

# L'Apprenti Sorcier

Aventure pour Warhammer JDRF  
par Alex Day (alex.day@freesurf.fr)

LIVRET DU MAÎTRE DE JEU

## Prologue : L'histoire

### Pour le Maître de jeu :

#### Le Décors :

L'histoire se passe dans la ville montagnarde de *Helmgart*. C'est une ville qui a été construite voilà environ 700 ans par une colonie naine. Elle fût abandonnée, puis réhabitée par de nombreux religieux humains, pour qui le calme de la ville sembla propice à la méditation.

La ville est construite au sein des *Montagnes grises*, au sud-ouest de l'*Empire*. On y trouve des temples dédiés à toutes les divinités humaines du *Vieux Monde*, excepté à Manann ( Dieu des mers ), à Grungni (Diau nain ), et aux divinités elfes.

L'unique route, qui transperce la ville de part en part, est empreintée par de nombreux marchands, qui font le trajet de l'*Empire* vers la *Brettonnie* . Cette route est loin d'être sûre, mais elle fait gagner un temps précieux aux marchands.

Sur les 300 habitants de *Helmgart*, près de 250 sont des religieux. On peut rencontrer de l'archevêque au simple clerc.

Les religions présentes sont donc :

- *Morr*, Dieu de la mort.
- *Myrmidia*, Déesse de la guerre.
- *Ranald*, Dieu des voleurs et des mystificateurs.
- *Shallya*, Déesse de la guérison et de la compassion.
- *Taal*, Dieu de la nature et des lieux sauvages.
- *Ulric*, Dieu des batailles, des loups et de l'hivers.
- *Véréna*, Déesse de l'étude et de la justice.
- *Sigmar Heldenhammer*, Divinité patronale de l'*Empire*.
- *Esmeralda*, Déesse halfeling du foyer et des fourneaux.

#### L'Histoire :

Aryndöe est un jeune prêtre de Morr. Comme tous ses pairs, il étudie beaucoup à la bibliothèque de la ville.

Voilà 1 an, il est tombé sur un vieux manuscrit oublié de tous, écrit en langage magique. Il ne le savait pas, mais ce livre a autrefois appartenu à un nécromancien du nom de Kall Ymundo.

Aryndöe a donc, durant 10 mois, travaillé à l'apprentissage du magique.

Il a ensuite déchiffré le vieux manuscrit, puis a décidé d'essayer un des sortilèges : « Appel de Kohohok ». Le jeune prêtre n'a, bien sûr, parlé de sa découverte à personne. Il veut jouir seul des lauriers de sa découverte.

Un matin, Aryndöe s'est enfermé dans une des pièces individuelles de la bibliothèque, et a commencé son incantation. Malheureusement pour lui, il réussit à invoquer Kohohok, démon mineur très rusé et mauvais ( Mais ça, il n'en savait rien ! ).

Kohohok a eu vite fait d'échapper à l'emprise de l'inexpérimenté Aryndöe.

Le démon a ensuite assassiné son incantateur; puis, à l'aide du manuscrit, a invoqué 3 démons servants ayant formes de chiens, facilement controlables.

Il a ensuite décidé de s'installer dans la bibliothèque, avec ses 3 chiens-démons.

Les habitants de *Helmgart*, le lendemain matin, ont rapidement fuit la bibliothèque après que 3 d'entres eux fûrent dévorés par un gros chien rouge !

Kohohok, démon mineur.

Ce rusé démon mesure 1,60 m , et ressemble à une grenouille noire avec 2 grandes ailes, et une gueule remplie de crocs tranchants.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

Rook, Vook, et Book, démons servants.

Ces 3 démons servants sont sous le contrôle total de Kohohok.

Ils ont l'apparence de gros chiens. Leurs pelages sont de couleurs vives : Rouge pour rook, Vert pour Vook, et Bleu pour Book.

Ces couleurs semblent, à qui y regarde de plus près, changer de tons à chaque instant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	4	3	5	30	1	-	10	10	10	10	-

Au moment de leur mort physique, les chiens 'fondent' et il se dégage du cadavre une fumée de la couleur du pelage. Cette fumée est inoffensive.

## Chapitre 1 : Henri Mestrand

### Le début de l'aventure pour les PJ :

Les PJ, peu importe d'où ils sont originaires, se retrouvent à chercher de l'action sur une des routes de *Brettonnie*, à l'ouest des *Montagnes Grises*.

( Le Maître de Jeu peut placer les PJ ici pour n'importe quelle autre raison ! ).

Alors qu'ils se préparent à passer la nuit dans une auberge-relais, « Le faucon de bronze » , les PJ sont interpellés par un voyageur qui dîne à coté.

L'homme, d'une quarantaine d'années, dit s'appeler Henri Mestrand, et être marchand ambulant. Il vient de *Bordeleaux*, et voudrait se rendre à *Altdorf* puis *Talabheim*, pour y vendre du vin. Il se déplace avec sa mule «Jojo» et son cheval « Fou du Roy ».

Les gens de l'*Empire*, dit-il, sont très friands du vin Bretonniens, et prêts à payer 2 à 3 fois le prix normal.

Henri Mestrand espère conquérir de nouveaux marchés dans le commerce du vin.

Il a donc pris son cheval et une mule, qu'il a chargé d'échantillons de vins de *Bordeleaux*, et est parti pour l'*Empire*.

Mais, au fil des rencontres dans les auberges et sur les routes, l'ambitieux marchand a commencé à prendre peur. Beaucoup de voyageurs l'ont en effet mis en garde contre les dangers de la route qui traverse les *Montagnes Grises*, en passant par la ville de *Helmgart*.

Henri Mestrand propose donc aux PJ de l'escorter jusqu'à *Altdorf*, contre une rétribution de 2 CO par jour, plus une prime de 10 CO à l'arrivée à *Altdorf*. Henri paiera aussi les repas et les nuits dans les auberges.

#### Henri Mestrand

C'est un homme d'une quarantaine d'années, ambitieux mais rêveur.

Il est issu d'une classe moyenne de la société de *Bordeleaux*.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	35	4	4	8	38	1	42	40	41	32	33	45

#### Possessions :

- un cheval de selle, harnaché : « Fou du Roy »
- une mule : « Jojo ». Elle porte 2 grosses sacoches avec une Cinquantaine de litres de vin de qualité ( coût = env. 1 CO par litre ).
- 3 couvertures, des couverts, 3 gourdes d'eau, 2 livres, 1 manteau chaud, de la viande sèche pour 7 jours.
- 2 bourses: 175 CO et 200 Pi + 250 ss
- 1 couteau et 1 épée magique ( Il l'appelle « Ver Luisant », car cette épée a le pouvoir d'éclairer dans un rayon de 15 m ).

Les PJ devraient normalement accepter d'être l'escorte d'Henri Mestrand jusqu'à *Altdorf*

...

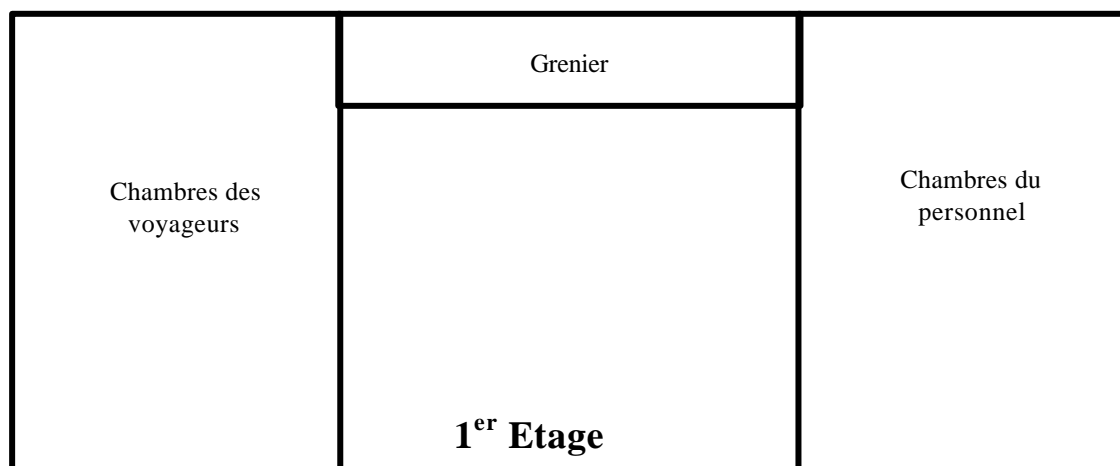
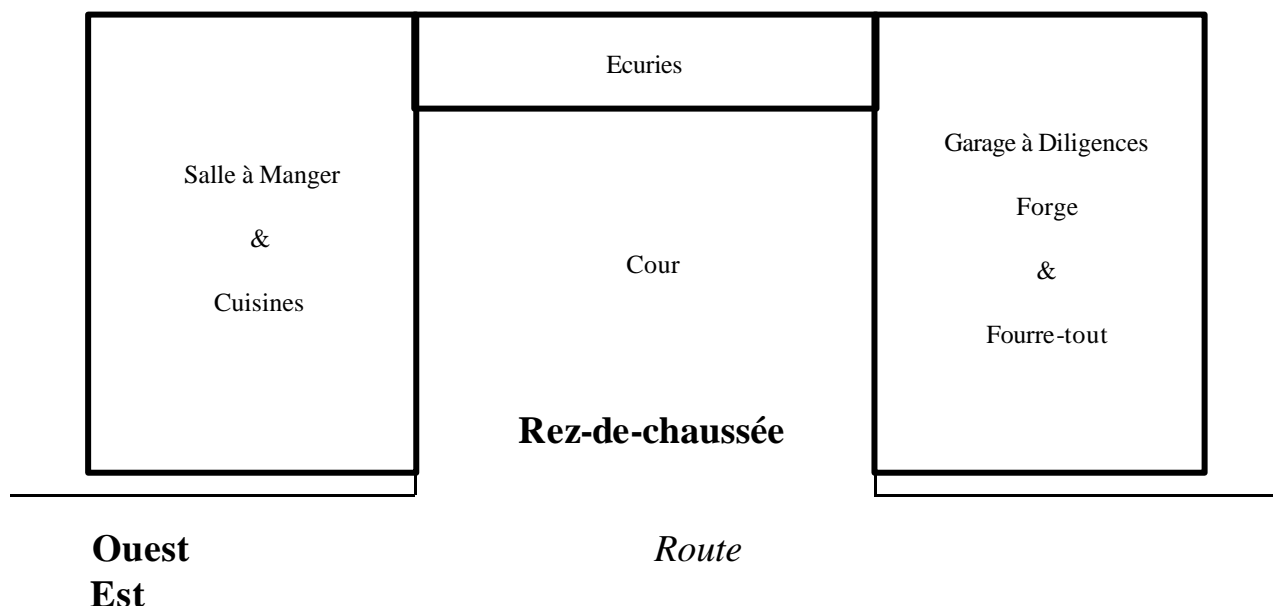
## Chapitre 2 : L'Auberge-Relais « Le Sanglier »

### Le Relai « Le Sanglier » :

3 jours après la bifurcation pour la route d'Altdorf via Helmgart, la petite troupe arrive au Relais « Le Sanglier », dernier lieu de repos avant la ville d'*Helmgart*. On est au milieu de l'après-midi.

Cette auberge est située au pied des *Montagnes Grises*. La ville de *Helmgart* est située 60 Km plus loin ( soit un peu plus d'une journée de marche ).

C'est une auberge typique, avec une cour, une écurie, un grenier, une cave, une salle à manger ( 5 Pi pour un repas, 9 ss la pinte de bière ), un dortoire avec 5 paillasses ( 2 Pi par nuit ), 3 chambres individuelles ( 2 CO par nuit ).



### Le personnel :

L'auberge est tenue par Maurice Petitarbre et sa femme Lynette, 2 hobbits chaleureux. Leur fils Charlou fait office de serveur.

Deux garçons d'écurie, Pierre et Garf, et un maréchal-ferrand, Camille Tourette, sont aussi à leur service.

#### Maurice Petitarbre

Ce hobbit fait office de cuisinier, maître d'hotel, et barman de l'auberge.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	33	2	2	5	55	1	40	29	30	20	40	45

#### Lynette Petitarbre

La femme de Maurice, en plus de cuisiner, est femme de ménage.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	30	2	2	4	51	1	43	25	32	18	36	40

Les 2 hobbits sont très appréciés des voyageurs et du personnel de l'auberge.

#### Charlou Petitarbre

Le fils hobbit est 'homme' à tout faire et serveur au moment des repas.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	31	2	2	4	52	1	41	20	30	22	29	35

#### Pierre et Garf

Ce sont 2 garçons d'écurie humains, âgés de 27 et 33 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	28	3	3	6	32	1	33	28	29	31	27	29

#### Camille Tourette

Ce vieil homme d'une cinquantaine d'année est le maréchal-ferrand de l'auberge. C'est aussi lui qui effectue tous les petits travaux et les réparations à effectuer.

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

3	31	32	4	4	5	30	1	35	33	33	33	30	31
---	----	----	---	---	---	----	---	----	----	----	----	----	----

### Les voyageurs :

Au moment où les PJ et Henri Mestrand arrivent à l'auberge, il n'y a aucun voyageur. Puis, en fin d'après-midi, vont arriver 2 diligences de la compagnie « Les Montagnes Grises », avec respectivement 2 et 3 passagers, et 2 cochers par diligence. Ces 2 diligences arrivent d'Altdorf et vont, l'une vers *Gisorieux*, et l'autre vers *Parravon*.

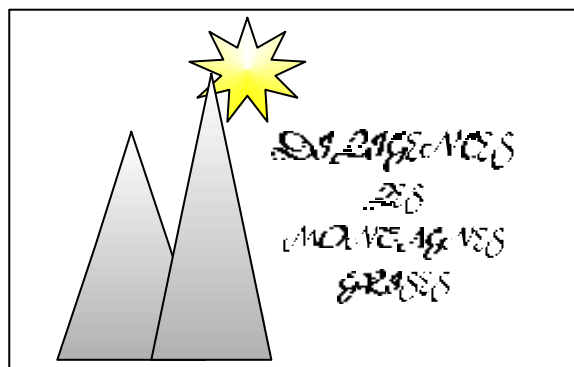
Première diligence :

- Brad : cocher.
- Zork : cocher.
- Capitaine Tristan d'Astournil : C'est un capitaine de la garde de *Gisorieux*. Il revient d'*Altorf*, où il a hérité d'un vieil oncle.
- Gilhem Mendorf : C'est un jeune homme qui veut rejoindre *L'Anguille*, et partir à l'aventure sur les mers.

Deuxième diligence :

- Pietra : femme, cocher.
- Savary : cocher.
- Madame Gertrud de Mondoré : C'est une dame de la petite noblesse, qui rentre chez elle après 1 an passé à Altdorf.
- Marianne Pollin : Suivante de Mme de Mondoré.
- Yvon Régeant : Garde du corps de Mme de Mondoré.

Mme de Mondoré a réservé pour elle et sa suite la diligence pour Parravon.



### [Brad, Zork, Pietra, Savary](#)

Ce sont 4 cochers de la compagnie « Les Mgnés Grises ». Pietra est un garçon manqué qui n'a rien à envier à un homme ! Les 4 cochers, comme à chaque étape, se mettent autour d'une table, et jouent durant de longues heures à un jeu de cartes qu'ils appellent « Le Diable ». C'est un jeu simple où la dernière carte qui reste en main doit être « le Diable ». Chaque concurrent mise 1 Pi à chaque tour. Les joueurs ont théoriquement les mêmes chances de gagner, mais Savary, grâce à sa compétence chance, s'en tire mieux que les autres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	42	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	32

Compétences :

Tous : Conduite d'attelage, spéc. Tromblon.

Savary : Chance.

Possessions :

Tous : Epée, Tromblon ( 24/48/250, FE 3, A+T 3+1 ),  
Chemise de maille ( Tronc 1 ).

Brad : 4 CO + 31 Pi + 41 Ss

Zork : 4 CO + 21 Pi + 37 Ss

Pietra : 3 CO + 52 Pi + 41 Ss

Savary : 8 CO + 26 Pi + 55 Ss

Tristan d'Astournil, Capitaine de Garde

Ce personnage imposant, mesurant près d'1,90 m, est capitaine à la caserne de *Gisorieux*. Il revient d'*Altdorf* où il a été toucher un héritage après la mort d'un de ses oncles, le baron Von Meyer.

Tristan est âgé de 42 ans, et porte une cape rouge, une rapière et une épée batarde.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	35	5	4	10	45	2	39	45	39	39	32	45

Compétences :

Coups assommants, coups précis, coups puissants, désarmement, esquive, spéc.  
Armes à 2 mains, escrime.

Possessions :

Cape rouge, bottes de cuir, habits coûteux, une caissette ( 500 CO ) avec sa clé, une rapière ( I +20, Deg -1 ), une épée batarde ( I -10, Deg +1 ).

Guilhem Mendorf

C'est un jeune homme qui vient d'*Altdorf* et se rend à *L'Anguille*. De là, il veut s'engager sur un navire et partir à la conquête de nouveaux lieux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	31	32	4	4	5	35	1	33	28	25	29	31	30

Possessions :

1 couteau ( I +10, Deg -2, Prd -20 ), 3CO + 18 Ss.



### Madame Gertrud de Mondoré

C'est une femme de la petite noblesse, qui, comme les gens de son milieu, n'adresse pas la parole à n'importe qui ! Elle est âgée d'une trentaine d'année.

Mme de Mondoré revient d'*Aldorf* où elle vient de passer un an, chez sa mère, Mme Yvana Von Gurth. Elle retourne à *Parravon*, chez son mari Monsieur Fabrice de Mondoré.

Elle voyage avec Marianne Pollin, sa servante, et Yvon Régeant, un garde du corps engagé pour le trajet.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	29	35

#### Possessions :

Vêtement coûteux, 33 CO + 50 Pi + 57 Ss.

### Marianne Pollin

Cette jeune femme est la timide servante de Mme de Mondoré. Elle ne parle presque jamais, et baisse tout le temps la tête.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	23	3	3	4	25	1	33	24	27	24	24	26

#### Possessions :

Fils, aiguilles, brosses à cheveux ..., 1CO + 15 Pi + 25 Ss.

### Yvon Régeant

Cet homme est un manouvrier de Parravon. Il a réussi à se faire passer pour un garde du corps, et à se faire engager comme tel par Mr de Mondoré.

Il s'est ensuite rendu à Aldorf pour ramener Mme de Mondoré.

Yvon a agi uniquement par appât du gain ( récompense de 25 CO plus les frais ). Ce n'est pas un mauvais bougre, mais il ne connaît rien à l'art du combat !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	4	4	6	30	1	30	25	30	25	26	28

#### Possessions :

Veste en cuir ( tronc + bras 0/1 ), épée, poignard ( I+10, Prd -20, Deg -2 ),  
5 CO + 35 Ss.

## **La nuit au Relais :**

Les PJ pourront bavarder avec n'importe quel PNJ durant la soirée.  
Ceux qui resteront le plus tard seront les 4 cochers, qui jouent aux cartes, et le hobbit Maurice Petitarbre.

Les PJ apprendront de tous les PNJ que la route vers l'Est n'est pas sûre, et que les attaques d'orques ou de gobelins y sont fréquentes.  
Ils apprendront que les créatures des *Montagnes Grises* n'attaquent pas la ville fortifiée d'*Helmgart*, car la magie des prêtres leur fait peur.

Maurice, le maître d'hotel, leur dira qu'il va faire de l'orage cette nuit.  
Henri Mestrand leur a payé un lit dans le dortoir, où dormiront aussi le jeune Guilhem Mendorf et Yvon Régeant, le pseudo-garde du corps. Il sera, lui, dans une chambre individuelle.

Le Capitaine d'Astournil a pris une chambre individuelle. Mme de Mondoré et sa suivante dormiront dans une chambre à 2 lits.

Vers minuit, un orage violent se met à tomber.

Tout le monde sera réveillé vers 9h00 du matin par Mme Petitarbre.

## **L'attaque des orques :**

Tous les voyageurs se retrouvent donc vers 9 heures du matin à la salle à manger pour déjeuner.  
Il fait très sombre, mais la pluie s'est arrêtée. Le sol est boueux et l'atmosphère est humide.

Un peu avant 10 heures, tout le monde se prépare à partir. Les chevaux ont été harnachés, et on se prépare à sortir les 2 diligences du hangar.  
C'est à ce moment que choisit pour attaquer la troupe orque de Zogre Le Sangleur.  
7 orques, menés par Zogre, font irruption dans la cour de l'auberge, où se trouvent les voyageurs.  
Ils attaquent alors les gens présents ici.  
Plusieurs des personnages s'enfuient rapidement dans la salle à manger. Il s'agit de toute la famille Petitarbre ( Maurice, Lynette, Charlou ), des 2 garçons d'écurie ( Pierre et Garf ), de Mme Gertrud de Mondoré, de Marianne Pollin, des 2 cochers Brad et Savary, et de Guilhem Mendorf.

Sur un test d'Initiative réussi, les PJ pourront apercevoir que Yvon Régeant, le pseudo-garde du corps, s'enfuit vers les écuries ( Il a peur ! ).

Dans la cour se trouvent donc :

- |   |  |
|---|--|
| <p><u>Humains</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zork</li> <li>- Pietra</li> <li>- Capitaine Tristan d'Astournil</li> <li>- Camille Tourette</li> <li>- Henri Mestrand</li> <li>- Les PJ</li> </ul> | <p><u>Orques</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zogre le Sangleur</li> <li>- Gurù</li> <li>- Oufre</li> <li>- Kroque</li> <li>- Azaynh</li> <li>- Fro</li> <li>- Mirzou</li> </ul> |
|---|--|

Chaque orque attaquera un PJ/PNJ au hasard.

Dès que 2 orques sont tués, ils s'enfuient : Ce sont les consignes de leur chef Zogre le Sangleur.

Les PJ, à ce niveau de l'aventure sont sensés protéger Henri Mestrand. Si ce dernier est attaqué par un orque, il serait bien venu que les PJ le protègent !  
Sinon gare aux points d'expérience. Toutefois le maître de jeu ne devrait pas tuer le marchand de vin à ce niveau du jeu.

<p><a href="#"><u>Zogre le Sangleur</u></a> C'est le chef de la troupe orque. Il fait une tête de plus que les autres orques et mesure près de 2,10 m de haut. Il est aussi, sans doute, le moins stupide.</p>													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	43	4	4	7	30	1	29	35	20	29	29	18
<p><u>Possessions :</u> Hache à une main, veste en cuir ( Tronc + bras 0/1 ), 20 Pi + 25 Ss. 5 pattes de lapin sont attachées à sa ceinture.</p>													

<p><a href="#"><u>Gurù, Oufre, Kroque, Asaynh, Fro, Mirzou</u></a> Ces orques forment la troupe de Zogre. Leur taille moyenne est de 1,90 m.</p>													
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

### Possessions :

Gurù : épée tordue, 7 Ss.

Oufre : épée.

Kroque : hache, 1 Pi + 8 Ss

Asaynh : massue ( I -10, Deg -2 ).

Fro : hache.

Mirzou : épée, 15 Ss.

### Après le combat :

Dès que 2 orques sont mis hors d'état de nuire, tous les autres s'enfuient.

Un PJ suicidaire peut tenter de les rattraper ... peu importe.

Sur un test d'Initiative réussi, un PJ peut apercevoir Yvon Régeant qui sort de l'écurie. Ce dernier racontera à son employeuse qu'il a combattu avec les autres !

Les blessés sont soignés par Mme Petitarbre, aussi bien que possible.

Si les PJ n'ont pas protégé Henri Mestrand, celui-ci les réprimandera en leur rappelant leur rôle.

Tout le monde est prêt à partir après cela. Il est environ 11 heures du matin.

## Chapitre 3 : L'embuscade

### Le trajet vers Altdorf :

Si les PJ ne l'ont pas demandé, Henri Mestrand leur apprend qu'il leur reste un peu plus d'1 jour de trajet jusqu'à *Helmgart*, où sera faite une pause de 24 heures. Ils auront ensuite environ 2 semaines jusqu'à *Altdorf*.

Le groupe va devoir bivouaquer le soir. Tout se passera bien, mais vers 2h30 du matin, un grognement se fera entendre ( bruit léger 30% ).

C'est un orque qui passe un peu plus loin.

Il reste environ 2 heures de route aux PJ avant *Helmgart* où ils pourront se reposer et faire le plein de provisions.

Environ 1 heure après le départ de leur lieu de campement, le groupe va tomber dans un embuscade tendue par le reste de la troupe de Zogre le Sangleur.

Les orques ont suivi les PJ depuis l'auberge « Le Sanglier ».

Les orques possèdent une sorte de balliste, faite maison, et qu'ils peuvent charger avec une dizaine de flèches.

Ils l'ont caché derrière un gros rocher, et vont tirer sur la troupe. Ensuite, ils s'élanceront à l'attaque avec leur armes de poing.

NB : Même si il ne reste qu'un orque ayant survécu au combat de l'auberge, il tendra cette embuscade.

S'il ne reste aucun orque, les PJ seront attaqués similairement par 4 orques de base.

Henri Mestrand est tué de 3 flèches, dont une en pleine tête. Son cheval, « Fou du Roy » est blessé par une flèche. Il mourra si on ne lui applique pas des soins ( Soins des Animaux ). La mule est intacte.

Chaque PJ doit effectuer un test de chance sur la base de 60% :

- de 0 à 60% : aucune flèche ne touche le PJ.
- de 61 à 80% : Le PJ est touché par une flèche ( endroit à déterminer ).
- de 81 à 00% : 1D3 flèches touchent le PJ.

NB : Seules 6 flèches peuvent éventuellement toucher les PJ !

Un orque s'enfuira dès que ses Points de Vie seront inférieurs à 2, ou si leur chef est tué ( test de Commandement raté = fuite ), ou si la moitié d'entre-eux a disparu ( Test de Cd raté ).

### La balliste orque

C'est un engin qui semble solide, mais très mal construit. Il possède 2 roues, pour le faire bouger, mais il est très lourd : 350 Kg pour 2m de long.

Dans son canon, on peut placer jusqu'à 10 flèches ( flèches standards pour arc ).

Recharger prend 5 Rnd, car il faut tourner une manivelle pour tendre la corde qui propulsera les projectiles. Le tir n'est pas très précis, en arrosoir, selon un angle de 45°.

Aucune compétence n'est nécessaire pour tirer avec cette arme trop lourde et imprécise.

La FE de l'arme est 5. Les distances de tir sont : PC 20, PL 40, PE 150.

Les PJ pourront récupérer les objets d'Henri :

- Sa mule : « Jojo ». Elle porte 2 grosses sacoches avec une Cinquantaine de litres de vin de qualité.
- Eventuellement son cheval « Fou du Roy », si quelqu'un l'a soigné.
- 3 couvertures, des couverts, 3 gourdes d'eau, 2 livres, 1 manteau chaud ( plein de sang ! ).
- 2 bourses : 165 CO et 200 Pi + 250 ss
- 1 couteau.
- 1 épée magique ( « Ver Luisant » ) : test de FM pour que le PJ puisse utiliser les pouvoirs de l'épée : « Ver Luisant » a le pouvoir d'éclairer comme une lanterne, dans un rayon de 15 m autour de l'épée.

Il serait bien vu que les PJ enterrent Henri Mestrand ; mais, le sol étant très rocailleux, ce serait encore mieux qu'ils le ramènent à *Helmgart*, où un enterrement adéquat pourra être effectué ( contre 1 ou 2 petites pièces, bien sûr ! ).

Les PJ devraient donc maintenant se rendre à *Helmgart*, où il arriveront pour midi.  
( Mais les PJ font ce qu'ils veulent ! ).

## Chapitre 4 : La bibliothèque

### *Helmgart* :

*Helmgart* est une petite ville fortifiée, de 300 habitants environs. Elle compte près de 250 religieux de tous bords. On trouve aussi une garnison de 20 soldats. Excepté pour Manann, on trouve des temples dédiés à toutes les divinités.

Une muraille entoure donc la ville. 2 portes permettent de rentrer : une à l'ouest, l'autre à l'est.

Les gardes de faction aux portes laisseront facilement passer les PJ.

Si les PJ ont amené ici le cadavre d'Henri Mestrand, il leur sera posé quelques questions à la caserne de la ville, et on les dirigera vers le temple de Morr. Là, une cérémonie pour le marchand de vin sera dite, contre quelques couronnes.

Pour se reposer et se réapprovisionner, il y a 3 auberges à *Helmgart* :

- « Chez Sigmar »
- « Au Troll grillé »
- « Véréna et Myrmidia »

Les 3 auberges pratiquent les prix décrits dans le livre des règles.

### Rencontre avec Yvan le bibliothécaire :

Le soir de leur arrivée, les PJ vont être contactés dans l'auberge où ils se sont installés par un petit homme avec des lunettes : Yvan, le bibliothécaire.

NB : Si les PJ décident de ne pas faire escale à *Helmgart*, ils seront rattrapés à leur sortie de la ville par Yvan.

« Bonsoir Messieurs. Je me présente : Yvan Gutemberg, bibliothécaire de cette ville. On m'a parlé de vous après votre arrivée. Je pense que vous pourrez m'aider. Je vous raconte mon histoire :

Peut-être ne le savez vous pas, mais *Helmgart*, en plus de tous ses temples, possède une très belle bibliothèque dont je suis, en quelque sorte, le responsable. Beaucoup de

religieux étudient à la bibliothèque tous les jours ... enfin, je devrais dire étudiaient. En effet, il y a une semaine, un gros chien rouge, venu d'on ne sait où, a attaqué et tué 3 personnes dans la bibliothèque. En tout cas c'est ce qu'affirment les témoins du massacre. Le fait est que, depuis cette journée, plus personne n'ose entrer dans le bâtiment ... même moi ! J'ai fermé la porte et fais placé 2 gardes devant l'entrée de la bibliothèque. Je suis ensuite allé demander à tous les grands prêtres de la ville de m'aider. Leur magie est grande, pourtant je n'ai eu que des réponses négatives de leur part. Ils m'ont tous répondu que la bibliothèque n'était pas sous la protection de leur temple. Je pense qu'en fait ils ont peur. J'ai simplement réussi à ce qu'ils se côtisent, pour offrir une récompense à qui chassera ce ...chien. Je vous propose donc 120 CO en échange de ce service. Si vous refusez, je comprendrai, car vous êtes libres de faire ce que vous voulez. Si vous acceptez, venez me trouver quand vous voulez chez moi. J'habite en face de la bibliothèque : Mr Gutenberg. J'irai vous ouvrir la bibliothèque. A bientôt j'espère. »

Les PJ peuvent accepter maintenant ou plus tard ( Yvan est tout le temps chez lui, en face de la bibliothèque ). Ils peuvent aussi refuser !

#### Yvan Gutenberg, bibliothécaire

C'est un homme de petite taille, agé de 35 ans. Il porte de petites lunettes et un petit veston marron.

Yvan est un bon bibliothécaire, content de faire son travail.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	25	3	3	4	28	1	29	30	38	28	28	30

#### La Bibliothèque :

Si les PJ acceptent de tenter de débarrasser la bibliothèque du « chien rouge », Yvan Gutenberg viendra leur ouvrir la porte du bâtiment, qu'il avait fermée à clé.

2 gardes se trouvent devant la porte. Ils ont été placés là à la demande du bibliothécaire. Ils ne rentreront en aucun cas dans le bâtiment ( « Pourquoi risquer sa vie pour une si petite solde ! » ).

Si les PJ ne lui ont pas demandé, Yvan Gutenberg leur décrit la bibliothèque : 2 étages, plus le rez-de-chaussée, plus un sous-sol.

Au sous-sol se trouvent les livres les plus précieux, ainsi qu'un atelier de réparation pour les manuscrits abîmés. On accède au sous-sol par un escalier qui donne sur une porte toujours fermée à clé ( Yvan leur donnera la clé ).

Au rez-de-chaussée et au 1<sup>er</sup> étage se trouvent de nombreuses étagères de livres et des tables pour travailler.

Au 2<sup>ème</sup> étage, il y a des pièces individuelles permettant de travailler au calme.

Yvan souhaite bonne chance aux PJ après leur avoir remis la clé du sous-sol.

## Les Démons :

Il y a donc 4 démons dans cette bibliothèque : 3 démons-chiens, et leur maître le démon mineur Kohohok.

Kohohok s'est installé au 2<sup>ème</sup> étage. Ses « chiens » ont pour rôle de patrouiller dans la bibliothèque.

### Kohohok, démon mineur.

Ce rusé démon mesure 1,60 m , et ressemble à une grenouille noire avec 2 grandes ailes, et une gueule remplie de crocs tranchants.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

### Rook, Vook, et Book, démons servants.

Ces 3 démons servants sont sous le contrôle total de Kohohok.

Ils ont l'apparence de gros chiens. Leurs pelages sont de couleurs vives : Rouge pour rook, Vert pour Vook, et Bleu pour Book.

Ces couleurs semblent, à qui y regarde de plus près, changer de tons à chaque instant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	4	3	5	30	1	-	10	10	10	10	-

Au moment de leur mort physique, les chiens 'fondent' et il se dégage du cadavre une fumée de la couleur du pelage. Cette fumée est inoffensive.

Les chiens détecteront les PJ si ceux-ci font du bruit ( comme un humain : 30% 60% 100% ). Ils se rendront alors là où il ont entendu le bruit.

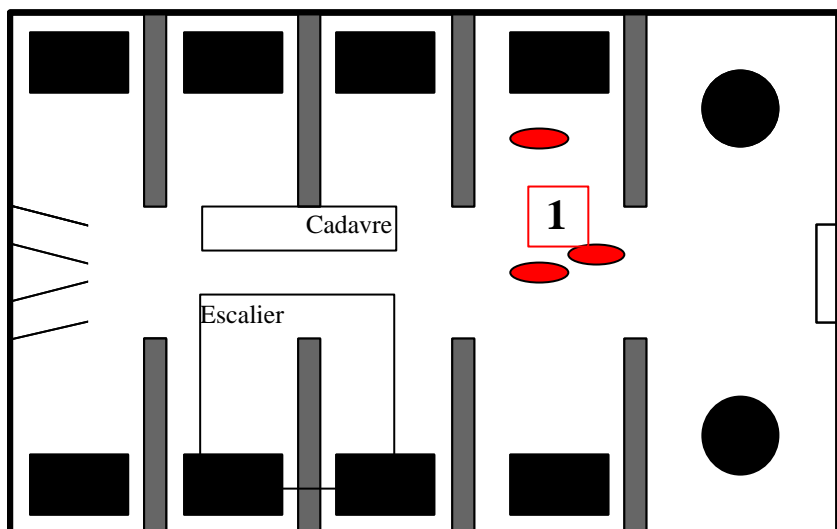
Les 4 démons attaqueront jusqu'à la mort. Toutefois si Kohohok est tué, les chiens ne seront plus retenus sur terre, et retourneront sur leur plan d'origine.

Dès qu'un chien est en danger, il aboiera pour que les autres chiens viennent l'aider. Kohohk ne viendra pas au secours des chiens, mais il tendra un piège aux PJ, au 2<sup>ème</sup> étage.

Dans la bibliothèque, les PJ pourront aussi rencontrer 3 cadavres déchiquetés, dès leur entrée au rez-de-chaussée ; ainsi que le cadavre du malheureux Aryndöe, au 2<sup>ème</sup> étage.



# La Bibliothèque d'Helmgart

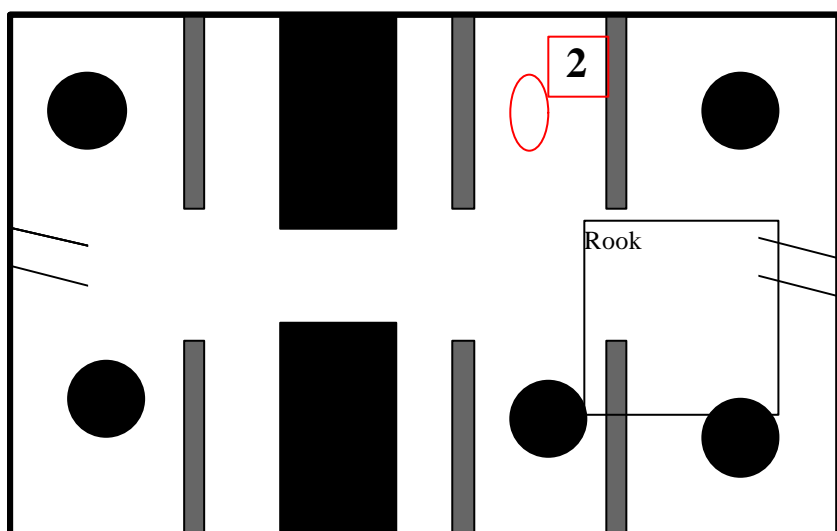


## Rez-de-Chaussée

Etagère avec Livres

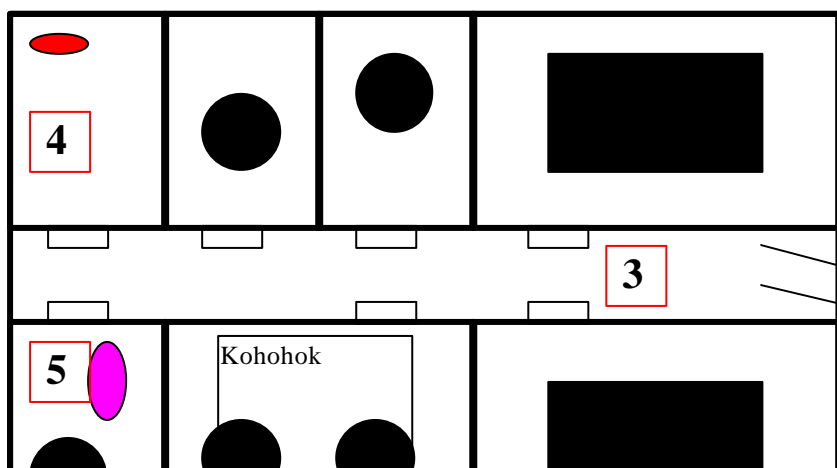
Porte d'entrée

Table

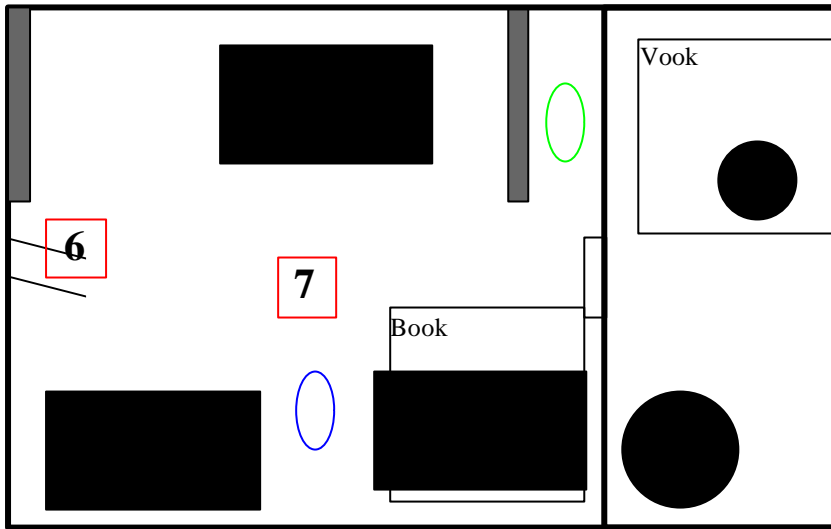


## 1<sup>er</sup> Etage

Vers le 2<sup>nd</sup> étage



## 2<sup>ème</sup> étage



## Sous-sol

### Rez-de-Chaussée :

Après leur entrée, les gardes refermeront la porte derrière eux : « On ne sait jamais ce qui peut arriver ».

**1** - La première vision qu'ont les PJ de la salle est les 3 cadavres déchiquetés, qui jonchent le sol en face d'eux.

Le drame s'étant passé le matin, à l'ouverture de la bibliothèque, les tables sont vides de livres, et les étagères sont bien rangées.

Il n'y a rien de spécial au rez-de-chaussée, toutefois si les PJ font du bruit, les chiens-démons pourraient faire leur apparition.

### 1<sup>er</sup> étage :

**2** - Rook, le chien rouge, se trouve à cet étage. Il n'est pas très malin, et attaquera les PJ dès leur entrée dans la salle.

Il n'y a rien de spécial dans cette salle.

### 2<sup>ème</sup> étage :

C'est à cet étage que s'est installé Kohohok.

**3** - Si les PJ ont fait du bruit ( ce qui paraît fort probable ), Kohohok leur tendra un piège.

Quelques mètres après l'escalier, les PJ se trouvent en face d'un mur de feu, qui bouche tout le couloir. Toutefois, les flammes ne chauffent pas, donnant l'impression de « feu glacé ». C'est une illusion lancée par le démon. Elle peut être traversée par n'importe qui sans risque. Tout épée magique la discipe. Elle se discipe également à la mort de Kohohok.

**4** - Dans cette salle se trouve le corps d'Aryndöe, le malheureux prêtre. Au sol est gravé un pentacle, entouré de bougies. Il y a aussi un livre écrit en magicane : « L'appel démoniaque - Kall Ymundo ».

**5** - Cette salle ressemble aux autres que les PJ ont visité, c'est à dire qu'il n'y a rien de particulier.

Si les PJ n'y rentrent pas, Kohohok ne se manifestera pas. Si ils y rentrent, ils devront faire un test d'Initiative, pour repérer le démon ( qui ressemble à un gros crapeau noir avec des ailes et de grosses dents ), qui est accroché au-dessus de la porte. Si il est repéré, ce dernier attaquera les PJ jusqu'à la mort.

### Sous-sol :

Cet étage contient 2 salles : une salle où sont rangés les livres les plus précieux de la bibliothèque, avec quelques tables pour les privilégiés, et une salle où les ouvrages les plus abîmés sont réparés. Les chiens ont fait tomber beaucoup de livres au sol.

**6** - En bas de l'escalier qui mène au sous-sol, se trouve théoriquement une porte fermée à clé. Toutefois celle-ci est enfoncée.

**7** - Les 2 chiens vert ( Vook ) et bleu ( Book ) attaquent les PJ, si ils ne l'ont pas déjà fait à un autre étage.

## Epilogue

### Fin de l'aventure :

Les PJ peuvent ressortir quand ils le veulent du bâtiment, toutefois les 2 gardes qui sont devant la porte mettront un certain temps à leur ouvrir ( « Qui me dit que c'est bien vous ? »). Pendant ce temps, Yvan Gutemberg sera prévenu, et accueillera les PJ à leur sortie.

Selon leur état, des soins leur seront gratuitement prodigués par le médecin de la ville, qu'Yvan aura fait appelé.

Le bibliothécaire récupèrera sa clé, et demandera aux PJ si ils ont bien tué le chien rouge, et si il n'y a pas trop de dégats dans sa bibliothèque.

### Plusieurs cas de figures :

Si les PJ disent ne pas avoir tué le chien rouge, Gutenberg fera refermer la porte, et dira : « Tant pis ! ». Il ne remettra pas la récompense aux PJ.

Si les PJ affirment avoir tué le chien rouge, et qu'ils ont en plus liquidé les 2 autres démons, Gutenberg ira dans la bibliothèque. Il en ressortira un quart d'heure plus tard, l'air dépité ( La bibliothèque sera probablement en grand désordre ). Il remettra les 120 CO promises aux PJ ( à partager ! ).

Si les PJ ont tué le chien rouge, mais qu'il reste un autre chien en vie, Gutenberg se fera tuer. Les PJ seront alors chassés de la ville sur le champs.

S'il ne reste que le démon Kohohok, celui-ci ne se manifestera pas tout de suite. Il attaquera des menuisiers venus réparer les dégâts dans la bibliothèque, 2 jours plus tard. Les PJ, s'ils sont encore en ville, seront vite mis au courant du fait. Yvan les recontactera 30 minutes plus tard, accompagné de 4 gardes, et les sommera d'aller finir le travail. Si les PJ refusent, ils reprendra les 120 CO ( par la force, si nécessaire ).

#### Gardes

Le profil donné est celui d'un « garde de base » de la ville.

<b>M</b>	<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Cd</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>FM</b>	<b>Soc</b>
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	29	32	39

#### Possessions :

Epée, veste en cuir ( Tronc + Bras 0/1 ).

Si les PJ quittent la ville avant l'arrivée d'Yvan Gutenberg, ou si ils ont déjà quitté la ville, ils entendront des rumeur comme quoi il y a eu d'autres massacres à la bibliothèque hantée de *Helmgart*.

Les PJ peuvent voler des livres à la bibliothèque.

Chaque PJ a 100% - nombre de livres volés x 5% + Dex du PJ - Ini de Yvan que le bibliothécaire ne repère le voleur. Tous les autres PJ seront alors fouillés. Les voleurs seront rapidement jetés hors de la ville ( Il leur sera tout de même remis les 120 CO ).

Si tout s'est bien passé, Yvan Gutenberg pourrait vite refaire appel aux PJ pour qu'ils retrouvent pour lui un vieux manuscrit perdu ... Il demande dans ce but où il peut joindre les PJ.

## **Récompenses :**

Possible récompense de 120 CO à partager.

Revendre les 50 litres de vin d'Henri Mestrand :

Dans une grande ville de l'*Empire* : 30 Pi par litre, et jusqu'à 2 CO en marchandant ( Chaque Marchandage réussi augmente de 5 Pi le prix du litre ).

Dans un autre lieu : de 1 CO à 30 Pi maximum.

Revendre des livres volés : Il vaut mieux ne pas les vendre à Helmgart ( Sinon il y a 10% de chances par livre revendu que l'acheteur se doute de quelque chose. Les PJ seront capturé par une troupe de gardes, puis jugés dans le temple de Véréna ).

Chaque livre vendu rapportera 40 CO. Chaque livre volé au sous-sol de la bibliothèque rapportera 75 CO. ( NB : Prix obtenus par un bon marchandage ).

Revendre « L'appel démoniaque de Kall Ymundo » rapportera 350 CO.

NB : Kall Ymundo était un démoniste tristement célèbre dans la région, il y a 300 ans.

Un PJ qui revend ce livre en même temps que les autres n'en tirera que 75 CO.

Toutefois, ce livre pourrait bien être encore emplis de l'esprit du démoniste... ( cf prochaine aventure ? ).

## **PX :**

Se faire engager par H. Mestrand : 20 PX

Nuit au relais « Le Sanglier » :

Parler avec les PNJ, jouer avec les cochers, apprendre des rumeurs ... : 0 à 50 PX

Attaque des orques :

Réagir selon la classe de son PJ : 0 à 80 PX

Protéger H. Mestrand : 30 PX

Démasquer la tromperie d'Y. Régeant : 20 PX

L'embuscade des orques :

Combattre les orques : 0 à 80 PX

Sauver le cheval « Fou du Roy » : 20 PX

Prendre la balliste orque : 40 PX

Enterrer H. Mestrand : 30 PX

Ramener le corps d'H. Mestrand à *Helmgart* : 40 PX

La bibliothèque :

Accepter la mission d'Y. Gutenberg : 20 PX

Demander la description de la bibliothèque : 20 PX

Tuer les chiens-démons : 20 PX / chien.

Passer l'illusion « mur de feu » : 30 PX

Tuer Kohohok : 100 PX

Trouver le livre de Kall Ymundo : 10 PX

Voler des livres ou pas, se faire prendre ou pas : 0 à 40 PX selon la classe du PJ.

Jouer son PJ dans la bibliothèque : 0 à 50 PX

Après la bibliothèque : -50 à +50 PX, selon le Maître de Jeu.

Revendre le vin : 30 à 50 PX

Jouer son PJ pendant l'aventure : 0 à 150 PX

# L'Apprenti Sorcier

Aventure pour Warhammer JDRF

DESCRIPTION DES PNJ  
( DESTINÉES AUX JOUEURS )

La rencontre avec Henri Mestrand

## Henri Mestrand

Age : environ 40 ans.

Taille : 1,75 m      Poids : 70 Kg

Henri est issu de la classe moyenne de la société de Bordeleaux. Il est bien habillé.

C'est un personnage ambitieux mais rêveur.

### Possessions :

- un cheval de selle, harnaché : « Fou du Roy »
- une mule : « Jojo ». Elle porte 2 grosses sacoches avec une Cinquantaine de litres de vin.
- des couvertures, des couverts, des gourdes d'eau, des livres, 1 manteau chaud, de la viande séchée.
- 1 bourse avec de l'argent.
- 1 couteau et 1 belle épée ( Il l'appelle « Ver Luisant » ).

Notes



## Le personnel du Relais « Le Sanglier »

### Maurice Petitarbre - Hobbit - **Patron de l'auberge**

Age : env. 65 ans.

Taille : 1,20 m      Poids : 50 Kg

Ce hobbit fait office de cuisinier, maître d'hotel, et barman de l'auberge.  
Il est très aimable, adore parler, et très rigoleur.

Notes

### Lynette Petitarbre - Hobbit - **Femme de Maurice**

Age : env. 65 ans.

Taille : 1,10 m      Poids : 45 Kg

C'est la femme de Maurice, en plus de cuisiner, est femme de ménage.  
Elle est un peu plus réservée que son mari.

Notes

### Charlou Petitarbre - Hobbit - **Le fils hobbit**

Age : env. 25 ans.

Taille : 1,15 m      Poids : 45 Kg

C'est le fils de Maurice et Lynette.  
Ce jeune hobbit est 'homme' à tout faire, et serveur au moment des repas.

Notes

Pierre - Humain - **Garçon d'écurie**

Age : env. 25 ans.

Taille : 1,70 m      Poids : 65 Kg

C'est un des 2 garçons d'écurie.

On le voit très peu.

Notes

Garf - Humain - **Garçon d'écurie**

Age : env. 30 ans.

Taille : 1,65 m      Poids : 70 Kg

Il est garçon d'écurie.

Notes

Camille Tourette - Humain - **Maréchal-ferrand**

Age : env. 50 ans.

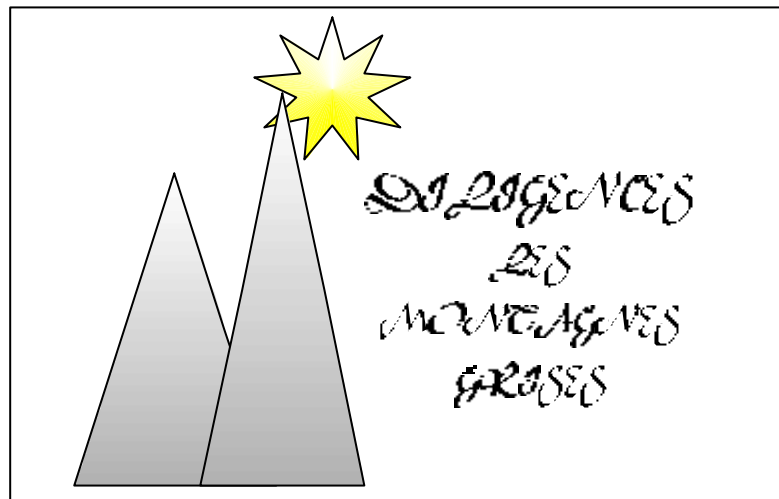
Taille : 1,75 m      Poids : 75 Kg

Ce vieil homme est le maréchal-ferrand de l'auberge. C'est aussi lui qui effectue tous les petits travaux et les réparations à effectuer.

C'est un homme brave et travailleur.

Notes

## Les voyageurs



### Brad - Humain - **Cocher**

Age : env. 30 ans.

Taille : 1,75 m      Poids : 85 Kg

Brad porte une longue moustache.

C'est un des 4 cochers de la compagnie « Les Mignes Grises ». Il aime bien rire et boire, comme tous ses confrères.

#### Possessions :

Epée, Tromblon, Chemise de maille, une bourse.

Notes

### Zork - Humain - **Cocher**

Age : env. 40 ans.

Taille : 1,75 m      Poids : 80 Kg

#### Possessions :

Epée, Tromblon, Chemise de maille, une bourse.

Notes

[Pietra](#) - Humaine - **Cocher**

Age : env. 35 ans.

Taille : 1,75 m      Poids : 85 Kg

Cette femme est l'une des rares 'cocher' du *Vieux Monde*.

Elle n'a pourtant pas grand chose de féminin, et n'a rien à envier à un homme.

Possessions :

Epée, Tromblon, Chemise de maille, une bourse.

Notes

[Savary](#) - Humain - **Cocher**

Age : env. 30 ans.

Taille : 1,70 m      Poids : 70 Kg

Savary est assez sale, mais il s'en fiche !

Possessions :

Epée, Tromblon, Chemise de maille, une bourse.

Notes

[Guilhem Mendorf](#) - humain - **Jeune marin**

Age : env. 20 ans.

Taille : 1,70 m      Poids : 60 Kg

C'est un jeune homme frêle qui vient d'*Altdorf* et se rend à *L'Anguille*. De là, il veut s'engager sur un navire et partir à la conquête de nouveaux lieux.

Possessions :

1 couteau.

Notes

Tristan d'Astournil - humain - **Capitaine de Garde**

Age : env. 40 ans.

Taille : 1,90 m      Poids : 90 Kg

Tristan porte une fine moustache, et une petite barbichette. Il est revêtu d'une cape rouge, au-dessus de ses vêtements.

Ce personnage imposant et sévère est capitaine à la caserne de *Gisorieux*. Il revient d'*Aldorf* où il a été touché par un héritage après la mort d'un de ses oncles.

Possessions :

Cape rouge, bottes de cuir, habits coûteux, une caissette, une rapière, une épée bâtarde.

Notes

Madame Gertrud de Mondoré - humaine - **Noble**

Age : env. 30 ans.

Taille : 1,70 m      Poids : 60 Kg

C'est une femme de la petite noblesse, qui, comme les gens de son milieu, n'adresse pas la parole à n'importe qui !

Elle voyage avec Marianne Pollin, sa servante, et Yvon Régeant, son garde du corps.

Possessions :

Vêtement coûteux.

Notes

Marianne Pollin - humaine - **Servante**

Age : env. 25 ans.

Taille : 1,65m      Poids : 60 Kg

Cette jeune femme est la timide servante de Mme de Mondoré. Elle ne parle presque jamais, et baisse tout le temps la tête.

Possessions :

Fils, aiguilles, brosses à cheveux ...

Notes

Yvon Régeant - humain - **Garde du corps**

Age : env. 30 ans.

Taille : 1,80 m      Poids : 80 Kg

C'est un garde du corps qui n'a rien de particulier, si ce n'est qu'il ne semble pas spécialement costaud.

Possessions :

Veste en cuir, épée, poignard.

Notes

## Les orques

### Zogre le Sangleur - Orque - **Chef orque**

Age : ?

Taille : 2,10 m      Poids : 180 Kg

C'est le chef de la troupe orque. Il fait une tête de plus que les autres orques et c'est de loin le plus impressionnant.

#### Possessions :

Hache à une main, veste en cuir.

5 pattes de lapin sont attachées à sa ceinture.

Notes

### Gurù - Orque - **Guerrier orque**

Age : ?

Taille : 1,90 m      Poids : 100 Kg

#### Possessions :

Epée tordue.

Notes

### Oufre - Orque - **Guerrier orque**

Age : ?

Taille : 1,90 m      Poids : 110 Kg

Oufre est borgne. Une grosse cicatrice barre le côté gauche de son visage

#### Possessions :

Epée.

Notes

[Kroque](#) - Orque - **Guerrier orque**

Age : ?

Taille : 1,90 m      Poids : 100 Kg

Possessions :

Hache.

Notes

[Asaynh](#) - Orque - **Guerrier orque**

Age : ?

Taille : 1,95 m      Poids : 120 Kg

Possessions :

Massue.

Notes

[Fro](#) - Orque - **Guerrier orque**

Age : ?

Taille : 1,90 m      Poids : 100 Kg

Possessions :

Hache.

Notes

[Mirzou](#) - Orque - **Guerrier orque**

Age : ?

Taille : 1,90 m      Poids : 90 Kg

Possessions :

Epée.

Notes



## Helmgart

Yvan Gutenberg - humain - **Bibliothécaire**

Age : env. 35 ans.

Taille : 1,60 m      Poids : 55 Kg

C'est un homme de petite taille, qui porte de petites lunettes et un petit veston marron.  
Yvan est un bon bibliothécaire, content de faire son travail.

Notes

# L'Apprenti Sorcier

Aventure pour Warhammer JDRF

(CARACTÉRISTIQUES DES PNJ  
(RÉSERVÉES AU MAÎTRE DE JEU))

## Chapitre 1 : Henri Mestrand

### Henri Mestrand

C'est un homme d'une quarantaine d'années, ambitieux mais rêveur.  
Il est issu d'une classe moyenne de la société de *Bordeleaux*.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	35	4	4	8	38	1	42	40	41	32	33	45

Dégats

### Possessions :

- un cheval de selle, harnaché : « Fou du Roy »
- une mule : « Jojo ». Elle porte 2 grosses sacoches avec une Cinquantaine de litres de vin de qualité ( coût = env. 1 CO par litre ).
- 3 couvertures, des couverts, 3 gourdes d'eau, 2 livres, 1 manteau chaud, de la viande séchée pour 7 jours.
- 2 bourses: 175 CO et 200 Pi + 250 ss
- 1 couteau et 1 épée magique ( Il l'appelle « Ver Luisant », car cette épée a le pouvoir d'éclairer dans un rayon de 15 m ).

## Chapitre 2 : « Le Sanglier »

**Le personnel de l'auberge :**

### Maurice Petitarbre

Ce hobbit fait office de cuisinier, maître d'hotel, et barman de l'auberge.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	33	2	2	5	55	1	40	29	30	20	40	45

Dégats

Lynette Petitarbre

La femme de Maurice, en plus de cuisiner, est femme de ménage.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	27	30	2	2	4	51	1	43	25	32	18	36	40

Dégats

Charlou Petitarbre

Le fils hobbit est 'homme' à tout faire et serveur au moment des repas.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	31	2	2	4	52	1	41	20	30	22	29	35

Dégats

Pierre et Garf

Ce sont 2 garçons d'écurie humains, âgés de 27 et 33 ans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	28	3	3	6	32	1	33	28	29	31	27	29

Dégats

Camille Tourette

Ce vieil homme d'une cinquantaine d'année est le maréchal-ferrand de l'auberge. C'est aussi lui qui effectue tous les petits travaux et les réparations à effectuer.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	31	32	4	4	5	30	1	35	33	33	33	30	31

Dégats

Les voyageurs :

Brad, Zork, Pietra, Savary

Ce sont 4 cochers de la compagnie « Les Mgnés Grises ». Pietra est un garçon manqué qui n'a rien à envier à un homme !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	42	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	32

Dégats Brad

Dégats Zork

Dégats Pietra

Dégats Savary

Compétences :

Tous : Conduite d'attelage, spéc. Tromblon.

Savary : Chance.

Possessions :

Tous : Epée, Tromblon ( 24/48/250, FE 3, A+T 3+1 ),  
Chemise de maille ( Tronc 1 ).

Brad : 4 CO + 31 Pi + 41 Ss

Zork : 4 CO + 21 Pi + 37 Ss

Pietra : 3 CO + 52 Pi + 41 Ss

Savary : 8 CO + 26 Pi + 55 Ss

Tristan d'Astournil, Capitaine de Garde

Ce personnage imposant, mesurant près d'1,90 m, est capitaine à la caserne de *Gisorieux*. Il revient d'*Altdorf* où il a été toucher un héritage après la mort d'un de ses oncles, le baron Von Meyer.

Tristan est âgé de 42 ans, et porte une cape rouge, une rapière et une épée batarde.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	35	5	4	10	45	2	39	45	39	39	32	45

Dégats

Compétences :

Coups assommants, coups précis, coups puissants, désarmement, esquive, spéc.  
Armes à 2 mains, escrime.

Possessions :

Cape rouge, bottes de cuir, habits coûteux, une caissette ( 500 CO ) avec sa clé, une rapière ( I +20, Deg -1 ), une épée bâtarde ( I -10, Deg +1 ).

### Guilhem Mendorf

C'est un jeune homme qui vient d'*Altdorf* et se rend à *L'Anguille*. De là, il veut s'engager sur un navire et partir à la conquête de nouveaux lieux.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	31	32	4	4	5	35	1	33	28	25	29	31	30

Dégats

### Possessions :

1 couteau ( I +10, Deg -2, Prd -20 ), 3CO + 18 Ss.

### Madame Gertrud de Mondoré

C'est une femme de la petite noblesse, qui, comme les gens de son milieu, n'adresse pas la parole à n'importe qui ! Elle est âgée d'une trentaine d'année.

Mme de Mondoré revient d'*Altdorf* où elle vient de passer un an, chez sa mère, Mme Yvana Von Gurth. Elle retourne à *Parravon*, chez son mari Monsieur Fabrice de Mondoré.

Elle voyage avec Marianne Pollin, sa servante, et Yvon Régeant, un garde du corps engagé pour le trajet.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	29	35

Dégats

### Possessions :

Vêtement coûteux, 33 CO + 50 Pi + 57 Ss.

### Marianne Pollin

Cette jeune femme est la timide servante de Mme de Mondoré. Elle ne parle presque jamais, et baisse tout le temps la tête.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	23	3	3	4	25	1	33	24	27	24	24	26

**Dégats**

Possessions :

Fils, aiguilles, brosse à cheveux ..., 1CO + 15 Pi + 25 Ss.

Yvon Régeant

Cet homme est un manouvrier de Parravon. Il a réussi à se faire passer pour un garde du corps, et à se faire engager comme tel par Mr de Mondoré.

Il s'est ensuite rendu à Altdorf pour ramener Mme de Mondoré.

Yvon a agi uniquement par appât du gain ( récompense de 25 CO plus les frais ). Ce n'est pas un mauvais bougre, mais il ne connaît rien à l'art du combat !

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	30	4	4	6	30	1	30	25	30	25	26	28

**Dégats**

Possessions :

Veste en cuir ( tronc + bras 0/1 ), épée, poignard ( I +10, Prd -20, Deg -2 ),  
5 CO + 35 Ss.

**Chapitres 1 & 2 : Les orques**

### Zogre le Sangleur

C'est le chef de la troupe orque. Il fait une tête de plus que les autres orques et mesure près de 2,10 m de haut. Il est aussi, sans doute, le moins stupide.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	43	4	4	7	30	1	29	35	20	29	29	18

**Dégats**

#### Possessions :

Hache à une main, veste en cuir ( Tronc + bras 0/1 ), 20 Pi + 25 Ss.

5 pattes de lapin sont attachées à sa ceinture.

### Gurù, Oufre, Kroque, Asaynh, Fro, Mirzou

Ces orques forment la troupe de Zogre. Leur taille moyenne est de 1,90 m.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

**Dégats Gurù**

**Dégats Oufre**

**Dégats Kroque**

**Dégats Asaynh**

**Dégats Fro**

**Dégats Mirzou**

#### Possessions :

Gurù : épée tordue, 7 Ss.

Oufre : épée.

Kroque : hache, 1 Pi + 8 Ss

Asaynh : massue ( I -10, Deg -2 ).

Fro : hache.

Mirzou : épée, 15 Ss.

## **Chapitre 3 : « La bibliothèque »**



Yvan Gutenberg, bibliothécaire

C'est un homme de petite taille, âgé de 35 ans. Il porte de petites lunettes et un petit veston marron.

Yvan est un bon bibliothécaire, content de faire son travail.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	25	25	3	3	4	28	1	29	30	38	28	28	30

Dégats

Kohohok, démon mineur.

Ce rusé démon mesure 1,60 m , et ressemble à une grenouille noire avec 2 grandes ailes, et une gueule remplie de crocs tranchants.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

Dégats

Rook, Vook, et Book, démons servants.

Ces 3 démons servants sont sous le contrôle total de Kohohok.

Ils ont l'apparence de gros chiens. Leurs pelages sont de couleurs vives : Rouge pour rook, Vert pour Vook, et Bleu pour Book.

Ces couleurs semblent, à qui y regarde de plus près, changer de tons à chaque instant.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	33	0	4	3	5	30	1	-	10	10	10	10	-

Dégats Rook

Dégats Vook

Dégats Book

Au moment de leur mort physique, les chiens 'fondent' et il se dégage du cadavre une fumée de la couleur du pelage. Cette fumée est inoffensive.

**Epilogue**

Gardes

Le profil donné est celui d'un « garde de base » de la ville.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	29	32	39

Dégats  
Dégats  
Dégats  
Dégats  
Dégats  
Dégats  
Dégats

Possessions :  
Epée, veste en cuir ( Tronc + Bras 0/1 ).