

LE MONSTRE DE BEECKERHAVEN

Un scénario pour WARHAMMER JRF

Par Stéphane GUYON

Pour tout commentaire ou suggestion : stephane.guyon@caramail.com

I) Avant-propos

Ce scénario est une enquête urbaine se déroulant dans le Nord de l'Empire après la guerre civile de 2512-2513 (Cf le supplément : « *Pour la Gloire d'Ulric* ») mais peut tout à fait être joué à l'époque de votre choix. Ce scénario s'adresse à un groupe hétérogène de 3 ou 4 joueurs expérimentés (ou à deux joueurs dont les personnages ont achevé plusieurs carrières avancées). Les personnages devront être d'alignement Bon ou Neutre et au moins un ou deux d'entre eux devront jouir d'une assez bonne réputation auprès des autorités de Middenheim (ou avoir une dette envers elles).

Synopsis : Le Vicomte Loup Von Farjhen, dirigeant la petite ville de Beeckerhaven, a perdu son épouse, Katherin, morte d'une longue maladie, il y a environ six mois. Fou de douleur et de chagrin, il n'a pu se résoudre à accepter la disparition de celle qu'il aimait tant.

Passionné d'histoire, il avait découvert au cours de ses lectures qu'un de ces ancêtres, Grégor, avait été vampirisé et que son corps reposait peut-être encore quelque part autour de la ville. Il décida donc de faire venir clandestinement un prêtre d'Ecate (déesse de la nuit, mauvaise, Cf le supplément : « *Sartosa, la cité des pirates* ») qu'il avait rencontré dans les Provinces Frontalières. A l'aide de ce prêtre (Goran Liepeck) le Vicomte parvint à réveiller le vampire endormi. Celui-ci accepta de vampiriser son épouse quelques instants avant sa mort.. La femme du comte (Katherin) était donc «sauvée» mais la petite ville de Beeckerhaven c'est retrouvée avec deux vampires sur les bras.

Il y a deux semaines, au cours d'un de ses funestes «repas» nocturnes, La jeune vampire s'est attaquée à un dangereux criminel recherché par les autorités de Middenheim. La lutte fut rude et la vampire dut fuir, dérangée par l'arrivée de gardes qui n'eurent qu'à cueillir le criminel, déjà gravement blessé. Le vicomte et son acolyte Goran Liepeck se doutaient bien de l'origine des blessures de ce criminel mais décidèrent tout de même de profiter de sa capture pour empocher la généreuse récompense promise par le Graf de Middenheim.

Aujourd'hui, le Vicomte Loup Von Farjhen, dont le seul tort est d'avoir aimé un peu trop son épouse, est au service de Katherin qui vient lui rendre visite régulièrement durant la nuit (un passage secret relie la cave du château au pied de la falaise). Katherin est elle-même au service de son maître : L'infâme vampire Grégor.

Et les joueurs dans tout ceci ? me direz vous. C'est bien simple, ils vont être chargés par le Graf d'amener la récompense à Beeckerhaven et d'enquêter sur les mystérieux meurtres qui ont lieu régulièrement dans cette ville depuis six mois.

II) Un peu d'histoire

Beeckerhaven a été fondée vers l'an 2050 par une petite communauté de pêcheurs, attirés par le calme relatif de la baie (le reste de la côte étant principalement constitué de falaises

escarpées de plusieurs dizaines de mètres de hauteur). Vers 2100, une communauté de Clercs de Manaan (dieu de la mer pour les humains) s'installe dans la petite ville (sur la corne ouest de la baie).

En 2150, Middenheim prend le contrôle de la baronnie de Nordland et Beeckerhaven perd son statut de ville franche. En 2170, un raid de Vikings de Norsca détruit presque entièrement le port. L'année suivante, le vicomte Von Farjhen se voit confier par le Graf de Middenheim la protection de Beeckerhaven. Un fort solide et un château sont construits sur la corne Est de la baie, en face du temple de Manaan. Mieux protégé des raids vikings, la population croît mais la faible profondeur des eaux de la baie empêche un développement plus important du port.

En 2250, une muraille d'enceinte est construite autour de la ville pour la protéger des raids gobelinoï des et des forces du Chaos. En 2263, un monastère dédié à Ulric est fondé sur les îles, en face de la baie de Beeckerhaven. Aujourd'hui, 3000 personnes vivent dans ce port.

Ces informations seront accessibles à un personnage compétent en *Histoire* (jet d'*Intelligence*). Suivant la compétence du personnage et le résultat du jet de dés, le MJ pourra décider de ne délivrer que certaines des informations de ce rappel historique. Quoiqu'il en soit les personnages ne seront pas au courant de ce qui suit :

En 2312, le Vicomte Gregor Von Farjhen a marqué l'histoire de Beeckerhaven par sa grande cruauté (jugements cruels, exécutions sommaires...). les habitants de la ville se sont révoltés, ils ont tué le Vicomte et détruit son pavillon de chasse (à l'Ouest de la ville, dans les landes bordant la falaise). Le baron de Salzenmund (capitale de la baronnie de Nordland) est intervenu et, après avoir calmé les habitants, a nommé Ulrich Von Farjhen, fils de Gregor, vicomte de la ville.

III) Introduction

Les personnages joueurs (Pjs) sont à Middenheim où ils vaquent à leurs occupations habituelles lorsqu'ils sont convoqués au palais du Graf par le Middenmarschall Schutzman (Cf: *Middenheim, la cité du Loup Blanc*).

Le Middenmarschall prend la parole et leur dit ceci (après avoir présenté tous les Pjs s'ils ne se connaissent pas) :

« ... Un des membres de la secte sigmarite « La Main de Sigmar » a été arrêté dans la Baronnie de Nordland, il y a environ 10 jours ... »

Il fera alors un rapide résumé de la situation :

- La secte sigmarite «*la main de Sigmar*» est composée d'adeptes de Sigmar fanatiques qui luttent féroceement contre tous les adeptes d'Ulric. On attribue à cette secte plusieurs meurtres de hauts dignitaires du culte d'Ulric et le massacre de plusieurs villageois du Middenland durant la guerre civile.
- Les membres de cette secte sont des assassins professionnels redoutables
- L'homme arrêté répond au prénom de Klaus. Il y a six mois il a été arrêté dans le Middenland par des chevaliers panthère (Cf: *Middenheim, la cité du Loup Blanc*) et emprisonné à Middenheim. Après une semaine d'interrogatoire, il est parvenu à s'échapper en tuant 4 soldats au passage. Il a ensuite été repéré à Salzenmund, 6 chevaliers panthère ont eu pour mission de l'arrêter mais un seul est revenu, et encore dans un triste état.

« ... Tout ce que nous savons à l'heure actuelle, c'est que cet homme a été capturé dans la petite ville de Beeckerhaven et qu'il s'y trouve encore ; il est apparemment grièvement blessé... votre mission est la suivante: Allez à Beeckerhaven avec la récompense pour ceux qui l'ont capturé (200 Couronnes) et celle pour le vicomte Loup Von Farjhen, qui dirige la ville (800 Couronnes).

Si Klaus est mort quand vous arrivez, ne donnez que la moitié de la récompense. S'il est encore en vie, ramenez-le à Middenheim mais faites attention ! Cet homme est une véritable anguille et nous avons besoin de lui vivant

En vous rendant à Beeckerhaven, vous passerez par Salzenmund où le Commandant Wiefried Von Teugen vous confiera une mission secondaire dont je ne connais pas la teneur. Je lui ai néanmoins promis votre aide... »

A la fin de l'entretien, Schutzman demandera aux Pjs de repasser au palais demain matin pour prendre l'argent de la récompense. Si les Pjs le lui demande, il leur donnera à chacun une bourse de 40 Couronnes pour les frais du voyage.

IV) En route pour Beeckerhaven

Les pjs devraient se mettre en route dès le lendemain pour la baronnie de Nordland, après être passé au palais récupérer deux lourdes sacoches de cuir (contenant 1000 Couronnes en pièces d'or) que leur donne le Middenmarschall. Ce dernier leur dira ceci avant de partir :

« ... Théoriquement, personne n'est au courant de votre mission ni de la somme que vous transportez. Mais faites attention quand même. Voici un laissez-passer signé de ma main, il vous garantira la bienveillance des autorités de Slazenmund et de Beeckerhaven. Qu'Ulric guide vos pas... »

En route pour Salzenmund (environ deux journées à cheval) les Pjs devront faire attention lors de leurs haltes :

- S'ils décident de ne pas fréquenter les auberges, les Pjs seront attaqués en pleine nuit par 2D6 orques sombres et 2 champions orques sombres.

Profil des orques sombres :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	4	4	10	40	1	19	29	18	29	32	14

Dotations : Hache ou massue

Compétence : Coups puissants

Profil des Champions orques sombres :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	25	5	5	13	50	2	39	49	25	42	32	14

Dotations : Hache ou massue

Compétence : Coups puissants

Durant le combat, trois gobelins restés cachés tenteront de s'emparer des sacoches et de s'enfuir avec. (jet d'*Initiative* pour s'en apercevoir). Si les gobelins réussissent à fuir avec les sacoches, il faudra la compétence *Pistage* ou *Chasse* pour les rattraper.

Profil des gobelins :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	20	22	22	18

Dotations : Epée large, cotte de mailles

Si les Pjs décident de faire halte la nuit dans une auberge relais :

- Quelqu'un le remarquera si un Pj reste avec le cheval sur lequel les sacoches sont accrochées.
- Si les Pjs entrent dans l'auberge avec les sacoches, un homme remarquera la lourdeur de ces dernières et sortira (jet d'*Initiative* à -20% pour s'en apercevoir). Un autre jet (d'*Intelligence*) permettra aux joueurs de s'apercevoir que l'homme qui vient de sortir n'a pas fini son repas ! Quoiqu'il arrive, si les Pjs tentent de le rattraper, ils n'y arriveront pas car l'homme aura disparu (il s'est planqué dans un recoin de l'auberge).

Durant la nuit, les Pjs seront attaqués par 2D6 bandits de Grands chemins. L'un des bandits essaiera de s'emparer des sacoches et de fuir avec. Lorsque les bandits ne seront plus que 6, les blessés se rendront et les autres tenteront de fuir malgré les cris de leur chef qui leur ordonne de rester à se battre.

Profil des bandits de grands chemin :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	45	4	4	9	50	2	48	29	45	48	32	48

Dotations : Arc long, épée large, armure de cuir

Ingmar « Tête chauve » (chef des bandits) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	68	63	5	4	10	60	3	58	45	45	58	42	58

Dotations : Epée, 3 couteaux de lancer

Si les Pjs ont été blessés durant le combat, ils trouveront parmi les clients de l'auberge un médecin qui, moyennant une couronne par personne, soignera leurs blessures.

Arrivés à Salzenmund, le laissez-passer du Middenmarschall calmera les gardes de la ville qui les accompagneront jusqu'à la garnison où le commandant Wielfried Von Teugen les accueillera.

- Si les Pjs ont fait des prisonniers parmi les bandits, le commandant sera impressionné et remettra à chacun une bourse de 20 couronnes par bandit car la tête de plusieurs de ses bandits était mise à prix.
- Si en plus les Pjs ramènent leur chef, le commandant les remerciera sincèrement et leur remettra une bourse de 100 Couronnes

- Si les Pjs ont perdus l'argent et qu'ils en parlent au commandant, celui-ci se foutra de leur gueule et leur dira qu'il n'aimerait pas être à la place des Pjs quand ils arriveront à Beeckerhaven.

Le commandant reviendra aux choses sérieuses en rappelant aux Pjs qu'il a une mission à leur confier : depuis 3 mois ont lieu des meurtres inexpliqués à Beeckerhaven. Les autorités de la ville n'ont absolument aucune piste. Durant leur séjour les Pjs devront reprendre l'enquête et tenter de démasquer le ou les prisonniers.

Après s'être reposés une nuit, les Pjs pourront repartir dès le lendemain matin pour Beeckerhaven où ils devraient arriver sans problème en fin d'après-midi.

V) L'arrivée à Beeckerhaven

En fin de journée, les Pjs arrivent en vue de Beeckerhaven, L'air est iodé et le vent souffle fort : On arrive au bord de la mer. La ville est protégée par de solides remparts (environ 6 mètres de haut). Qui masquent la vue de la baie. Les joueurs qui ont une bonne vue peuvent apercevoir deux bâtiments important de part et d'autre de la baie : A gauche un temple et à droite un château (Cf: Plan de Beeckerhaven).

Après avoir passé les gardes et leur avoir montré le laissez-passer, les Pjs sont invités à se rendre à la garnison municipale (Zone F) où le lieutenant Hans Krievenlaudrup les accueille : C'est un jeune homme (27 ans) assez rigide et bien bâti. Après avoir vérifié l'identité des pjs il les conviera au château du Vicomte Von Farjhen ou une réception doit avoir lieu.

En se rendant au château, les Pjs auront une belle vue sur la baie de Beeckerhaven. Arrivés au château, ils sont accueillis par un jeune homme bien vêtu se présentant comme étant Ludovic, le fils du Vicomte Loup Von Farjhen. Il les accompagne jusqu'à une vaste et belle salle dont les baies vitrées surplombent la baie de la ville. Un banquet est dressé et une vingtaine de convives sont réunis. Un petit homme à la barbe grisonnante (la quarantaine, 1m70, des petites lunettes sur le bout du nez, richement vêtu) les accueille :

« ... Bonjours messires, vous êtes les envoyés de Middenheim ? C'est parfait nous vous attendions. Je vous remercie d'être venus... »

il se tournera ensuite vers ses invités et leur demandera de l'excuser quelques instants. Il priera les Pjs de le suivre jusqu'à un salon plus discret. Là il demandera aux Pjs s'ils ont bien l'argent de la récompense (il a l'air d'y tenir) :

- Si les Pjs ont l'argent, il sera ravi, appellera un de ses gardes et lui confiera sa sacoche. **« vous pourrez donner vous-même sa récompense au garde qui l'a arrêté, il se trouve en poste à la garnison municipale... »**
- Si les pjs n'ont plus l'argent, il sera très fâché et se mettra en colère. Il dira qu'il fera un rapport au Graf sur l'incompétence de certains de ses agents.

Quoiqu'il arrive, si les Pjs mentionnent leur enquête, il paraîtra étonné et dira qu'il n'était pas au courant d'une telle mission mais puisqu'elle est officielle... qu'ils fassent leur boulot. Il restera très évasif sur les meurtres dont sa ville est victime.

Les joueurs seront invités à partager le repas avec le vicomte et ses convives (ceux qui n'ont pas la compétence *Etiquette* pourraient rapidement être pris pour des bouseux).

A table, on parle de celui que tout le monde a baptisé : « le monstre de Beeckerhaven » : certains disent que c'est sûrement un monstre du Chaos qui surgit des eaux pour égorger les pauvres gens, d'autres que c'est un fou sanguinaire qui tue les gens par pur plaisir. Certains enfin parlent de fantômes de Vikings qui ont été tués en voulant prendre la ville et qui maintenant se vengent de ses habitants. ***Les Pjs apprendront peut-être au cours de ce repas que Katherin, la femme du Vicomte est morte il y a quelques mois, des suites d'une longue maladie.***

Le repas est très copieux (Civet de sanglier, terrines de lapins, cerfs cuits à la broche, vin du Reikland) et la bonne humeur règne à table. Les convives sont des nobles de la région, la plupart ne se soucient guère des meurtres qui ont lieu dans les bas quartiers de la ville.

A l'issue de ce repas, le vicomte proposera aux Pjs de les faire accompagner jusqu'à l'hôtel de leur choix. C'est Hans Krievenlaudrup qui se chargera de les accompagner et de leur proposer les lieux d'hébergement :

- **L'Hôtel Friedrich** : Très classe et très cher (5 Co la nuit, 2 à 5 Co le repas)
- **L'auberge du voyageur** : propre, style bourgeois (2 à 3 Co la nuit et le dîner)
- **L'auberge « la bonne Pêche »** : économique (1 Co et 10 pistoles la nuit et le dîner)
- **La pension de Frau Enckel** (si les joueurs veulent prendre un peu de bon temps : cette pension est une maison close) : 5 Co la nuit

VI) présentation de la ville

Cf : plan de Beeckerhaven

Zone A : le quartier du temple de Manaan :

- le temple de Manaan (surplombant l'entrée de la baie)
- Le monastère dédié à Manaan (30 moines dirigés par le prêtre intendant Ditmar Flinch, 10 templiers dirigés par Udo Kransten)

Zone B : Quartier du château :

- Château vicomtal
- Garnison du château (abritant une vingtaine de gardes)

Zone C : Quartier du port (entièrement tourné vers la pêche, forte odeur de poisson):

- Pêcheries, docks, entrepôts divers
- Flotille d'environ 80 bateaux de pêches
- Un petit chantier naval, 3 boutiques vendant du matériel de pêche
- Une capitainerie, des halles
- L'auberge du hareng (pauvre et minable)
- Le bar des Halles (populaire mais propre)
- La taverne de la Baleine Rouge (niveau moyen, établissement propre)
- La taverne « la Tempête » (très mal fréquenté, nombreuses bagarres)
- Auberge de la Bonne pêche (correct, repas de qualité et bon marché)

Zone D : Quartier d'habitation (pauvre et petite bourgeoisie) : ruelles étroites

- Temple de Morr dirigé par le prêtre Otto Pavésich, (le cimetière est à l'extérieur des remparts).
- Ecuries de Beeckerhaven (pension de 5 pistoles par jour et par cheval)

- Relais postal impérial (location de coursiers, relais de diligence)
- Auberge du voyageur (standard, prix moyens)
- Chapelle dédiée àUlric (pas de prêtre)
- Place du marché (les paysans du coin y viennent vendre leur production 2 fois par semaine)
- Maison de la santé (hospice dirigé par une communauté de soeurs de Shallya) C'est là que se trouve Klaus, le sectateur sigmarite

Zone E : Quartier d'habitation noble (rues larges et bien entretenues, espaces verts)

- la Banque Kazmarack (tenue par le nain du même nom)
- Hôtel Friedrich (classe et cher)
- Pension de Frau Enckel (maison close, les filles y sont propres, clientèle bourgeoise)
- Une douzaine d'hôtels particuliers appartenant àdes nobles ou àde riches bourgeois

Zone F : Quartier marchand (très fréquenté et surveillé par la milice)

- Quelques habitations bourgeoises
- Une armurerie (armes courantes)
- 2 cabinet de médecin - chirurgien
- une échoppe d'apothicaire
- Une bijouterie, 3 magasins d'étoffes
- Poste principal de la Garde Municipale (Un gardien la nuit)
- Bureau de justice de l'intendant Konrad Basler
- Restaurant des « Délices de l'Océan » (bon et cher)
- Restaurant « Le grand veneur » (très bon et relativement bon marché)
- Une chapelle dédiée àSigmar (très peu fréquentée)

Zone G : Ruines du monastère dédié àUlric :

Il est très difficile de s'approcher de ces îlots (les compétences *Manoeuvres nautiques*, et *Navigation* sont indispensables). Il n'y a rien àtrouver dans ces ruines abandonnées.

VII) L'Enquête

Note de l'auteur : dans cette partie de l'aventure, l'initiative doit être intégralement laissée aux joueurs qui vont devoir enquêter en ville sur les meurtres.

Le Maître de jeu se contentera de les ramener dans le droit chemin s'ils s'égarer trop ou au contraire de leur mettre des bâtons dans les roues s'ils avancent beaucoup trop vite (par exemple des sectateurs amis de Klaus qui tentent de libérer ce dernier).

Le meneur doit également garder à l'esprit que les Pjs sont surveillés par le vicomte qui profitera de leur moindre infraction pour les mettre à l'amende ou les jeter en prison (l'intendant de justice Konrad Basler est entièrement dévoué au comte).

ATTENTION : Cette enquête peut durer plusieurs jours, veiller à ce que le prêtre d'Ecate soit parmi les victimes des prochains jours, ainsi que le garde Zamein (après qu'il ai été interrogé par les joueurs)

Légendes et histoires de beeckerhaven

Dès que les Pjs demanderont de renseignement sur les légendes ou l'histoire du patelin, on leur dira que, à part des histoires de Vikings, il n'y a pas de légendes. Le seul événement marquant est il y a 200 ans, la révolte du petit peuple contre son Vicomte, qui était particulièrement cruel. Si les joueurs veulent savoir plus, ils n'ont qu'à aller voir les archives municipales.

Le Lieutenant Hans Krievenlaudrup :

C'est sans doute la première personne que les Pjs penseront à interroger. Voici ce qu'il acceptera de dire :

- Il y a trois mois, deux de ses gardes ont intercepté le criminel en fuite. Après un rude combat, l'un des deux gardes a été blessé et s'est noyé. L'autre garde, Friedrich Zamein, est parvenu à maîtriser son adversaire et à le faire prisonnier. C'est à lui que revient la somme de 200 Co (dont la moitié est à donner à la veuve de Vanz Bücher, le soldat noyé)
- Klaus, le sectateur, est alité à la maison de la santé, tenue par une congrégation de soeur de Shallya. Deux gardes veillent en permanence sur le criminel qui n'a que de rares moments de lucidité entre de longues périodes de délire et de coma
- La nuit de l'arrestation de Klaus, il n'était pas à Beeckerhaven mais en visite chez sa mère à Salzenmund.
- Il pense que le meurtrier est un maniaque qui n'a pas de préférences : La plupart des meurtres ont eu lieu dans le quartier du port et les victimes sont des dockers, des prostituées, des ivrognes quelques enfants (l'oeuvre de Grégor qui a besoin de plus de sang que Katherin). Les meurtres ont parfois lieu dans le quartier marchand (l'oeuvre de Katherin): Là les victimes sont des bourgeois, parfois des nobles mais c'est plus rare.
- Les meurtres ont lieu de façon régulière, en moyenne une ou deux fois par semaine.
- Le décompte est impressionnant : On dénombre 38 meurtres et 20 disparitions en 6 mois.
- Les victimes sont retrouvées égorgées, lacérées dans les égouts de la ville ou dans le port. Elles sont souvent méconnaissables **(es vampires s'acharnent sur elles pour cacher le fait que les victimes sont vidées de leur sang).**

Le lieutenant a mené l'enquête mais il avoue avoir fait choux blanc : pas de mobile, pas de lien apparent entre les victimes. Seule la sauvagerie des meurtres permet de penser qu'il s'agit d'un seul meurtrier. Hans Krievenlaudrup est sincère, il ne connaît rien des petites affaires du vicomte et du prêtre d'Ecate (qu'il n'a jamais vu).

Le sergent Friedrich Zamein (le « héros »)

Friedrich habite une petite maison dans le quartier populaire de la ville. Il vit seul avec sa mère. Il a environ 35 ans, il est gros, de taille moyenne. Il n'est pas peu fier de sa capture qu'il, racontera avec force de détails (la bagarre contre Klaus, la blessure et la noyade de son coéquipier...)

Tous ces détails sont inventés bien sûr car la vérité, la voici : Il faisait une ronde avec Bücher lorsqu'ils ont été attirés par des bruits de lutte sur le port. Arrivés sur place, il ont découvert Klaus, salement blessé. Il l'ont immédiatement reconnu (son portrait est placardé dans toutes les garnisons de la région) mais ils ont aussi reconnu son agresseur avant qu'il ne s'enfuit : La femme du comte, morte 5 mois plus tôt ! Ils ont décidé d'emmener Klaus au poste de Garde. Dès l'aube, Bücher est allé prévenir le Vicomte qui, par peur que son secret soit dévoilé, a tué le garde. Il a ensuite envoyé sur place discrètement le prêtre Goran Liépeck pour acheter le silence du garde sur les circonstances de la capture de Klaus.

Zamein accepta (pour 100 Co). Il a tout de suite compris que son collègue n'avait pas eu droit au même marché...(il est retourné au château avec Liépeck en empruntant le passage secret et il a ramené au poste de garde le corps de son infortuné collègue.

Des personnages compétents en *Psychologie* trouveront que l'histoire de Zamein sonne faux. Tous les Pjs trouveront étrange qu'un simple garde réussisse à arrêter un homme qui s'est évadé de la prison de Middenheim en tuant 4 soldats et qui est venu à bout de six chevaliers Panthère.

Frau Bücher (la veuve du garde tué)

C'est une femme en pleurs, vêtue de noir qui accueille les Pjs dans une petite maison du quartier populaire. Elle remerciera les Pjs pour la récompense et acceptera de répondre aux questions qu'ils lui poseront. Il faut qu'ils l'amènent à dire cette information principale : Elle n'a pas pu voir son mari, le cercueil était déjà fermé quand on le lui a amené. (« **On m'a dit qu'il valait mieux pas que je le vois car les noyés sont vraiment horribles à regarder** ») Elle dira également que peut-être le prêtre de Morr a pu voir le corps

En réalité personne n'a pu voir, le corps car il est évident qu'il ne s'est pas noyé mais qu'il a été égorgé (cette invention de la noyade est une gaffe du soldat Zamein).

Otto Pavésich (Prêtre de Morr)

1) Les Pnjs trouveront le prêtre en train de prier dans le temple dédié au Dieu de la Mort. Il se présentera comme étant Otto Pavésich, prêtre de cette ville depuis près de 15 ans. Il a l'air d'un vieillard, ses longs cheveux blancs tombent sur sa longue robe noire, son visage est assez maigre et ses yeux brillent de vivacité. Il se montrera courtois envers les Pjs si ceux-ci sont respectueux envers lui.

A propos du garde qu'il a enterré, si les Pjs lui demandent s'il n'a rien remarqué de spécial, il dira ceci : « **...Non, rien de spécial mais à vrai dire je n'ai pas vu le corps. Son cercueil était déjà fermé quand on me l'a amené. Cela arrive par fois quand les corps sont très abîmés...** »

Si les Pjs lui demandent d'ouvrir la tombe, celui-ci s'écriera : « **...Vous me demander de déterrer un mort ? ! Ce genre de crime est puni de pendaison s'il n'est pas justifié par une cause supérieure..** »

2) Si les Pjs parviennent à déterrer le cadavre (attention s'ils se font prendre !!, les faire jouer à cache-cache avec les gardes municipaux dans le cimetière, ce pourrait être marrant !!), il devront faire un jet de FM ou vomir leurs tripes (le cadavre a presque trois semaines !). Ceux qui disposent de la compétence Médecine, Chirurgie, ou Premiers soins pourront sur un jet d'intelligence arriver à la conclusion que le garde ne s'est jamais noyé, il a été égorgé et ne porte aucune autre trace de coups (ceux qui n'ont pas les compétences appropriées remarqueront aussi ces deux derniers éléments)

3) Si les Pjs reviennent voir le prêtre de Morr après la découverte du cadavre de Goran Liépeck et qu'ils lui montrent l'amulette (représentant un chaudron) et la petite broche en forme de papillon de nuit qu'ils ont trouvés sur le corps, celui-ci reconnaîtra formellement les symboles cultuels d'Ecate : et voici ce qu'il en dira aux Pjs :

- Déesse sombre (mauvaise), mère de Khaine, déesse de la nuit et des connaissances obscures

- Inexistante dans cette partie de l'Empire (Plus fréquente dans les Provinces Frontalières et dans l'empire de Kislev) Elle est particulièrement populaire chez les Tziganes
- Les esprit servants de cette déesse sont les Loups-garous, les vampires et les sorcières

4) Si les Pjs se sont bien entendus avec le prêtre de Morr et que leur enquête a avancé, il leur prêtera une épée en leur disant ceci : « **...dans ma jeunesse j'ai fait partie des templiers du régiment éternel (Clercs de Morr pourchassant les adeptes de Khaine), ceci était mon épée, elle a été trois fois bénie par le grand prêtre de notre Ordre. Elle est particulièrement efficace contre ceux qui s'opposent aux volontés de Morr, prenez-en soin et n'oubliez pas de me la rendre... »**

« L'épée bénie par Morr » : Arme magique causant les Dégâts d'une épée bâtarde normale plus 1D4 points de dégâts contre tous les adeptes de la non-vie (morts-vivants, squelettes, zombies, Loups-garous et vampires)

Klaus, le sectateur de « la Main de Sigmar »

Les Pjs voudront sûrement vérifier que Klaus est bien encore en vie. Le Lieutenant krievenlaudrup les accompagnera à la maison de santé. Celle-ci est un grand bâtiment de trois étages, tenu par une congrégation de soeur de Shallya dirigée par La mère Margrid (une vieille femme à l'air austère).

Klaus se trouve dans une chambre individuelle où il est gardé en permanence par 2 gardes (sur les instructions du lieutenant Krievenlaudrup). Les Pjs pourront vérifier ceci :

- Il s'agit bien de Klaus
- Il a l'air très amoiché et son corps présente de nombreuses blessures bandées
- Il est inconscient et s'agite parfois dans son sommeil
- La Mère Margrit confirmera que ce qu'il dit dans ses délires est incompréhensible

Si les Pjs s'interrogent sur le style de blessures de Klaus, la soeur dira qu'il s'agit de plaies faites par un poignard ou une épée, portées avec une grande violence. Elle rajoutera que si les Pjs veulent en savoir plus, qu'ils s'adressent au Docteur Van Hoegenband, c'est lui qui a soigné Klaus en premier (c'est aussi celui qui a inspecté la plupart des victimes du meurtrier).

Peter Van Hoegenband (Médecin)

Peter Van Hoegenband est un médecin respectable dont le cabinet se trouve dans le quartier marchand de la ville. C'est un homme de taille moyenne, d'environ 40 ans, portant une barbe courte aussi rousse que ces cheveux. Interrogé par les Pjs, voici ce qu'il dira :

- L'état de Klaus est stationnaire, il a subi de nombreuses blessures mais il est tiré d'affaire. cependant, il a subi un choc très grave et son cerveau refuse de se réveiller pour l'instant ; cela peut durer deux jours comme deux ans
- Les victimes du monstre témoignent d'un acharnement post mortem de la part de l'agresseur. Certaines blessures sont faites à l'arme blanche, d'autres semblent plus « bestiales » (coups de poings, étranglement, écrasement des os, déchirement de membres...)

Si les Pjs proposent à Peter de déterrer avec eux le cadavre de Bücher, il acceptera à condition qu'ils déterrent avec lui un cadavre plus frais (en l'occurrence celui d'une femme morte d'une chute il y a 3 jours) et qu'ils l'aident à le ramener au cabinet :

« ...La médecine moderne ne peut progresser que par une connaissance approfondie du corps humain, la dissection de cadavres est le seul moyen... »

Niklas, tavernier des « Halles »

La taverne des halles est un établissement propre, fréquenté par les marchands, les capitaines de navires et les restaurateurs du coin, Interrogés, les clients diront tous que le Monstre de Beeckerhaven fait peur à tout le monde **« Moins on en parle, mieux on se porte »** , **« ...On sort plus de chez nous... »**

Le patron du bar, Nicklas, un grand brun musclé, portant une grosse moustache, prendra la parole en disant : **« ...tous ça c'est de la faute des étrangers qui traînent en ville... si je le chope ce gitan, je vais lui faire regretter d'être venu ici... »** Interrogé sur ce gitan, il dira ceci :

- C'est un homme de petite taille, de type gitan ou tzigane, d'âge moyen, vêtu de noir
- Personne ne sait où cet homme habite
- On pouvait le croiser en ville il y a quelques mois mais on ne le voit guère plus
- Pour Nicklas, c'est lui qui a attiré le malheur sur Beeckarhaven

Si les Pjs lui parlent du sergent Zamein, Nicklas répondra que c'est un homme sans histoires. Il se rappellera soudain que depuis quelques jours, il est assez généreux et offre souvent des tournées générales

Il est important que le gitan meurt la nuit suivant cette conversation, en même temps que Zamein, le garde corrompu (les Pjs pourront alors soupçonner l'existence de 2 meurtriers).

Freddy, tavernier de « La Baleine Rouge »

Cette taverne fait face à celle des halles, dans le quartier du port. Petite et mal éclairée, elle est fréquentée par des pêcheurs et quelques artisans du quartier. Les clients interrogés diront aux Pjs d'aller se renseigner auprès de Freddy, le tavernier.

Freddy est un vieil homme chauve, s'appuyant sur une canne et exhibant des tatouages marins. Il dira ceci aux Pjs :

« ... Mon fils, Herman, il a vu le monstre il y a trois mois, alors qu'il rangeait dans son bateau un filet qu'il avait réparé. Le monstre m'a-t-il dit, avait les traits d'une femme, vêtue de noir. Il a vu ses longs cheveux blonds s'agiter quand elle s'est acharnée sur le corps d'un malheureux avant de le jeter dans le port... »

« ..Quelques semaines après, mon gamin été emporté par Manaan, alors qu'il relevait des casiers dans la baie, au moins lui aura connu une mort honorable de marin...»

«... Si vous voulez en savoir plus, il faut interroger le vieux Mauriz, c'est un ivrogne qui traîne souvent dans les rues autour du port, peut-être qu'il a vu quelque chose. Vous avez une chance de le trouver à la taverne de la Tempête, mais faites gaffe messires, le coin n'est pas sûr... »

Si les Pjs lui parlent du sergent Zamein, il confirmera ce qu'a dit le tavernier Nicklas à propos de la soudaine générosité du sergent.

Mauriz, l'ivrogne de la taverne « La Tempête »

La taverne de «La Tempête » n'ouvre qu'en début de soirée, c'est un bar miteux dans une des ruelles les plus sales du quartier. Un videur aux bras musculeux et au sourire édenté tient la porte. Il laissera entrer les Pjs : A l'intérieur le bar est empli de fumée et bondé de monde. L'odeur qui flotte dans l'air est un mélange de Bière de sueur et de tabac à pipe. Un gros homme barbu est derrière le comptoir. Il renseignera les Pjs si ceux-ci prennent un verre. Il leur indiquera la table à laquelle Mauriz est assis, seul. C'est un vieux marin qui mâchonne sa pipe tout en regardant son boc de bière à moitié vide. Il dira ceci aux Pjs :

- Un soir, en revenant de la taverne, il s'est endormi dans la rue près d'une poubelle et il a été réveillé par les râles d'un homme, il a ouvert les yeux et a vu un homme baignant dans son sang, essayant de se relever. Deux gardes sont arrivés et l'on emmené avec eux.

Si les Pjs sont malpolis avec quelqu'un, une bagarre sera déclenchée et les joueurs finiront en cabane pour la nuit. Quoiqu'il arrive, à la fin de la discussion, deux hommes les interpellent (Insultes, Racisme...) et la bagarre se déclenche toute seule (le nombre d'adversaires est à varier en fonction de la force des Pjs)

Profil des clients de la taverne

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	40	20	4	5	8	30	1	28	28	30	32	42	28

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Esquive

Le mendiant Helmut

Ce pnj est à faire intervenir uniquement si les joueurs piétinent dans leur enquête

Alors que les Pjs sont dans la rue, ils se font apostropher par un vieil homme à qui il manque un bras (perdu à la guerre) « **Messire, est-ce vous qui enquêtez sur le monstre ? Moi je l'ai pas vu le monstre mais j'ai vu des choses bien étranges** » et il attendra en tendant la main (il faudra lui donner 2 ou 3 pistoles). Ensuite il continuera, en regardant autour de lui si quelqu'un l'écoute :

« **Le soir où qu'il a été arrêté, le criminel... eh bien je dormais sur ma paillasse au coin de la rue là bas, et de là, je voyais bien l'entrée du poste de garde.... Eh bien j'ai vu deux gardes rentrer en portant un homme, j'en ai reconnu un, c'est le sergent Zamein. Et je me suis assoupi. A un moment je me suis réveillé, c'était presque la fin de la nuit, j'ai vu l'autre garde ressortir... Une demi-heure plus tard, c'est un gitan qu'est arrivé au poste de garde, il est ressorti peu après avec le sergent. A l'aube, je les ai vu revenir avec une caisse lourde qui ressemblait à un cercueil... »**

Si les pjs lui demandent dans quelle direction est allé Bücher ou le gitan, il dira que la seule chose qu'il sait c'est qu'ils sont parti à l'Est.

Les archives municipales de Beeckerhaven

En cherchant des renseignements sur l'histoire de la ville, les Pjs seront dirigés vers les archives municipales, qui se trouvent à l'étage au dessus du poste de garde. Les Pjs souhaitant s'y rendre se trouveront en entrant dans le poste de garde, devant un soldat qui leur demandera qui ils

sont et ce qu'ils viennent faire là En apprenant qu'ils viennent pour les archives il appellera très fort : « Bertold !! des gens pour toi » et un petit homme aux cheveux grisonnant et à la fine moustache descend l'escalier. Il sera très amical avec les Pjs mais dira ceci : « **je suis désolé messieurs mais vous ne pouvez pas consultez les archives sans une autorisation spéciale de Monsieur le Vicomte. Les archives lui appartiennent...** »

Bertold se montrera inflexible (le garde de faction restera là..au cas ou) les Pjs vont devoir patienter jusqu'au lendemain car le Vicomte est à la chasse (il vont pouvoir se consacrer à l'enquête auprès de la population en attendant)

Une fois qu'ils ont l'autorisation du Vicomte (celui-ci se sera montré étonné mais il devra s'incliner auprès des joueurs. Ceux-ci devront faire valoir leur mandat émanant du Graf, au besoin, un jet de Commandement sera effectué), les pjs vont pouvoir revenir consulter les archives. Bertold Grasmiter, l'archiviste, les accueille avec bienveillance et les laissera visiter les archives toute la journée s'il le faut :

Les archives occupent tout l'étage. C'est un véritable capharnaüm où il difficile de distinguer un classement.

Sur un jet d'Int réussi (+10% pour Les lettrés) les joueurs pourront définir les classements :

- Archives juridiques (**Pendaisons et diverses condamnations multipliées par 5 entre 2309 et 2312**)
- Livres fiscaux (**Aucune levée d'impôts l'année 2313**)
- Registres de l'Ost (détail des levées de troupes et des engagements volontaires, année après année) (**Aucun détail d'importance**)
- Archives des cultes de Sigmar, Morr, Ulric et Taal (**Mention de la crémation de la dépouille du Vicomte Grégor en 2312, en accord avec les autorités religieuses du monastère de Manaan**)

Chaque joueur ne peut faire qu'un jet d'Int par heure et par catégorie (20% pour les non lettrés et pour ceux qui n'auraient pas réussi à distinguer les classements). Chaque jet correspond à environ 2 heures de recherche

L'Information la plus importante est à chercher dans les livres fiscaux (Cf Aide de jeu n°1)

Le monastère de Manaan

Après avoir découvert le texte mentionnant la révolte des habitants de Beeckerhaven contre le Vicomte Grégor et le duel qui a opposé le cruel vicomte au chef des templiers de Manaan, les Pjs voudront consulter les archives du monastère de Manaan.

Arrivés au monastère (Zone A), la corniche Ouest de la baie de Beeckerhaven est fermée par un long mur d'environ 40 mètres de long. Une lourde porte de bois, gardée de jour comme de nuit par deux templiers de Manaan est l'unique accès au monastère (sauf si les Pjs veulent escalader la falaise de 30 mètres de haut... et c'est très dangereux. Mais ils sont libres d'essayer)

Arrivés au monastère, les templiers les arrêtent en leur disant que l'accès est réservé aux Clercs de Manaan. Il fera appeler un prêtre et quelques minutes après, un vieil homme se présentera à la porte du monastère :

« ...Bonjour messires, je suis Ditmar Flinch, prêtre de Manaan. En quoi puis-je vous être utile ?... Je suis désolé mais l'accès aux archives du monastère est réservé aux clercs de Manaan et aux personnes exceptionnellement autorisées par l'abbé... Notre Abbé est à un concile à Bilbali, il sera de retour dans deux mois environ. Revenez à ce moment... »

Il n'y a rien à faire, les pjs seront obligés d'entrer clandestinement dans le monastère s'ils veulent consulter ses archives.

Il sera nécessaire de réaliser un plan détaillé du monastère. Le nombre de gardes, de portes fermées et de murs à escalader devra varier en fonction de la force du groupe de Pjs.

Les archives que les Pjs souhaitent consulter sont dans le bureau de l'abbé. Si les Pjs ont l'année de référence (2312), il ne leur faudra pas longtemps pour trouver l'info qu'ils cherchent car les annales du monastère sont classées par année. (Aide de jeu n°2)

Suite à cette visite au monastère, les Pjs sauront qu'ils ont affaire à des vampires. Peut-être auront-ils mis la main sur l'épée (magique) que le prêtre de Manaan avait utilisé pour combattre Grégor (elle est dans une salle de trophée, exposée sur un écrin de soie pourpre. Ils voudront peut-être visiter le manoir de chasse où le comte aurait été brûlé.

Le manoir en ruine

Les villageois indiqueront facilement la direction du manoir de chasse de la famille Von Farjhen (« ... **sauf votre respect Messire, vous trouverez rien d'intéressant là bas. Ca fait des siècles que personne n'y est allé...** ») On leur indique la direction des ruines : A environ 3 km à l'Ouest de la ville.

En s'y rendant, les Pjs traversent de vastes étendues de landes balayées par le vent. Un sentier mène aux ruines d'un bâtiment de deux étages dont les portes et les fenêtres ont disparu depuis longtemps. Deux petits bâtiments annexes semblent encore en plus mauvais état (plus de toiture, murs écroulés. L'ensemble des ruines est entouré d'un mur de pierre. Les ronces et les ajoncs ont envahi tout le bâtiment.

Les Pjs vont certainement vouloir fouiller le bâtiment principal. Il y règne une odeur malsaine. Les joueurs disposant de la compétence *Pistage* remarqueront des traces de pas très légères sur le sol. Elle mènent dans une pièce sombre, sans fenêtre. Sur un jet d'Initiative (à -10%), les Pjs remarqueront une trappe dans le sol. Par un escalier de pierre ils se retrouveront dans la chambre à coucher du vampire Gregor :

Un cercueil de bois est placé au centre de la pièce. Il semble impossible de l'ouvrir ou de le brûler. Son poids et sa taille le rendent intransportable. Sur un test de perception à -20%, les Pjs entendront des plaintes étouffées derrière un mur. Il peuvent tenter de le défoncer (il faut réussir deux tests de force consécutifs) ou chercher un mécanisme (Jet d'Initiative à -20%) qui se trouve caché dans le mur d'en face. Les joueurs tombent sur un pièce carrée dans laquelle se trouvent deux femmes à demi nues et deux enfants apeurés. Tout ce petit monde sera ravi d'être libéré.

Arrivé là deux options sont possibles :

- La nuit est en train de tomber (ce n'est pas crédible si les Pjs ont pris la précaution de partir dans la matinée) et Grégor va se réveiller (combat).
- Nous sommes en pleine journée et les Pjs peuvent rentrer au village avec les prisonniers du Vampire (véritable triomphe) et retourner au château guetter le vampire (éventuellement, Le lieutenant Krievenlaudrup et un de ses hommes acceptent de venir avec eux, si les Pjs ne sont pas assez forts).

Quelle que soit l'option choisie par les Pjs, Grégor est un vampire assez expérimenté pour ne tomber dans aucun piège. (Il ne faut pas faire mourir le lieutenant krievenlaudrup) Le meneur peut inventer un stratagème pour ne pas éliminer définitivement Grégor (celui-ci reviendra un jour pour se venger...)

Le château du Vicomte

Il sera sans doute nécessaire de faire un plan du château, et notamment du passage secret reliant le pied de la falaise aux caves du château. C'est par là que passe Katherin au

cours de ses balades nocturnes. Elle dort dans une pièce sans fenêtre, donnant directement dans la chambre du vicomte.

Si les Pjs ont acquis la conviction que la femme du vicomte est le second vampire, ils devraient penser à surveiller le château ou/et à chercher un passage secret reliant celui-ci à la ville.

S'ils ignorent encore qui pourrait être le second vampire, eh bien ils auront manqué la moitié de l'enquête (Au besoin, les rescapés des ruines du manoir pourraient bien alors mentionner que la femme du vicomte est un vampire, mais ce serait dommage).

Pour rentrer dans le château, il faudra être discret, violent avec les gardes ou extrêmement convaincant (ou peut-être les trois à la fois) pour arriver jusqu'à la chambre du vicomte. Celui-ci sera en train d'écouter sa défunte épouse jouer de la harpe quand les joueurs arriveront.

Le vicomte essaiera d'empêcher les Pjs de tuer Katherin, mais celle-ci, résignée dira à son époux : « **C'est mieux ainsi mon amour... Adieu...** » et elle s'enfoncera alors une dague dans le cœur.

Le vicomte passera alors un sale quart d'heure, après tout c'est lui le responsable de ce massacre. Il ne se rebellera pas car la disparition définitive de son épouse l'a terrassé. C'est aux Pjs de décider ce qu'ils vont en faire. Il pourra néanmoins expliquer aux Pjs les éventuels détails qui leur échapperaient encore (le prêtre d'Ecate était un ancien ami à lui, rencontré lors d'un voyage dans le sud de l'Empire. Il a fait appel à lui pour tenter de réveiller le vampire Grégor (ce qu'il a réussi à faire. Katherin ne supportait pas sa condition de vampire, pour se venger, elle a tué le prêtre)

VIII) Conclusion

Les Pjs sont des héros à Beeckerhaven, Loup Von Farjihen aura abdicqué en faveur de son fils, les Pjs pourront rentrer à Middenheim en emmenant avec eux l'assassin Klaus (qui va un peu mieux). Si vos joueurs ne sont pas encore fatigués, vous pourrez toujours les faire tomber dans une embuscade tendue par les sectateurs qui veulent libérer leur compagnon.

Quoiqu'il en soit, indépendamment des points d'expérience, le Dieu Morr est maintenant très favorable aux Pjs (cela pourrait se traduire par l'apparition d'un Grand Corbeau noir en rêve) cela leur donne à chacun un point de destin.

L'attribution des Points d'expérience devrait se faire suivant ces critères :

- Qualité de l'interprétation
- Assiduité dans l'enquête à Beeckerhaven
- Les Pjs ont capturé le brigand Ingmar « Tête Chauve »
- Les Pjs ont réussi à ne pas se faire voler l'argent
- Les Pjs n'ont tué qu'un minimum de gardes innocents
- Les Pjs ont « tué » les deux vampires

MEURTRES A BEECKERHAVEN

PNJs principaux :

Grégor Von Farjhen(vampire âgé) : + de 200 ans, 1m82, allure sombre, odeur de mort

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	79	68	7	8	19	84	4	82	88	75	92	87	80

Pts de magie : 25

Sorts : Invisibilité, nuage de mort, boule de feu, lycanthropie (loup, chauve-souris)

Katherin Von Farjhen(jeune vampire) : 32 ans, 1m70, belle blonde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	68	15	5	6	12	70	3	65	68	60	63	68	75

Compétences : séduction, déplacement silencieux rural et urbain, camouflage rural et urbain, immunité à la peur et à la terreur, violence forcenée (quand elle a soif de sang)

Hans Krievenlaudrup (lieutenant de garnison) : 27 ans, 1m78, Jeune homme rigide et bien bâti

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	35	4	5	10	60	3	52	52	57	43	39	48

Compétences : bagarre, coups puissants, désarmement, esquive, législation. Armes : Epée, bouclier, cote de maille

Sous-officier de garnison (4 dont Friedrich Zamein) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	32	5	4	8	50	2	42	41	37	35	34	38

Compétences : bagarre, coups puissants, désarmement Armes : Epée, bouclier, hallebarde, cote de mailles, casque

Goran Liepeck (le gitan) : 48 ans, barbu et bronzé, allure étrange

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	22	4	3	8	50	1	52	61	71	65	74	48

Compétences : Alphabétisation, camouflage rural et urbain, déplacement silencieux, théologie. Armes : dague, poison

Templier de Manaan :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	69	44	5	4	15	65	3	46	48	53	56	49	38

Compétences : Bagarre, coups assommants, coups puissants, désarmement, esquive Armes : hache à 2m, épée, armure

Klaus (l'assassin sigmarite) : 25 ans, 1m73, trapu, musclé et beau gosse

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	78	72	6	5	14	88	4	72	41	63	75	66	62

Compétences : bagarre, coups précis, coups puissants, désarmement, esquive, coups assommants, déplacement silencieux, camouflage, étranglement, égorgement, rapidité de combat, résistance à la douleur, coups éclairs Armes : Epée, dague

Ditmar Flinch (prêtre de Manaan niveau 3) : vieux, intelligent, calme et borné

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	32	4	4	11	58	2	70	71	63	79	86	52

Pêcheur de base :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	22	3	4	7	38	1	40	36	33	49	36	42

Tavernier de base :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	22	4	4	9	38	1	40	36	39	49	36	40

Soldat de base (et vigile de la banque) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	32	4	4	8	50	2	42	41	37	35	34	38

Docker de Beeckaerhaven :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	22	5	5	11	38	1	30	26	33	29	36	30

Otto Pavésich (prêtre de Morr) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	22	4	5	10	58	1	45	66	69	79	76	50

Sœur de Shallya :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	20	3	4	7	38	1	55	36	65	59	63	55

Compétences : premiers soins, traumatologie, cuisine, préparation de potions

Kazamrack (nain banquier) : 1m45, 102 ans, grande barbe grise, sale caractère, honnête

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	20	4	5	10	48	2	58	67	65	48	53	39

Konrad Basler (intendant de justice) : 1m58, 51 ans, calculateur et sans pitié, fouille merde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	10	4	3	9	50	1	50	47	61	48	38	32

Compétences : Législation, alphabétisation, éloquence, étiquette, numismatique, baratin

Bertold Grasmiter (archiviste municipal) : petit vieux, bavard

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	32	10	3	3	7	40	1	50	45	68	44	58	42

Péager :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	4	3	9	40	1	39	35	29	32	35	33

Bandit de grands chemins :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	33	4	4	9	40	1	39	35	29	32	35	33

Compétences : **Equitation, Déplacement silencieux rural, Esquive** Armes : **Epée longue, dague**

Ingmar « tête chauve » (chef de hors la loi) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	68	63	5	4	10	60	3	59	45	58	42	39	56

Compétences : **Equitation, Esquive, Coups puissants, déplacement silencieux rural, camouflage rural**

Armes : **Epée, couteaux de lancer, dague (empoisonnée)**

Commandant Wilfried Von Teugen (chef de la garnison de Salzenmund) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	58	35	4	4	10	50	2	39	59	52	32	39	44

Assassin de « La Main de Sigmar » :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	68	62	5	5	12	68	3	66	41	60	55	61	42

Compétences : bagarre, coups précis, coups puissants, désarmement, esquive, coups assommants, déplacement silencieux, camouflage, étrangement, égorgeement, rapidité de combat **Armes :** Epée, dague

Aide de jeu n°1

Livres fiscaux de Beeckerhaven. Année 2313

« ...En cette année 2313, Monsieur le Vicomte Ulrich Von Farjhen décida de ne pas accabler d'impôts les habitants de la ville qui avaient eu suffisamment à souffrir de la cruauté de son père le vicomte Grégor. Que Manaan soit remercié de l'intervention courageuse et désintéressée du Grand prêtre du monastère de Beeckerhaven qui n'hésita pas à risquer sa vie pour débarrasser la ville de ce possédé. A tout jamais ces tristes événements seront consignés dans les archives du temple et l'épée bénie du grand Prêtre exposée en trophée, afin que nul n'oublie le sacrifice qui fut fait en ce jour... »

Aide de jeu n°2

Archives du temple de beeckerhaven

« ... le peuple, sans cesse demandait de l'aide aux prêtres de notre ordre afin qu'ils s'opposent aux agissements du vicomte et de ses soldats. Il est vrai que la sévérité de Grégor Von farjhen s'était peu à peu muée en une cruauté gratuite et violente. Les pendaisons publiques se multipliaient, les prisons de la ville étaient plus mortelles que les pires champs de bataille. Notre grand prêtre se décida à avoir une entrevue avec le vicomte. Celle-ci eu lieu et le Grand prêtre en ressorti très mal à l'aise. le vicomte lui avait paru très étrange : il avait le teint cireux, des yeux injectés de sang et partout autour de lui régnait une odeur de mort. La nuit suivante, en songe, Manaan vint apporter la réponse à notre abbé : le vicomte était possédé par le Chaos et il fallait le détruire. Le vicomte dut avoir vent des intentions de notre ordre car il fut toute la journée du lendemain, introuvable. Ce n'est qu'à la tombée de la nuit que nous le retrouvames dans son pavillon de chasse. Le vicomte se défendit avec une telle violence qu'on eu cru qu'il avait la force de dix hommes. Nous étions cinq templiers accompagnant notre abbé, quatre furent tués par le vicomte et je fus moi-même blessé. Je pus voir néanmoins notre grand Prêtre mettre fin à l'existence du démon, grâce à l'épée que Manaan avait bénie pour lui. Le lendemain de ce tragique affrontement, Ulrich Von Farjhen succéda à son père et, sur les conseils de notre guide, fit brûler la dépouille mortelle de son père, à l'endroit même où il avait été tué... »

extrait de « Chronique de Beeckerhaven » par Udo Landers

MER DES GRIFFES

- LEGENDE :
- A: Temple de Manaan
 - B: Château vicomtale
 - C: Quartier du Port
 - D: Quartier bourgeois
 - E: Quartier noble
 - F: Quartier marchand
 - G: Temple d'Ulric

