutations qui ravagent le village, car il est construit sur un ancien tertre druidique qui recouvrait un objet disparu.

Si on lui parle du nain, elle répondra qu'il vit au cimetière, dans une misérable cabane. On pense qu'il garde les tombes et plus particulièrement celle

du sigmarite, qui s'est fait construire un fort beau mausolée avant que les mutations ne commencent à frapper Pitzhof.

Elle fera deux demandes aux aventuriers. La première, si l'un des PJ est compétent en médecine, est de venir l'aider à soigner une malade. La deuxième est d'explorer le tertre qui se situe sous le puits.

La femme malade

Juta emmène le PJ compétent vers une maison délabrée. La mesure tient debout par miracle et le toit est troué de toutes parts.

L'herboriste tape à la porte et un jeune garçon vient ouvrir. Ses deux jambes sont couvertes de plumes. Juta lui dit que le PJ est l'un de ses amis qui vient pour soigner sa mère. L'enfant fait entrer et les accompagne jusqu'à la chambre.

Couché sur un lit se trouve une créature qui n'a plus rien d'humain. La pauvre femme a muté en une sorte d'insecte à la couleur malsaine et elle n'a pas résisté à la transformation (test de FM facile ou gain d'un Point de Folie). Elle est morte dans la nuit et son fils ne s'en est pas aperçu. Juta l'enveloppe dans son drap puis descend et annonce au petit que sa mère est allée rejoindre Morr. L'enfant ouvre de grands yeux ronds puis retourne jouer avec son épée en bois. Elle rentre ensuite chez elle après avoir vu le nain à la taverne pour lui demander d'enterrer le cadavre.

Le puits

Les aventuriers peuvent descendre dans le puits à l'aide d'une corde de dix mètres. En bas, une margelle d'une trentaine de centimètres court autour des parois. Un petit orifice très étroit (il faut ramper pour le traverser) s'ouvre à l'opposé de la corde.

Les PJ cheminent pendant plusieurs minutes dans le tunnel étroit et débouchent dans une petite salle aux murs gravés de symboles druidiques (ils signifient : « N'entre point car derrière siège le Mal »). Une grosse pierre qui obstruait autrefois le passage a été écartée mais d'après les traces, les travaux sont vieux d'une dizaine d'années. La salle derrière est vide mais ses murs sont noircis et brûlés. Un sarcophage de pierre dont le tabernacle a été défoncé se trouve au milieu de la pièce. Il contient un petit coffret en acajou doublé au plomb. A l'intérieur était aménagé un creux pour un objet de la taille d'un poing d'enfant.



C'était la cache d'un morceau de Pierre Distordante enfermé là par un puissant druide. Le sigmarite déchu a brisé les sceaux qui retenaient la corruption et s'est emparé de la Pierre Distordante pour ses expériences. Depuis lors, son influence néfaste gangrène la population du village car des morceaux ont été disséminés dans le village afin d'observer leurs effets sur les villageois. Malheureusement, le sigmarite corrompu n'a pas eu le temps de contempler son œuvre puisqu'il est mort quelques jours plus tard (sans doute des effets de l'exposition).

À leur retour, on leur annonce que l'herboriste a disparu en forêt alors qu'elle cherchait des plantes médicinales. Une battue est organisée et on retrouve son corps mutilé dans une fondrière proche du torrent. Une piste est visible mais elle ne mène à rien (le nain est un fieffé filou qui sait monter des fausses pistes). Sur un test d'observation très difficile, on peut découvrir un morceau de bandage crasseux.

Gorim a tué Juta pendant qu'elle cherchait des herbes utiles. Il a ensuite chargé le corps sur son dos et l'a jeté dans la fondrière proche. Il a effacé ses traces et brouillé les pistes... Il craint en effet (et à juste titre) que les PJ n'en apprennent trop sur l'affaire et se mêlent de ce qui ne les regarde pas...

4 Le mausolée du clerc

Les personnages repèrent sans aucune peine dans le cimetière le mausolée du clerc maudit ; celui-ci, sans être de dimension ou d'un luxe exceptionnel, détonne singulièrement des autres sépultures qui sont beaucoup plus modestes. Le mausolée est fermé d'une simple chaîne et d'un cadenas – dont personne ne se souviendra avoir la clef mais ça ne devrait pas arrêter les aventuriers.

L'intérieur est des plus spartiates et ne contient qu'un catafalque sur lequel repose un cercueil. Le catafalque ne cache aucun secret, mais ça ne devrait pas empêcher les aventurier de chercher. S'ils décident d'ouvrir le cercueil, il ne découvriront que la dépouille du clerc. A ses côtés, on a déposé son marteau, symbole de sa fidélité envers Sigmar, mais en rien magique : le manche est complètement pourri et la tête métallique dévorée par la rouille.

Nul doute que les personnage passeront beaucoup de temps dans ce lieu à la recherche de piège, d'indice ou de passage secret. Ils devront finalement se rendre à l'évidence, il ne s'agit que d'une sépulture.

Les PJ n'ont plus d'autre alternative que d'aller quérir le bourgmestre...

La Burgermeisterhaus

Si les PJ frappent à la porte de la mairie, ils entendent un loquet que l'on tire et voient une tête apparaître à une petite fenêtre grillagée. Il s'agit de Boris Kalenski, le domestique du bourgmestre. Celui-ci les renverra en disant que son maître ne peut pas les recevoir car il est malade. Il ment, le maire est parti chez sa fille à Nuln, mais a ordre de ne rien dire. Si les PJ insistent, Boris fermera le loquet et ne réparaitra plus. La violence n'est pas une bonne solution. En effet, les villageois sont très respectueux du bourgmestre. Une action des PJ visant à lui nuire dresserait contre eux la majorité des paysans (vivement encouragés par Gorim). Dans le pire des cas, ces derniers iraient chercher faux, fourches, torches et cordes, organisant un lynchage en règle...

Une intrusion de nuit n'est pas très risquée car Boris est souvent complètement saoul et il n'entendra rien sauf un véritable vacarme.

- Hall** : étroit et sombre, le visiteur est accueilli par deux portraits des ancêtres qui achèvent d'étouffer l'atmosphère.
- Chambre de Boris** : Le mobilier est sommaire (table et deux chaises, une paillasse et cachée sous elle 65 sous). Sur la table gisent des reliefs de nourriture et un cruchon à moitié plein. Le portier dort ici, cuvant son vin et n'assurant pas du tout sa tâche.
- Salle à manger** : Cossue mais mal entretenue. La poussière recouvre la cheminée massive et sculptée avec soin. Le mobilier a eu son heure de gloire et est aujourd'hui totalement recouvert de poussière. Une atmosphère d'abandon total règne dans cette pièce. Deux objets se distinguent dans cet endroit abandonné des hommes : des bougeoirs en argent (valeur : 15 couronnes chacun).
- Cuisine** : Les ustensiles sont rouillés et inutilisables. La saleté du lieu est repoussante.
- Cellier** : Un capharnaüm sans nom où il est impossible de retrouver quoique ce soit. Se mêlent des odeurs de nourriture avariée et de moisissure. On peut tout de même trouver une corde de bonne qualité et des vêtements de pluie imperméables.
- Cabinet de travail** : Le bureau du bourgmestre est couvert de vieux papiers inintéressants qui n'ont manifestement pas été consultés depuis longtemps. On peut y trouver un coupe papier au manche ciselé (valeur : 5 couronnes). La bi-

bibliothèque du bourgmestre est petite et ne comprend qu'une dizaine d'ouvrages. La présence de livres est toutefois assez étonnante dans une si petite bourgade (le bourgmestre les tient de ses études à Middenheim). Elle ne comprend

que des ouvrages de droit, écrits en Classique donc illisibles pour les non initiés. La cassette du bourgmestre est cachée dans un faux fond de tiroir. Elle contient 100 couronnes d'or, tout ce qui reste de la fortune des Fritzenkroft...



7. **Chambre du bourgmestre** : Propre et bien entretenue, à la différence des autres pièces de la maison. L'espace est tout entier occupé par un grand lit et une armoire de bonne taille. Les vêtements du bourgmestre furent de belles œuvres de tisserand mais ils sont aujourd'hui trop défraîchis pour valoir quelque chose. C'est à peine si on peut trouver une chemise de nuit de femme en soie qui puisse être revendue (valeur : 25 couronnes).
8. **Chambre de Valentina** : On la croirait fermée hermétiquement tant il n'y a aucune poussière ici. L'ensemble est très froid et vide, on sent que personne n'y habite plus. Pourtant, une chose semble déplacée ici : une gravure de l'académie de Nuln. Si on l'observe de plus près, on voit que la tête d'un personnage est une commande permettant d'ouvrir un panneau secret (ledit personnage a d'ailleurs le symbole de Slaanesh gravé sur sa tunique – test d'observation difficile pour le remarquer). Derrière, le mur a été excavé pour cacher une petite boîte en fer. Elle est enduite d'une substance empoisonnée qui agit par contact sur la peau de la victime. La victime doit réussir un test d'Endurance ou se sentir nauséuse durant 1d3 heures (-10 à ses tests de caractéristiques). Elle doit ensuite tenter un nouveau test une heure plus tard. Si elle le rate, elle perd 1 point de Blessure, qui ne peut être soigné que par un praticien compétent (il existe un remède parmi les potions de Juta). Les études du sigmarite défroqué y sont conservées. Il explique en détail son expérience horrible (répandre de la Pierre Distordante dans le village pour en étudier les effets sur les villageois). Dans son journal de bord, il parle de la collaboration de Valentina. Il a trouvé en elle une élève assidue et douée, qui lui a montré les meilleurs endroits pour disperser la matière chaotique. Les emplacements sont soigneusement répertoriés dans le calepin.

L'OMBRE DU CHAOS

Le démoniaque petit poucet

Grâce aux notes du sigmarite, les PJ peuvent découvrir l'emplacement des morceaux de Pierre Distordante. Le plus gros d'entre eux est caché dans

le grenier, où les villageois entreposent le foin pour leurs bêtes et le grain. Il est placé dans une cavité creusée dans le sol, au centre du bâtiment (une vaste grange). Un œil aguerrri peut découvrir un cercle empli de symboles cabalistiques, qui apparaît encore par endroit sur la terre battue. Un autre fragment important a été scellé dans la fontaine communale. Il empoisonne ainsi l'eau du village. Des pièces plus petites ont été enfouies dans l'étable et la bergerie. Le troupeau du village est d'ailleurs assez peu nombreux et affecté de nombreuses mutations. Le dernier morceau a été placé sous le bénitier de l'oratoire de Taal. L'eau y ressemble à du vif argent et des ronciers pourpres colonisent tout l'édifice. Le prêtre fut le premier à mourir, d'une subite attaque cardiaque...

La maîtresse du démon

Vers le milieu de l'après-midi suivant la fouille de la Burgermeisterhaus, un carrosse entre dans le village et s'arrête devant la mairie. Un homme assez âgé en descend, suivi d'un jeune homme au regard hypnotique et d'une très belle jeune fille. Le cocher, à la face burinée et dont une longue cicatrice barre le visage, est habillé comme un spadassin, une morgenstern imposante à la ceinture. Les trois personnages disparaissent bien vite dans la mairie. Le cocher emmène les chevaux dans un pré attenant à la burgermeisterhaus puis il rentre à son tour dans la marie. Ils sont alors rejoints par Gorim.

La suite du scénario dépend entièrement de la manière dont les PJ ont conduit leur fouille de la Burgermeisterhaus et de leurs relations avec Gorim. S'ils ont laissé des traces de leur passage ou s'ils ont occis Gorim ou Boris, Valentina et ses acolytes se rendent immédiatement compte que les PJ sont des ennemis. Si en revanche, ils n'ont pas laissé de traces les incriminant, les PJ sont considérés avec une méfiance dissimulée.

Si les PJ sont ouvertement ses ennemis, Valentina met en place un plan pour les éloigner de Pitzhof. Elle puise dans ses réserves magiques pour lancer un puissant sortilège, contenu sur un parchemin que lui a remis Juttenstein, le maître de la secte à laquelle elle appartient. Il s'agit d'un ancien et puissant sortilège venu de la lointaine Vendhya, que le maître de la secte a confié à son amante pour assurer sa défense. Lorsqu'il est lancé, ses victimes sont les proies d'hallucinations (à moins de réussir un test de FM très difficile). Elles perdent conscience et se

trouvent prisonnières d'un monde onirique. Les PJ se trouvent alors dans une jungle moite et étouffante, environnés par des insectes et des reptiles géants (mais inoffensifs).

Une piste mène à un temple envahi par la végétation. Brusquement, des créatures aux corps humains et aux têtes de fauves, armées de cimeterre, apparaissent sur les plus hautes marches de l'édifice. Il y en a autant que de PJ. Elles défient les PJ, qui sont entrés sur leur domaine sans leur faire d'offrande. Il est possible de marchander avec ces créatures, mais elles n'acceptent rien de ce que les PJ leur offrent (l'offrande est un prétexte pour faire couler le sang). Discuter avec les monstres ne peut que retarder combat (et permettre à certains des PJ de se préparer). Les créatures attaquent férocement, fendant l'air de leurs lames courbes et comptant sur leurs réflexes surhumains pour esquiver les coups de leurs adversaires. Lorsqu'elles meurent, elles s'évaporent sans laisser de traces. Si l'un des PJ subit le même sort, il disparaît également. Son esprit réintègre son corps, mais il ne peut se réveiller avant plusieurs heures. Il gagne en outre 1 point de Folie. Si toutes les créatures sont vaincues, les PJ survivants retrouvent leurs esprits. Ils sont étendus là où ils se trouvaient lorsque le sort les a frappé.

Si un ou plusieurs PJ résistent à l'enchantement, Gruk et Liandriel se chargent de les neutraliser... Ils ne touchent pas à ceux qui sont entrés dans le monde onirique. Tuer une personne entrée dans le rêve risquerait de permettre à une entité de cet univers de posséder le cadavre de la victime. Ni le gladiateur, ni le démon ne veulent prendre ce risque...

Si, en revanche, les PJ n'ont pas fait des sectateurs leurs ennemis, Valentina imagine un plan plus machiavélique pour disposer des PJ. Elle envoie Liandriel les inviter à dîner à la Burgermeisterhaus. S'ils refusent, elle utilise le parchemin vendhyen. Le repas se déroule dans la salle à manger de la Burgermeisterhaus. Boris œuvre en cuisine (et ses talents y sont bien maigres, aussi la nourriture est-elle immonde). Gorim lui tient compagnie. Gruk, toujours sanglé dans sa cote de mailles, la morgestern au côté, veille attentivement sur Liandriel et Valentina, qui ressemblent à un couple noble on ne peut plus normal. Le bourgmestre en revanche se tait. Il ne parle que lorsqu'il en est autorisé par sa fille. Malgré les sourires aimables et les bonnes paroles de Liandriel, Valentina se montre souvent méprisante et hautaine envers les PJ, hormis envers le plus beau d'entre eux. Elle tente de le séduire et

de semer le trouble chez ses adversaires.

Elle a fait empoisonner le repas (elle a prit un antidote et en a administré un à son père). La substance est rare et n'agit qu'au bout de plusieurs heures (lorsque les PJ seront rentrés à l'auberge). Les PJ peuvent y résister grâce à un test d'Endurance difficile. S'il est raté, la victime tombe dans un profond sommeil, dont elle ne ressort qu'une dizaine d'heures plus tard... Liandriel s'assure, sous sa forme démoniaque, que les importuns sont neutralisés.

Le rituel impie

A leur réveil, la journée est bien avancée et le village est désert. Des traces de pas, celles d'un groupe assez important, se dirigent vers la forêt. Les traces sont nettement visibles et personne n'a pris soin de les camoufler. Elles bifurquent à trois lieues du village pour entrer dans un bois de sapins lugubre et sombre...

Valentina a mis à l'œuvre son plan. Elle a ordonné à son père d'user de son ascendant sur les villageois, afin qu'ils le suivent jusqu'aux ruines de l'ancien donjon. Les villageois, simples d'esprit, ont obéi. Les hommes de main de Valentina, des brutes recrutées dans les bas-fonds de Nuln, y ont monté un camp et ont préparé le rituel. Les villageois doivent être sacrifiés à Slaanesh. Ainsi, en offrant ces corps corrompus par le Chaos et en prononçant les justes formules, Valentina ouvrira un portail vers les Royaumes du Chaos. Elle se trouvera à la tête d'une petite troupe de démons, avec lesquels elle pourrait corrompre et soumettre toute la région. Elle gagnerait ainsi un grand prestige auprès de sa secte et de son dieu si elle venait à réussir...

A une heure de marche de la route, au milieu d'un sombre bois, se dressent les tristes ruines d'un château abandonné depuis longtemps et dont il ne subsiste que des monticules de pierres effondrées et les fondations du donjon. Quatre tentes ont été plantées dans l'ancienne cour, autour d'un feu de bois de sapin crépitant. Un chaudron fume au-dessus du foyer. Les villageois, nus et couverts de symboles bariolés, sont couchés à même le sol, en proie à la débauche. Ils ont en effet partagé une drogue et ont sombré dans un état second.

Un monstre musculeux à la peau blême, vêtu d'un pagne et d'un heaume et tenant une lourde hache à deux mains, démon convoqué par Liandriel, veille sur l'orgie. Quatre sectateurs encagoulés et vêtus de robes d'un violet criard viennent à intervalle



régulier et emmènent un villageois. Ils le sacrifient ensuite puis le démembrant et disposent son corps de manière à former une arabesque étrange et fascinante. Le bourgmestre court vainement partout, essayant de raisonner les adeptes, qui restent sourds à ses suppliques. Liadriel contemple son œuvre d'un air pervers et vainqueur. Le bourgmestre est sacrifié en dernier pour finir le rituel.

Le culte de Slaanesh, dont Valentina est l'une de prêtresse et qui siège à Nuln, a trouvé un point de convergence druidique et a décidé de le pervertir en y sacrifiant des êtres corrompus. Si les PJ les laissent faire, un portail s'ouvre sur les Royaumes du Chaos. Des démons apparaissent. Ce sont de beaux jeunes hommes et femmes, dont la véritable apparence est bien plus horrible et dangereuse. Liadriel est quant à lui aspiré par le vortex et retrouve sa place au sein des serviteurs de Slaanesh.

En revanche, si les PJ triomphent, son corps et son esprit démoniaque sont détruits à tout jamais, preuve supplémentaire qu'il ne faut jamais désobéir aux volontés de Slaanesh, le Tout Puissant Corrupteur...

Valentina est introuvable. Elle observe la scène à distance, depuis une colline située à deux cent mètres des ruines. Elle fuit en carrosse, avec Gruk, si les PJ mettent son plan à mal. Nul doute alors qu'elle vouera aux PJ une farouche haine. Ils pourraient faire les frais de sa vengeance s'ils venaient à se rendre à Nuln... Gorim a également disparu, lesté d'une bourse bien garnie offerte par Valentina. Les PJ pourraient donc recroiser son chemin...

PROFILS

ERNST BACKMATTER, PORTIER

Ernst est le doyen du village, c'est presque un miracle qu'il ait pu vivre si longtemps auprès de la Pierre Distordante sans succomber. Depuis presque 50 ans, il tient le péage du village, à l'origine implanté pour payer les réparations de la clôture en bois qui entoure le village et tombe en ruine depuis des années. Ernst arbore un pelage gris sur tout le corps et il ressemble à l'un de ses petits singes du zoo impérial avec sa démarche voûtée et ses bras trop long. Un peu sénile, il est toutefois très sympathique avec les étrangers. Il ne comprendra pas pourquoi on a peur de ses mutations. Il pense que tout le monde en porte dans l'Empire...

GUSTAV HOPPERDORF, AUBERGISTE (ANCIEN GARDE-CHASSE)

Gustav n'est pas natif de Pitzhof. Il est né dans les environs de Nuln et a passé toute son enfance avec ses parents, métayers d'un grand domaine. Il est devenu garde-chasse de son maître puis après trente années de service, celui-ci lui a rendu sa liberté après lui avoir offert une forte somme d'argent. Il s'est ensuite établi ici et a bâti l'auberge du Cochon Ivre. Quelques années après son arrivée, un troisième bras lui a poussé dans le dos. Il l'a pris avec la même résignation que tous les natifs du village. Gustav est encore un solide gaillard, à la barbe noire bien peignée et aux bras robustes. Son troisième bras, qui est apparu dans son dos, est plus une aide qu'un handicap.

(Note MJ : Gustav est un personnage sympathique et fera tout ce qui est en son pouvoir pour aider les aventuriers. Toutefois, il est d'un naturel inquiet et sera mal à l'aise en compagnie d'un non humain.)

GORIM BADEGRIM, TRAFIQUANT DE CADAVRES

Gorim est le fils d'une marchande de laine naine, né à Altdorf dans un quartier pauvre proche du Reik. Il n'a pas hérité de l'esprit de ces ancêtres et a bien vite commencé une carrière de voleur minable. Par deux fois arrêté par la milice, il fut renvoyé des Rats d'eau, la bande à laquelle il appartenait, car il devenait trop dangereux. Il avait en effet entraîné l'arrestation d'un trafiquant renommé, Vulg le Fin, un halfling bedonnant et alcoolique. Les gardes l'avaient suivi jusqu'à la taverne où il s'était réfugié et arrêtèrent un grand nombre de malfaiteurs. Sans emploi ni argent, il se mit à traîner autours des cimetières de la capitale car on disait que des érudits payaient cher des cadavres frais. Il pilla donc des tombes pour survivre mais ce faisant, il attira l'attention d'une guilde peu recommandable, les Bouchers de Rivers. Il dû s'exiler après ce différent avec cette guilde très influente dont les adversaires avaient l'honneur de servir de repas aux poissons du Reik. Fuyant la ville, devenue bien trop dangereuse, il trouva refuge à Pitzhof, un petit bourg excentré, situé très loin de sa ville natale (en tout cas assez pour que les Bouchers ne viennent plus lui chercher des noises). Il fut engagé par le bourgmestre comme fossoyeur et gardien des tombes, en particulier celle de l'étrange sigmarite... A peu près deux mois après

son arrivée, il commença à développer les symptômes de la putréfactose, la maladie du fossoyeur. Il résista tout de même très bien à cette affliction mais sa peau continue inexorablement à pourrir et c'est pourquoi il la recouvre toujours de bandages.

Il est toujours habillé de vêtements noirs, maculés de terre. Ses mains et une grande partie de son visage sont recouvertes de bandages sales.

(Note MJ : Gorim est un personnage antipathique. Il ne parlera jamais aux PJ et tentera toujours de les éviter si possible.)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M
38	24	36	42	26	25	48	15	1	15	3	4	3

Compétences : Déplacement silencieux, alphabet secret (voleur), langue (Reikspiel), connaissances (Altdorf), escalade, fouille, perception

Talents : résistance à la magie, robuste, vision nocturne, code de la rue

Dotations : piolet (arme simple), bêche, besace, lanterne, 2 flasques, 6co et 10 pistoles

Maladie : putréfactose

BORIS KALENSKI, GARDIEN

Boris est né à Erengrad, en Kislev. Ses parents moururent alors qu'il avait quinze ans, emportés par une épidémie de variole pourpre, et il dû reprendre l'exploitation familiale. Après six mois à tenter vainement de faire pousser des plantes sur le sol gelé de sa patrie et chassé par des maraudeurs nordiques, il entama un long voyage vers l'Empire. C'est en arrivant en Averland qu'un troisième œil se mit à lui pousser au milieu du front après une escapade près d'un étrange étang à l'eau épaisse comme de la poix. Il dû se cacher des autorités impériales, et survécut en rapinant dans les poulaillers des fermiers voisins. Il fut cependant chassé par les miliciens et il continua sa marche vers le sud. Un jour, alors qu'il passait une rivière à gué, ses forces l'abandonnèrent et il sombra dans le torrent. Il fut repêché par le père du bourgmestre, qui le prit à son service. Il continue de servir son fils aujourd'hui âgé, reconnaissant de l'avoir accueilli et protégé.

(Note MJ : Boris est un personnage simple d'esprit. Il vendra chèrement sa vie si on tente de blesser son maître. Il regrette cependant sa vie passée et noie son chagrin de ne pas être « normal » dans l'alcool.)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M
33	31	34	43	32	28	32	12	1	14	3	4	4

Compétences : Déplacement silencieux, langue (Kislévite, Reikspiel), fouille, perception, escamotage

Talents : résistance à l'alcool, camouflage rural, dur à cuire

Mutations : trois yeux (un au milieu du front), tentacule à la place de la jambe gauche

Dotations : gourdin (arme simple), trousseau de clés du rez-de-chaussée, cruchon de piquette, 2 pistoles (+ les menues piécettes cachées sous sa paille)

GRUK SKOLTHOF, ANCIEN

GLADIATEUR

Gruk fut abandonné à sa naissance par ses parents, dans les ruelles tortueuses du port de Nuln. Un malandrin qui écumait les rues, à moitié ivre, entendit les vagissements de ce petit être condamné à mourir de faim ou de froid. Il le ramassa et l'emmena chez lui, dans sa mansarde malodorante. Cet ancien mercenaire organisait des combats de gladiateurs clandestins et entraînait ses champions dans un entrepôt désaffecté. Gruk grandit dans ce milieu violent, élevé pour devenir un guerrier. Il devint vite un combattant fort et puissant qui écrasait tous ses adversaires et faisait gagner de fortes sommes à son entraîneur. Cette trop grande célébrité devenait dangereuse d'autant plus que le jeune homme commençait à avoir des vellétés de révolte. Le vieux mercenaire engagea trois coupe-jarrets et les lança à la poursuite de son poulain alors que le gladiateur se rendait à son lupanar favori. Les malandrins moururent tous ; malgré la surprise et son relatif désarmement, Gruk se battait comme un forcené et il abattit tous ses adversaires. Revenant sur ses pas, il retourna à l'entrepôt où le vieil entraîneur attendait les sicaires. Il le tua aussi, lui fracassant le crâne avec un lourd madrier. Il s'enfuit ensuite et chercha alors un employeur dans les bas-fonds de Nuln. Il fut contacté par un jeune elfe envoûtant qui lui offrit de le servir contre l'assurance de ne plus lutter pour sa vie. Gruk est dévoué à Valentina et il la protégera jusqu'à son dernier souffle.

(Note MJ : Gruk ne parle pas beaucoup et s'exprime surtout par gestes et par grognements.)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M
47	33	43	39	38	26	34	28	1	16	4	3	4

Compétences : langue (Reikspiel), connaissances (Nuln), commérage, esquive, intimidation

Talents : code de la rue, coups puissants, coups précis, désarmement, force accrue, maîtrise (parade)

Dotations : morgenstern, bouclier, armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir), 5co et 9 pistoles

KARL HANS FRITZENKROFT, BOURGMESTRE

Depuis presque 70 ans, les Fritzenkroft sont bourgmestres du village. Le baron de l'époque était un homme cruel qui écrasait ses serfs sous l'impôt. Il gardait tous ces biens pour lui, omettant le trésor impérial. Les paysans se soulevèrent et aidés dans leur jacquerie par une troupe de soldats impériaux, ils renversèrent le baron qui fut pendu peu après. Son manoir fut rasé et on oublia cette domination cruelle. Les paysans décidèrent de changer leur système de gouvernement et comme aucun noble ne revendiquait ce fief minuscule, on choisit la république à la tiléenne, inspiré par Markus Fritzenkroft, scribe de son état. Fritzenkroft fut élu premier bourgmestre de Pitzhof puis il garda le pouvoir pour sa famille. Les paysans illettrés n'y virent rien à redire puisqu'il était le seul homme à savoir lire à dix lieues à la ronde.

Karl-Hans est le fils de Karl Fritzenkroft, petit-fils de Markus. Il grandit paisiblement dans le village jusqu'à ce qu'à l'âge de 20 ans où il partit faire ses études de droit à Middenheim. Il y rencontra une jeune fille kislévite, étudiante, comme lui. Ils eurent une fille mais la mère mourut en couche. Karl Hans en fut très affecté et traversa une période de dépression durant laquelle il s'enferma avec son nouveau-né dans sa chambre. Un ami le persuada de continuer à étudier et à ne plus se morfondre dans son chagrin. Il réussit à devenir avoué et se fit un nom comme clerc d'un marchand connu. Après dix ans passés à Middenheim et avec un jolie fillette, il rentra à Pitzhof où son père venait de mourir. Il prit sa relève et assura sa fonction avec beaucoup de doigté. Les années se déroulaient sans heurts jusqu'à l'arrivée du sigmarite. Il logea chez lui quelques mois avant de mourir mais il convainquit Valentina d'aller étudier à Nuln. Karl-Hans la laissa partir avec

regrets et chaque année, il fit le long voyage vers Nuln pour la revoir. Cette année, elle s'est montrée réjouie et a même décidé de rentrer au village...

Karl-Hans n'aime pas Liadriel qu'il soupçonne d'être l'amant de sa fille et non un simple collègue. Il déteste aussi ses manières de dandy et ses sourires mielleux.

(Note MJ: Karl Hans parle avec un langage soutenu et distingué. Cependant sa voix trahit une grande lassitude et un profond remord, celui de n'avoir pu protéger ses gens.)

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M
29	33	37	31	33	53	33	48	1	14	3	3	4

Compétences : commérage +10, connaissances générales (Empire), langue (Reikspiel), charisme, commandement, connaissances académiques (droit), équitation, lire/écrire, perception

Talents : résistance aux poisons, acuité auditive, éloquence, étiquette

Mutations : épiderme transparent (cause la peur) mais il se poudre le visage pour cacher sa mutation

Dotations : dague à poignée et garde en argent (10co), vêtements de bonne qualité un peu usés et défraîchis, 12co, 30 pistoles

VALENTINA FRITZENKROFT, SORCIÈRE ET SECTATRICE DE SLAANESH

Valentina est née à Middenheim et n'a jamais connue sa mère, morte en couche. Son père vivait prostré mais grâce aux dons de ses amis il arrivait à gâter son trésor, sa fille unique. Elle vécut entourée de jouets et des plus belles choses qu'un enfant impérial puisse avoir mais cela ne fit qu'empirer son caractère ombrageux, qu'elle avait hérité de sa mère, fille kislévite au sang chaud. Elle était encore une petite fille lorsqu'elle quitta sa ville natale pour ce « trou qu'est Pitzhof » selon ses propres dires. Elle grandit et devint une belle jeune fille mais elle en voulait à son père de l'avoir arraché à ce paradis qu'était la grande ville avec ces jouets superbes et ces gens aux habits si colorés. Elle avait 17 ans lorsque les funestes événements qui allaient changer Pitzhof à jamais eurent lieu. Un étranger mystérieux débarqua d'Altdorf et fut accueilli à la burgermeisterhaus. Il travaillait des nuits entières dans le silence pesant

et rendait souvent visite à la jeune fille. Il lui contait des histoires extraordinaires de sorciers, de démons et de trésors. Il l'initia aux bases des arts magiques, en secret, sans que son père le sache ni même le soupçonne. Elle se montra très douée et devint plus que l'élève du dément qui alla jusqu'à lui confier ses plans. Elle le seconda dans son étude, lui indiquant les endroits où la pierre aurait le plus d'effets et devint vite indispensables aux recherches. Le sigmarite savait son temps compté aussi lui laissa-t-il en héritage son or et ses livres occultes. Il lui donna également l'adresse d'un sectateur de Slaanesh à Nuln, un noble assez connu dans les milieux artistiques et littéraires de la cité, nommé Juttenstein. Il mourut peu après des suites de son exposition à la pierre distordante. Valentina partit étudier à Nuln l'histoire impériale et continua clandestinement à pratiquer la sorcellerie. Elle prit de l'importance au sein du culte très rapidement en raison de sa beauté, de ses talents d'ensorceleuse et de sa parfaite connaissance des poisons. Elle élimina toutes ses rivales et devint la maîtresse du maître du culte. Elle lui parla du plan mis au point par le déchu et il fut conquis par cette manne de pouvoir à portée de leur

main. Impressionné par sa cruauté et sa perversité, il lui confia la direction d'un petit groupe d'action qui réussit quelques coups d'éclat dont le vol d'une tablette venue des confins désertiques de l'Arabie. Après avoir lu les symboles étranges qui y étaient gravés, elle devina comment utiliser les habitants corrompus de Pitzhof.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M	Mag
32	31	32	34	37	51	58	45	1	14	3	3	4	3

Compétences : comméragé, connaissance (Empire), langue (Reikspiel), connaissance académique (magie), focalisation, fouille, langue magique (Magikane), langue (Classique), lire/écrire, perception, sens de la magie, langage mystique (démon)

Talents : vision nocturne, ambidextre, harmonie aerythique, magie commune (occulte), magie noire, sombre savoir (Chaos)

Mutation : une petite bouche à la place du nombril

Dotations : dague empoisonnée, habits de courtisane, bijoux somptueux (250co), 10co



LIANDRIEL, DÉMON DE SLAANESH (SLAAN'ZZ)

Slaan'zz est un démon de Slaanesh. Autrefois humain, en des temps immémoriaux, et peut-être roi d'une tribu du nord, il voua sa vie au Seigneur des Plaisirs. Il n'a plus de souvenirs de cette époque, hormis celui d'une jeune fille rousse avec des tâches de rousseur. Il semble pris de fureur s'il en rencontre une et fait tout pour la souiller et l'assassiner. Véritable déviant, ce démon n'est en rien loyal à Valentina. Il est contraint de servir ce culte nulnois car il a perdu de son prestige auprès de son dieu. Son ego démesuré est vexé de devoir servir des mortels aussi minables. De plus, Slaanesh ne l'a pas gratifié de somptueux présents et son apparence démoniaque est assez faible. Il ne se mettra pas en danger sauf pour sauver le portail ou finir le sacrifice.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M
33	33	40	33	45	35	40	40	1	13	4	3	3/6

Compétences : esquive, intimidation, langage mystique (démoniaque), langue (Reikspiel) et (langue sombre), perception

Talents : vision nocturne, ambidextre, lévitation, métamorphose, sans peur

Sous sa forme démoniaque : armes naturelles, effrayant

Dotations : magnifiques vêtements et bijoux étincelants (illusion)

RAKSHASA, DÉMON

Ce démon, issu des Royaumes du Chaos, infeste le monde onirique dans lequel les PJ ont été envoyé. Féroce et cruel, le rakshasa n'en est pas moins joueur, tel le félin dont il a le visage. Certain de sa supériorité, il n'aime rien plus que de jouer avec la vie de ses proies. Il leur permet de la marchander, pour le seul plaisir de les voir s'avilir un peu plus. Lorsque enfin il est repu de son jeu cruel, il attaque brutalement, de son cimenterre à large lame et ne fait pas quartier...

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M
45	20	40	33	45	40	40	33	1	15	4	3	4

Compétences : esquive, intimidation, langage mystique (démoniaque), langue (Reikspiel) et (langue sombre), perception

Talents : vision nocturne, sans peur, effrayant, coup puissant

Dotations : cimenterre (arme simple)

SECTATEUR DE SLAANESH, HOMME DE MAIN

Ces fiers-à-bras ont été recrutés dans les bas-fonds de Nuln, séduits par de l'argent et des filles faciles. Ils ne savent pas vraiment qui ils servent mais ne reculent devant rien d'abject pour réaliser les œuvres de leurs maîtres inconnus. Leur cruauté n'est pas naturelle car ils sont drogués et n'ont plus toute leur raison (Juttenstein leur a fait absorber des décoctions pour s'assurer de leur docilité et inhiber leur humanité).

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M
35	30	33	35	30	15*	35	18*	1	11	3	3	4

* -10 à cause des effets de la drogue

Compétences : commérage +10, connaissance (Empire), esquive, langue (Reikspiel), perception

Talents : sur ses gardes, sang-froid, coups assommants, coups puissants

Dotations : épée courte, armure moyenne (armure de cuir complète, gilet de mailles), 1d10 pistoles

DEMON MINEUR DE SLAANESH

Cet être grand et musculeux, à la peau blême, a été convoqué par Valentina. Il doit lui servir de garde d'élite au cas où des humains ne pourraient plus assurer sa protection. Il n'a pas de conscience et ne se bat que pour répandre le sang de ses adversaires et faire de leurs cadavres des œuvres d'art. Chaque entaille qu'il provoque est comme le coup de pinceau d'un peintre sur sa toile. Il fut lui aussi un homme autrefois mais ne se souvient de rien d'autre que de sa mission.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc	A	B	BF	BE	M
50	40	45	45	50	20	50	15	2	15	4	4	4

Compétences : esquive, intimidation, langage mystique (démoniaque), langue (langue sombre), perception

Talents : ambidextre, coups puissants, sans peur, vision nocturne

Dotations : heaume (2PA à la tête), hache à deux mains