

# KENSBURG POUR TOUJOURS ...

---

## Introduction

---

Le scénario est conçu pour une équipe de puissance moyenne. Il se déroule dans n'importe quelle région du Vieux Monde et vous pourrez donc l'intégrer comme bon vous semble dans vos campagnes.

---

## Résumé de l'aventure:

---

Les PJs vont être confrontés à une étrange série de meurtre et de disparition autour du paisible petit village de Kensburg. En effet, c'est là qu'une liche tente par tous les moyens de finir l'expérience qu'elle avait débutée de son vivant et qu'elle a nommé : *Le Doppleganger Eternel*.

---

## La Thèse du Doppleganger Eternel

---

L'objectif de Filderan la liche est simple : Créer un être qui peut se transformer à volonté en une créature de son choix tout en respectant toutes les caractéristiques et la véritable nature de cette créature. Après toutes ces années de recherches, Filderan en est parvenu à la conclusion qu'il devait réunir les éléments finaux suivants afin de faire naître le Doppleganger Eternel:

- le cerveau d'une personne qui connaît toutes les caractéristiques physiques, psychologiques et magiques de tous les types de créatures monstrueuses afin de permettre au Doppleganger de choisir sa forme et de l'imiter parfaitement.

- Le sang, cerveau et coeur ( flux magiques) d'un adepte de Tzeentch ( Le Dieu chaotique de la magie et du changement ) afin de connaître les secrets de la transformation.

- Un corps humain bien portant qui accueillera la bête pour sa forme la plus sociable.

---

## L'Histoire de Filderan BORNOK

---

Filderan était un nécromant au service de Khaine. Il a passé une longue partie de son existence à son projet de Doppleganger Eternel. Il y a un an, Filderan est parvenu au terme de ses théories et devait maintenant passer à la pratique. Personne dans Kensburg ne connaissait réellement Filderan Bornok mis à part une femme du village ( Emelda DUBAR) qui venait tous les jours faire le ménage dans sa demeure et lui apporter ses repas. Mais Filderan était atteint de putréfactose en phase terminale et il voulait à tout prix finir ses expériences nécromantiques. Il a donc décidé de formuler une ultime prière à Khaine afin de continuer ses recherches en tant que Liche. Le Seigneur du Meurtre lui a répondu dans un cauchemard en disant que son voeu serait exhaussé seulement s'il se débarrassait auparavant de l'initié de Morr qui garde le cimetière de Kensburg. Et c'est ce qu'il fit en se rendant à l'oratoire et en touchant l'initié tout en incantant une *Main de Poussière*, ce qui

lui fut fatal. Filderan est ensuite retourné chez lui. La population a commencé à avoir des doutes sur lui car quelqu'un l'avait vu revenir dans sa maison la nuit du meurtre alors que cet homme ne sortait jamais. Mais ces soupçons se sont vite dissipés lorsque, le lendemain matin, Filderan s'est écroulé mort au beau milieu du village d'une manière inexplicable. Il a été enterré dans le cimetière de Kensburg ( privé de la présence de l'initié de Morr). Filderan s'est levé relevé le lendemain soir sous sa forme de Liche. Grâce à des zombies et à des squelettes, Filderan a construit une petite crypte sous sa tombe. Six mois s'étaient écoulés depuis la mort du nécromant et la vie avait retrouvé son caractère paisible. C'est alors que la Liche a commencé ses actions malveillantes en enlevant tout d'abord le scientifique Otto von KriegensraBe. Cinq mois plus tard ( c'est à dire, il y a un mois), Lieber Valder le paysan s'est fait kidnappé. Enfin, il y a une semaine, Filderan reçut en présage de Khaine qu'une nouvelle personne adoratrice de Tzeentch allait venir à Kensburg. Il massacra le cultiste Albrecht Dukar afin de l'utiliser dans son expérience. Ce meurtre finit la liste des 'ingrédients' nécessaires à la réalisation du Doppleganger Eternel. D'ici un ou deux jours, le monstre sera prêt.

---

## Que la fête commence !!!

---

---

## Kensburg : Terminus !

---

Les Pjs arrivent en début de soirée dans le petit village. Le bourgmestre est dehors et il interpellera les joueurs en leur souhaitant la bienvenue. Il se nomme Hervich Hartheim et semble inquiet malgré sa bonne humeur. Hervich a tout d'abord pris les joueurs pour des enquêteurs venus d'Altdorf. En effet, il a récemment envoyé un messenger à la capitale pour expliquer les derniers événements survenus à Kensburg. Il est ravi de voir de nouvelles têtes dans son petit hameau et invitera volontiers les Pjs à venir passer la nuit chez lui, dans la mansarde aménagée de sa maison. Le lendemain matin, Hervich reveillera l'équipe de bonne heure ( 7 heures) afin de prendre le petit déjeuner. C'est à ce moment que le bourgmestre demandera de l'aide aux joueurs. Il leur expliquera la gravité de la situation en leur racontant que depuis peu, des disparitions étranges et inexplicables se sont produites et la population commence à avoir réellement peur. Il dira que l'année dernière, l'initié de Morr chargé de veiller sur le cimetière a été retrouvé sans vie devant son oratoire sans aucune trace apparente de coup sur son corps. Puis, ce fût au tour de Filderan Bornok, un marginal qui est mort au beau milieu du village comme si il avait été frappé par une subite crise cardiaque. Ensuite, Otto von KriegstraBe, un scientifique de renom a disparu sans laisser de trace. Hervich racontera aussi que, il y a un mois, un jeune paysan du nom de Lieber Valder n'est jamais revenu de son champ. Et enfin, le dernier événement étrange date d'une semaine; en effet, un voyageur du nom d'Albrecht Dukar est venu à Kensburg pour se reposer un peu. Son corps à été retrouvé mort d'une atroce manière

le lendemain matin de son arrivée. D'ailleurs, le corps repose toujours dans l'oratoire de Morr devant le cimetière..

Hervich implorera les Pjs de l'aider et d'aider son village qui sombre dans la crainte et il ira jusqu'à offrir 500 CO par Pj s'ils acceptent de mener une enquête.

## Les Disparitions et les Meurtres

Le meurtre de l'initié de Morr est expliqué dans la section *L'Histoire de Filderan Bornok* ainsi que celle de Filderan.

La disparition de Otto s'est faite en pleine nuit, Filderan sous sa forme de Liche a envoyé, sous forme de cauchemards, des voix d'outre-tombe l'appelant sans cesse. Otto n'a pu résister longtemps et s'est levé comme un somnambule et a rejoint la crypte de la Liche.

Lieber Valder s'est levé un matin de bonne heure afin d'aller aux champs. Il y est arrivé une heure plus tard muni de sa faux. Il a remarqué au bout du champ de blé une silhouette sombre et s'est dirigée vers elle. Il a reconnu Filderan et a eut la frayeur de sa vie. La liche a invoqué 5 squelettes afin de maîtriser Lieber, cependant, le jeune paysan était beaucoup plus fort qu'il n'y paraissait et il s'est débarrassé des squelettes en utilisant d'une remarquable manière sa faux. Filderan a décidé d'envoyer une boule de feu sur le paysan au risque d'abîmer son corps. Lieber s'est écroulé, la boule de feu le frappant de plein fouet. Filderan s'est ensuite emparé du corps inerte mais vivant de Lieber mais la boule de feu avait incinéré plus du quart du champ de blé.

Albrecht Dukar, le cultiste de Tzeentch, est arrivé à Kensburg afin d'y trouver un peu de repos. Il a passé la nuit chez Hervich puis est reparti. Cependant, 1 kilomètre après le village, il s'est fait attaqué par 6 zombies obéissants à Filderan. Il ont massacré le cultiste et ont prélevés sur lui les différents "ingrédients" que Filderan désirait ( voir *Les Indices* et *La Thèse du Doppleganger Eternel*).

## Les Indices

Les Pjs n'ont plus qu'à commencer leur enquête. L'ensemble de la population se montrera très coopératif si les joueurs sont relativement sociables.

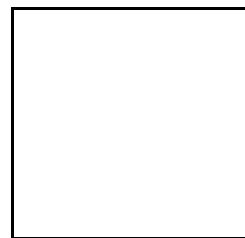
- Hilda von Kriegenstraße (voir section *Profils*) : c'est la femme du malheureux Otto, tout ce qu'elle peut dire sur la disparition de son mari, c'est qu'un soir, ils se sont couchés tôt; Otto a fait un cauchemard et a crié : " Ne m'appellez plus !!!!!" puis s'est calmé. Mais le lendemain matin, il n'était plus à ses côtés. Dans la maison d'Otto, il y a de nombreux livres et documents sur les créatures monstrueuses peuplant le Vieux Monde, Hilda expliquera que son mari était un scientifique passionné de ce genre de créatures. Elle pourra éventuellement fournir quelques uns des livres aux Pjs si cela peut les aider à retrouver son pauvre mari.

-Ema Valder ( voir section *Profils* ) , la soeur de Lieber, s'est inquiétée lorsqu'elle a remarqué que son frère n'était toujours pas revenu des champs. Elle est allée sur les lieux mais pour ne voir personne si ce n'est le quart du champ de blé qui était brûlé. Si les Pjs se rendent sur place, ils découvriront sur un contour de la partie brûlée plusieurs os éparpillés ( provenant des squelettes) ainsi que la faux de Lieber. Aucune autre trace n'est visible.

-Si les Pjs désirent enquêter sur la mort de Filderan Bornok, les habitants de Kensburg les enverront chez Emelda Dubar (*Profils*), l'ancienne femme de ménage de Filderan. Mais les habitants diront qu'ils ne pourront rien tirer d'elle car elle est complètement folle.

-Emelda Dubar dite "La folle", cette vieille femme qui porte sur son visage les ravages du temps ouvrira volontiers aux Pjs. Mais ils s'apercevront vite que la population de Kensburg avait raison. Après avoir fait rentrer les Pjs, elle ira se mettre au fond de sa chaise à bascule et regardera fixement les Pjs de ses deux yeux bleuâtres. Elle ne répondra pas à leurs questions et s'ils insistent, elle commencera à se rouler par terre et à crier de toutes ses forces "LA MORT VIT !! , LA MORT VIT !!!" sans cesse et jusqu'à temps que les Pjs sortent de chez elle. *Emelda a jadis vu Filderan éveiller des cadavres, faire d'horribles expériences et cela l'a rendu dans cet état.* Emelda possède les clés de la maison de Filderan ainsi que la clé ouvrant la porte fermée magiquement du rez de chaussée et celle qui ouvre le coffre de la salle du Golem.

- Le corps d'Albrecht Dukar se trouve dans l'oratoire de Morr sur une dalle en pierre. L'odeur qui y règne est à la limite du supportable et la vision du corps mutilé (voir *La Thèse du Doppleganger Eternel*) leur donne des nausées ( Les Pjs doivent réussir un test de *FM* ou sortir de l'oratoire pour aller vomir). Sur le dos du cultiste se trouve un tatouage:



*C'est bien évidemment le symbole de Tzeentch*

- La tombe de Filderan Bornok est un élément important de l'intrigue. Si les Pjs décident de se rendre dans le cimetière afin de voir celle-ci, ils s'apercevront qu'il est impossible de l'ouvrir par n'importe quels moyens. En effet, au centre de la dalle verticale du tombeau est dissimulé un petit orifice qui permet d'accueillir la petite pierre rouge qui se trouve chez Filderan. Ceci est le seul et unique moyen d'ouvrir le passage vers la crypte de la Liche.

Quoiqu'il en soit, les Pjs vont certainement finir par se rendre dans la triste demeure de Mr Bornok.

## Chez Bornok

La maison de Filderan est une assez belle bâtisse quoique salle et non entretenue. Elle se situe sur une petite butte et possède un étage. La porte d'entrée est fermée à clef ( C'est Emelda Dubar qui les possède.) mais peut être ouverte par la force ( **R:6**, **D:12**).

### 1. Le Couloir Principal

Un épais tapis de couleur rouge recouvre le sol de ce couloir cruciforme. Il y règne une atmosphère inquiétante. Dans la

partie droite du couloir se trouve une porte fermée magiquement ( donnant dans la pièce 8); la serrure ne peut être crocheter cependant, la porte peut être ouverte par la force ( **R:5 D: 10**). C'est Emelda Dubar qui possède la clé de cette porte et si un Pj réussit à l'ouvrir par un autre moyen, le golem de la salle 8 sera immédiatement prévenu de la présence d'intrus.

## 2. Le Bureau de Filderan

Cette pièce est en relativement bon état malgré l'accumulation de poussière. Un bureau, une chaise et une armoire en chêne massif ornent cette salle. Sur le sol devant le bureau est disposé un tapis sur lequel est représenté un énorme scorpion menaçant ( le symbole de Khaine). On trouve dans l'armoire quelques fournitures de bureau comme du papier, des plumes, de l'encre ou encore un pot de cire rouge. Quelques papiers administratifs sans importance sont éparpillés sur le bureau.

## 3. La Salle à Manger

Au milieu de cette pièce sont disposés trois chaises ainsi qu'une belle table ovale en acajou. Une porte donnant vers la pièce 4 se trouve à l'autre extrémité. Une belle armoire est adossé contre le mur de gauche, on y trouve un impressionnant service de table en argent ( 110 CO).

## 4. La Cuisine

Contrairement aux autres pièces, la cuisine est manifestement dans un état horrible. En effet, divers ustenciles sont éparpillés sur le sol, les fourneaux sont sales et une infecte marmite renversée sert de refuge à une colonie de cafards. De plus, l'odeur de pourriture qui y règne est insoutenable. Les éventuels couteaux ramassés ici causent des *Plaies Infectés* à 30 %.

## 5. La Salle des Sacrifices

Cette salle faisait jadis office de salle de culte. Filderan y a pratiqué de nombreux sacrifices, d'ailleurs, des taches de sang séché sont visibles un peu partout dans la pièce. Si les Pjs rentrent plus profondément dans cette salle, la porte se refermera à clé avec fracas ( **R:5, D:8**) et un Revenant, jadis torturé par Bornok, émergera du sol pour attaquer les Pjs.

## 6. La Salle de Bain

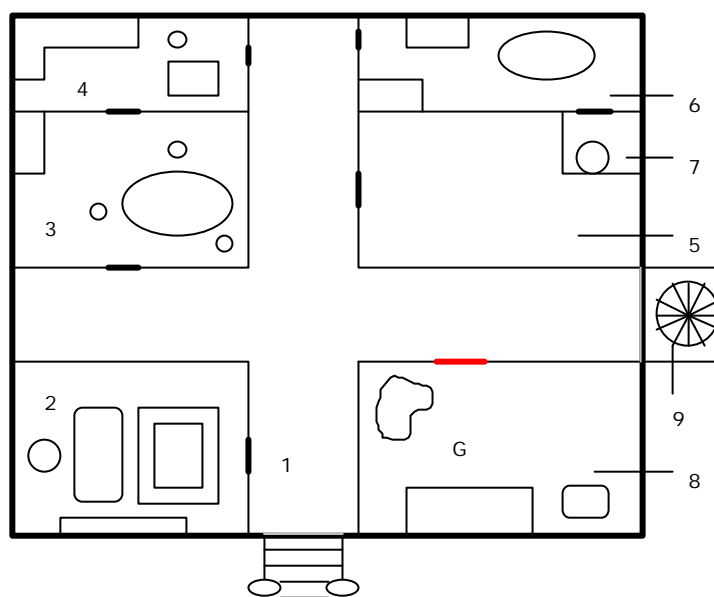
Cette pièce contient une belle baignoire en métal ainsi que deux petites armoires blanches contenant divers flacons de parfums très forts ( afin de dissimuler l'odeur croissance de la putréfactose). L'un d'eux contient une potion de force. Une petite porte donne sur la pièce 7.

## 7. Les Latrines

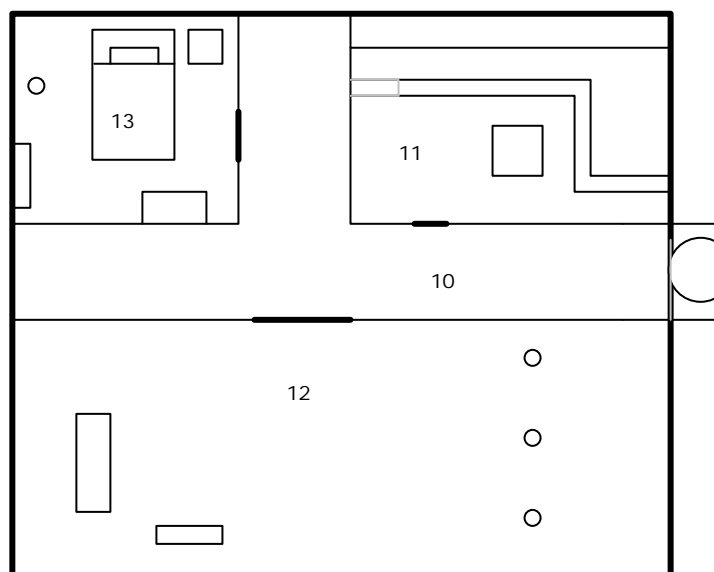
Au fond de cette minuscule pièce sont disposées plusieurs planche de bois dans lesquelles ont été percé un trou. Là aussi, quelques rats et cafards ont élu domicile.

## 8. La Salle du Golem

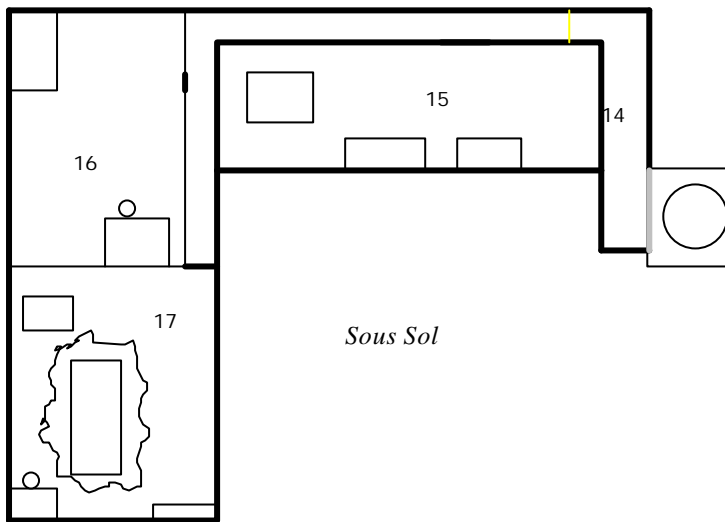
Le gardien de cette salle peut être ou non éveillé suivant la prestation des Pjs devant la porte magiquement fermée. Si les Pjs ont ouvert avec la bonne clé, le golem (voir section *Profils*) restera passif au milieu de salle sinon il attaquera immédiatement la première personne qui entre. Dans le coin supérieur gauche se trouve une mare de sang dans laquelle repose une amibe géante, elle attaquera si les Pjs mettent un doigt ou une main inoportune dans cette mare. Une lourde armoire est adossée au mur en face de la porte, elle contient plusieurs tableaux relativement morbides. A coté de cette armoire est posé un petit coffre qui contient les économies de Filderan ( 520 CO ,637 /- et 128 s). Le coffre est fermé à clé et c'est Emelda qui les possède. Toute tentative de l'ouvrir par un autre moyen se soldera par un échec.



Rez de chaussée



1er étage.



## 9. L'Escalier

Cet escalier en colimaçon est plongé dans le noir. Il mène soit au premier étage ou au sous sol.

## 10. Le Couloir

C'est un couloir identique à celui du rez de chaussée. Les portes mènent aux salles 11, 12 et 13.

## 11. La Bibliothèque

Cette pièce contient une très belle et massive bibliothèque. On y trouve de nombreux livres sur l'histoire du Vieux Monde ainsi que sur les différents cultes qu'abrite le territoire. On peut également trouver quelques livres d'art et plusieurs recueils et thèses scientifiques. Une petite table de lecture se situe au centre de la pièce. La partie extrême gauche de la bibliothèque renferme un passage vers une petite bibliothèque cachée ( accordez un Test d'Intelligence -20, *Reconnaissance des pièges* +10 afin de remarquer que la bibliothèque paraît plus petite de l'intérieur). Cette partie cachée recèle de nombreux livres sur le culte de Khaine, sur les rituels nécromantiques et sur Béléhal Qaï tar ( l'un des héros et prêtre-assassin de Khaine). On y trouve également une thèse d'Otto von Kriegenstraße sur les monstres du Vieux Monde.

## 12. La Salle d'Armes

Les seuls éléments de mobilier de cette pièce sont un ratelier d'armes, contenant une épée, une masse d'armes et une hache de bataille en parfait état, et une petite armoire qui contient un arc long, une arbalète ainsi que deux carquois dans lesquels se trouvent 10 flèches et 13 carreaux. A l'autre bout de la pièce sont dressés les trois maîtres d'armes de Filderan ( voir la section *Profils* pour plus de renseignements). Si quelqu'un d'autre que Filderan touche l'un d'entre eux, ce dernier s'anime et attaque immédiatement le malheureux curieux.

## 13. La Chambre de Filderan

Outre le grand lit à baladaquin au milieu de la chambre, elle contient une commode, une armoire ainsi qu'une table de chevet. La commode et l'armoire abritent tous les vêtements de Filderan. Sur la table de chevet est posé un livre: *La Glorieuse Mort de Béléhal Qaï tar*. Un personnage ayant la compétence *Théologie* reconnaîtra le héros de Khaine et la simple lecture du préambule du livre aura les mêmes conséquences. Une caisse en bois est dissimulée sous l'armoire dans laquelle est pliée une robe de cérémonie noire dans le dos de laquelle est brodé un scorpion rouge ( toujours le symbole de Khaine).

## 14. Le Couloir Souterrain

Ce couloir est construit en pierres de taille voutées, il est humide et lugubre et l'atmosphère qui y règne est sinistre. Peu après le tournant à gauche et avant la porte menant à la pièce 15, est tendu un rayon magique qui n'émet qu'une faible lueur jaunâtre ( test d'*Observation* -20, *Acuité Visuelle* +10, *Reconnaissance des pièges* +20 pour le détecter). Quiconque traverse ce rayon est frappé par le sort de magie de bataille niveau 4 *Explosion*. Le second virage de droite rend visible la porte qui donne sur la pièce 16 et le couloir se termine sur une porte en chêne donnant sur la pièce 17.

## 15. La Bibliothèque Magique

Cette salle renferme deux grandes armoires en pin ainsi qu'une table rectangulaire bancale. La première armoire contient 3 parchemins:

- Détection de la magie (**Repose sans Paix**)
- Evocation de squelettes (Nécromantique Niveau 1)
- Contrôle des Morts Vivants ( Nécromantique Niveau 2)

La seconde armoire contient un lourd grimoire. La couverture de ce dernier est noir de jais et au centre de celle ci est dessiné un crane en or. Il contient les sorts de magie nécromantique suivants:

- Evocation d'un héros squelette mineur ( Niveau 2)
- Main de Poussière ( Niveau 2)

## 16. Le Bureau Souterrain

Il est composé une table et d'un confortable fauteuil. Dans le coin supérieur gauche est dressée une immense armoire en chêne massif. Elle contient un *Anneau Amulette d'Argent Vertueux* ainsi qu'une épée batarde magique avec les pouvoirs *Peur* et *Attaques Réfrigérantes*.

## 17. Le Laboratoire

C'est dans cette salle que Filderan a mis au point toutes ses expériences plus ou moins théoriques sur le Doppelganger Eternel. Une table de pierre se tient au centre du laboratoire; elle est maculée de sang ainsi que le sol. A proximité de la table d'opération se trouve une petite desserte roulante sur laquelle est

posée divers ustenciles chirurgicaux tels que des scalpels, des ciseaux et différentes pinces. Dans la petite armoire blanche de droite sont disposés plusieurs bocaux remplis de diverses choses ignobles comme des coeurs, des rats morts, des mains etc... Derrière ces bocaux est cahée la pierre rouge capable d'ouvrir le tombeau vers la crypte de Filderan. Enfin, un livre est posé sur la table dans le coin opposé à l'armoire. Il s'agit de la *Thèse du Doppleganger Eternel*. Les Pjs peuvent lire et ainsi apprendre l'ensemble du plan machiavélique de Mr Bornok.

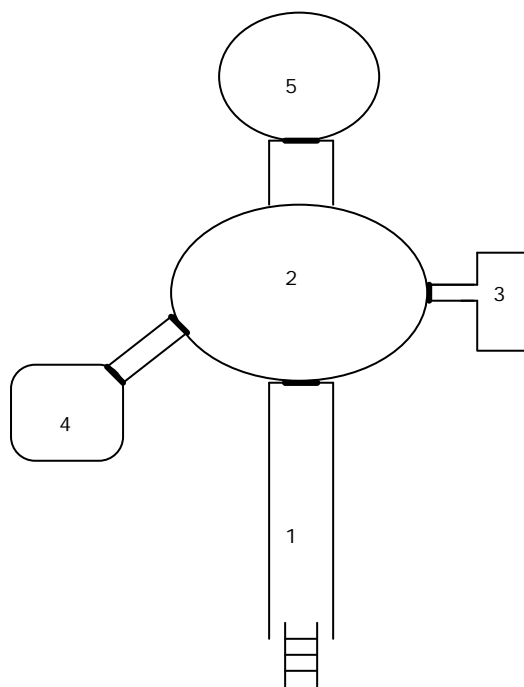
---

## Tous à la Crypte !!!

---

Les Pjs peuvent dès à présent se rendre dans le cimetière afin de rencontrer leur ennemi mort-vivant.

La tombe de Filderan ne peut être ouverte qu'avec la pierre magique trouvée dans le laboratoire du manoir. Une fois insérée dans la dalle, le marbre coulisse et laisse apparaître un vieux cerceuil ordinaire. Lorsque l'on ouvre ce dernier, il se révèle être vide. Cependant, un test d'*Observation* réussi ( *Acuité Visuelle +10* ) permet de remarquer que le fond du cerceuil est marqué d'une fissure importante. En forçant celui-ci, on peut découvrir une fine échelle qui descend dans l'obscurité.



---

### 1. La Voute

---

C'est un couloir vouté sombre, humide et glissant. A l'extrémité de ce couloir se trouve une porte en bois sous laquelle filtre un mince rayon de lumière. Si les Pjs font le moindre bruit plutôt bruyant, Filderan Bornok ,qui se tient dans la pièce 2, incanter une *Evocation de squelettes*.

---

### 2. Le Laboratoire Secret

---

C'est ici que le nécromant a effectué ses dernières recherches. C'est une pièce ovale dans laquelle sont éparpillés diverses fioles aux couleurs étranges, on y trouve également quelques petits meubles sur lesquels sont posés plusieurs éléments de matériel alchimique ( éprouvettes, alambics et autres verreries) ainsi que des schémas du corps humain. S'il est pris par surprise, Filderan se tient debout au milieu de la pièce en train de préparer une potion, sinon il se tient derrière son avant-garde de squelettes, prêt à lancer de nouveaux sorts.

---

### 3. La Cellule

---

Lorsque les Pjs entrent dans cette salle, ils doivent immédiatement réussir un test de **CI** ou acquérir un point de Folie. C'est ici que sont entreposés les restes des victimes de Filderan. Un tas humain difforme et sanglant, composé de crânes fracturés afin d'en extraire le cerveau, de divers morceaux d'entrailles superflus pour les expériences etc...

---

### 4. La Réserve

---

Contre le mur inférieur est adossée une armoire contenant des composantes de sorts nécromantiques et de bataille ( voir la liste des sorts connus par Filderan), des fioles vides et un petit coffret. Ce dernier contient un anneau composé de petits doigts squeletiques en or. Cet anneau agit de la même manière qu'une *Baguette Noire*. Toute personne non-mauvaise ou chaotique qui la passe à son doigt se mettra à effectuer d'horribles cauchemars toutes les nuits( Test **CI** ou 1 point de Folie/nuit). Si la bague est portée pendant une semaine par la même personne , l'âme de celle-ci appartiendra à Khaine ( Seul un prêtre de Morr Niveau 4 peut supprimer cette malédiction).

---

### 5. L'Antre du Doppleganger Eternel

---

Au centre de cette pièce ovoïde se tient un énorme bocal en verre rempli d'un liquide translucide rougeâtre. Le Doppleganger se tient à l'intérieur du bocal. Lorsque les Pjs entrent dans la pièce. Le Doppleganger se tient à l'intérieur du bocal. Lorsque les Pjs entrent dans la pièce, le monstre tricéphale ouvre lentement les yeux avant de faire exploser sa prison de verre (quiconque trop près sera frappé par un coup de **F:4**). Il attaquera ensuite en prenant une forme adaptée au combat. Sa forme dépend de la puissance de l'équipe et du temps mis pour trouver le Doppleganger.

- Equipe faible : Araignée géante
- Equipe moyenne : Hippogriffe ou Scorpion géant
- Equipe assez expérimentée : Manticore ou Chimère
- Equipe puissante : Chimère ou Hydre
- Equipe très puissante : Dragon ou Jabberwock



## Points d'Expérience.

- 0-100 pour avoir compris le plan de Filderan Bornok.
- 0-50 pour bien avoir mener l'enquête.
- 0-50 pour une bonne interprétation du personnage.
- 25-50 pour l'élimination de la liche et du doppleganger.

Un initié ou prêtre de Mòrr a 10 % de chance de recevoir une Grace Divine si Filderan meurt ( définitivement ...)

## Profils

### 1. Les Habitants de Kensburg

#### Hervich Hartheim - Bourgmestre

C'est un homme ventripotent qui mesure 1 m 75 pour 95 kg. Il a 53 ans mais on lui en donne 45, il aime s'habiller de vêtements souvent assez colorés mais toujours de bon gout. Hervich est un homme qui aime son village et qui ferait tout pour l'aider à sortir de la situation actuelle. Il sera receptif envers quiconque voulant enquêter sur l'affaire Kensburg.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	34	32	3	3	8	38	1	42	47	46	40	43	53

#### Compétences :

Alphabetisation ; Acuité Visuelle ; Baratin ; Chance ; Charisme ; Etiquette ; Héraldique ; Histoire ; Législations .

#### Possessions :

Beaux vêtements, *Chapeau Magique* (+10 FM), autres objets à votre convenance.

#### Hilda von Kriegenstra

C'est une femme assez ronde et relativement âgée (60 ans). Elle aimait son mari par dessus tout et elle ferait n'importe quoi pour qu'il revienne à elle.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	26	29	2	3	7	38	1	41	30	37	33	36	37

#### Compétences :

Alphabetisation ; Cuisine .

#### Possessions :

Vêtements de bonnes qualité, quelques livres et bijoux

#### Ema Valder

Ema est une superbe blonde plantureuse. Elle et son frère Lieber vivaient ensemble depuis la mort de leurs parents il y a longtemps. Sa vie n'est guère passionnante : cuisine, ménage, linge etc ... et elle aime rester le soir seule dehors afin de rever à une vie meilleure. La disparition de son frère l'a beaucoup affecté, malgré tout, elle 'sait' que Lieber est encore en vie quelquepart et elle ira jusqu'à supplier les Pjs pour qu'ils le retrouvent.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	29	35	2	2	6	37	1	46	31	39	23	33	57

#### Compétences :

Cuisine, Chant,Charisme.

#### Possessions:

Ce que bon vous semble.

#### Emelda Dubar - « La Folle »

Emelda mesure environ 1m40 . C'est une femme de 72 ans qui porte sur son visage la marque des ravages du temps. Elle porte de profondes rides et ses yeux bleuâtre semblent toujours regarder dans le vide. Elle a travaillé pendant plus de 10 ans auprès de Filderan Bornok chez lequel elle s'occupait du linge, ménage, vaisselle et cuisine. Cependant, un soir, elle est descendue dans la cave et a vu Filderan ramené des cadavres à la vie. Depuis ce jour, elle est traumatisée et son esprit a été terriblement affecté. Ne sachant ce qui lui était subitement arrivé, l'ensemble du village l'a prise en pitié et s'occupe d'elle tant bien que mal.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	10	10	1	1	5	15	1	26	20	16	5	15	18

#### Compétences:

Cuisine.

#### Possessions:

Vêtements vieux et défraichis, clés de la salle du Golem, clés de la maison de Bornok.

### Emilio Magalinni - Commerçant

Emilio est originaire de Miragliano, il a le teint mate et a tendance à souvent 'parler avec les mains'. Il mesure 1m72, a les cheveux courts et noirs et il porte une fine moustache. C'est lui qui tiens le bazar de Kensburg dans une salle adjacente de l'auberge de Frank Ulbert. On y trouve un peu de tout mais en quantité assez limitée, les prix sont assez fidèles à l'ensemble des prix pratiqués dans le Vieux Monde.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	27	3	4	7	27	1	34	27	39	29	29	37

#### **Compétences:**

Alphabétisation ; Evaluation ; Commerce ; Numismatique ; Baratin.

#### **Possessions:**

Veste en cuir (0/1 PA - Tronc/Bras), Dague (I: +10, D: -2, Prd: -20), Epée.

### Frank Ulbert - Aubergiste

Frank est un homme assez rondouillard (1m75, 90 kg) qui adore sa situation et qui en est très fier. Il a une calvicie naissante et porte en permanence son tablier bleu ciel (souvent taché). Il dirige l'auberge 'A la Goulâche' d'une manière admirable (prendre le plan d'une auberge standard et ne pas oublier l'annexe d'Emilio).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	33	3	4	7	39	1	45	37	39	29	39	37

#### **Compétences:**

Alphabétisation ; Charisme ; Cuisine ; Fermentation ; Jeu ; Résistance à l'alcool.

#### **Possessions:**

Dague (I: +10, D: -2, Prd: -20), tablier bleu ciel (il y tient), etc...

### Paysan - Manouvrier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	34	27	4	4	6	27	1	34	27	25	29	29	27

#### **Compétences:**

Chant (35%) ; Conduite d'attelage (25 %) ; Endurance à l'alcool (35%) ; Escalade (50%) ; Force accrue (15%) ; Résistance accrue (15%) ; Technologie (15%) ; Travail du bois (25%).

#### **Possessions:**

Veste de cuir (0/1 PA - Tronc), gourdin, couteau (I: +10, D: -2, Prd: -20), Matériel de travail.

### Villageois(e)

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

#### **Compétences:**

Cuisine (femmes) ; autres compétences au choix.

#### **Possessions:**

Dague (I: +10, D: -2, Prd: -20), autres possessions au choix.

## **2- Les Gardiens du Manoir Bornok.**

### L'Amibe de Sang

Rien de plus qu'une Amibe normale exéptée qu'elle est de couleur rouge sang.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	-	3	5	11	30	3	-	0	0	0	0	-

### Le Golem

Il mesure 2m20 et possède une carrure impressionnante. L'ensemble de son corps est composé d'un infâme amalgame de chair et de plâtre. Il se tient toujours recroquevillé au milieu de la salle du coffre. Lors d'une éventuelle intrusion, il se redressera avec vigueur et attaquera ces intrus. Filderan l'a mis ici pour protéger ses biens et ce golem ne quittera jamais cette pièce

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	39	25	6	5	15	23	2	23	43	18	43	80	-

### Le Revenant.

Il hante la salle des sacrifices depuis que Filderan a pratiqué son dernier rituel macabre sur sa personne physique. Il apparaîtra du sol sous forme éthérale. C'était un homme assez grand (1m80) qui portait de long cheveux blonds portant une épée longue dans sa main droite. Il a accumulé, pendant toutes ces années de solitude, une haine profonde contre les vivants et plus particulièrement les alliés de Bornok (précisément tous ceux qui peuvent rentrer dans la salle des Sacrifices).

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	20	00	3	4	10	30	2	--	18	18	18	18	--

#### **Traits Psychologiques:**

Il cause la *Peur* à toutes les créatures vivantes et il n'est pas sujet à l'*Instabilité* dans la Salle des Sacrifices. De toutes façon, il ne peut quitter cette pièce.

#### **Règles Spéciales:**

Il ne peut être blessé par des armes non-magiques et ceux qui se font toucher par une de ses attaques par 1 point de Force. Les personnages qui tombent à 0 en force meurent et ces points de Force perdus peuvent être récupérés au rythme de 1 point par journée de repos.

### Le Maître de Combat.

C'était un des moyens qu'avait mis au point Filderan pour s'entraîner au combat et se défendre. C'est une immense armure de plates complètes de couleur bleu nuit. Tout les pièces sont

soudées entre elles. Il possède une épée simple ainsi qu'un lourd bouclier. S'il est touché par quelqu'un d'autre que Bornok, l'automate s'anime, attaquant violemment cette personne. Toutefois, le Maître de Combat est lié à cette salle et ne la quittera sous aucun prétexte.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	59	--	4	4	13	50	2	--	--	--	--	--	--

#### Règles Spéciales:

Le Maître de Combat possède les compétences *Coups Précis, Coups Puissants, Spécialisation : Armes de Parade*. Son corps armuré lui donne 1 point de protection sur toutes les parties du corps.

#### Le Maître Mage

Cet automate pouvait, selon les ordres de Filderan, préparer des potions basiques et lancer des sorts modérés. Il agit comme un *Joyau de Pouvoir* contenant 20 Points de Magie. Le Maître Mage a une tête chromée fine et chauve, il a une forme stylisée donnant l'impression qu'il porte une robe de métal... Lorsqu'on le touche, une *Rafale de Vent* est émise avant le combat.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	19	--	2	3	10	50	1	40	--	--	--	--	--

#### Règles Spéciales:

Son corps de métal donne 1 point d'armure au Maître Mage. Il peut incanter des sorts de Magie Mineure et des sorts de Magie de Bataille Niveau 1. Il puisse l'énergie nécessaire pour lancer les sorts à l'intérieur de son propre corps.

#### Dotations:

Sac contenant des composantes de sorts.

#### Sorts connus :

Flammerole ; Sommeil ; Sons ; Luminescence ; Rafale de Vent ; Boule de Feu ; Débilité ; Détection de la Magie.

#### Dotations:

différentes armes simples... 25% ont un bouclier.

#### Filderan Bornok : La Liche

Filderan porte toujours une robe de cérémonie noire avec quelques reflets bleus. Il porte un sceptre rappelant dans son ensemble une immense queue de scorpion. Son corps est toujours décomposition et il règne autour de lui une insupportable odeur de peste. Filderan est toujours omnibulé par ses expériences sur le Doppelganger Eternel, cette créature qui pourra à tout moment s'intégrer dans la société pour mieux la détruire pour la plus grande gloire de Khaine. A présent, ces expériences sont presque terminées et il fera tout pour que personne ne puisse contrecarrer ses plans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	25	3	4	20	60	2	43	80	80	80	80	--

#### Règles Spéciales:

Filderan ne peut être blessé par des armes non-magiques cependant il ne possède pas la faculté de paralyser ses adversaires comme le font les autres liches. Il peut incanter des sorts de Magie Mineure, Magie de Bataille Niveau 1 et Magie Nécromantique Niveaux 1,2 et 3.

#### Possessions:

Sac contenant ses composantes de sorts ; Robe d'endurance +1 ; anneau d'énergie (11 PM) ; Baton de Khaine (Extension du contrôle) ;

#### Sorts connus:

Malédiction ; Feux Follets ; Exorcisme ; Sons ; Aura de Résistance ; Boule de Feu ; Guérison des blessures légères ; Main de Fer ; Débilité ; Force de combat ; Destruction de morts-vivants ; Invocation de Squelettes ; Contrôle des morts-vivants ; Main de Poussière ; Invocation d'un Héros Squelettes Mineur ; Invocation d'une horde de squelettes.

### 3- La Haute Garde de la Liche.

#### Les Squelettes de Bornok

Tous des victimes de Fideran.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	--

#### Règles spéciales:

Causer la *Peur* aux créatures vivantes. Les blessures infligées par les squelettes ont 40 % de causer des *plaies infectées*.



