



le Scriptorium

présente :

un scénario pour
Warhammer



LE CHIEN DE KHORNE

LE CHIEN DE KHORNE



UN SCÉNARIO POUR WARHAMMER
PAR BARON ZÉRO

Relecture et corrections : Freya Hakursdottr & Aegis

Préparatifs

Pour faire jouer cette aventure, le MJ aura besoin du livre de règles de *Warhammer* ainsi que du *Bes-tiaire du Vieux Monde*. Le *Tome de la Corruption* peut être utile. Aucune caractéristique n'est fournie, ce qui vous permettra d'adapter ce scénario à votre groupe de joueurs.

Introduction

Cette aventure se déroule peu de temps après la Tempête du Chaos. Le secteur autour de Middenheim est encore empli des restes des armées d'Archon, de groupes de pillards hommes-bêtes et de bandits humains ; les déplacements, même sur une courte distance, peuvent se révéler extrêmement dangereux.

L'aventure commence pour les PJ dans les collines entourant les Monts du Milieu. En route vers le prochain gros scénario de votre campagne, le groupe traverse une vallée isolée. Là, ils vont faire la rencontre d'un Berserk de Khorne unique en son genre et des restes corrompus d'un régiment des troupes du Comte de Middenheim.

Si votre campagne ne débute pas à la suite de la Tempête du Chaos, ce scénario peut être facilement adapté à un autre conflit, y compris une incursion de Skavens, d'une Waaagh orque ou d'une bande de maraudeurs du Chaos.

Vision d'ensemble

Pour vous aider durant cette aventure, voici une vue d'ensemble de l'intrigue.

Les garnisons locales ont été engagées dans des batailles contre des Berserks de Khorne, menés par un mutant effrayant connu comme « le Chien ».

Après avoir découvert que ce mutant créait des Berserks en « infectant » les victimes de sa morsure corrompue, un jeune officier populaire et ambitieux, le lieutenant Küchenstein, s'est révolté contre son capitaine, le tuant et prenant le commandement. Il a calmé les autres soldats avec un mélange de menaces et de corruption.

Ils ont capturé le Chien, et le maintiennent maintenant enchaîné dans leur cachot, là où Küchenstein a passé un terrifiant pacte avec lui. Les soldats survivants de la garnison « sauvent » des voyageurs et des négociants, avant de confisquer leurs marchandises et de les offrir en pâture au Chien.

Beaucoup de ceux qu'il mord deviennent alors des Berserks, qui sont relâchés dans la vallée pour menacer plus de voyageurs, les plaçant sous la « protection » de la garnison.

L'aventure est divisée en trois actes :

- Dans l'acte 1, Les PJ rencontrent des berserks isolés, sauvent un PNJ, avant de se retrouver eux-mêmes face à un événement des plus étranges.
- Dans l'acte 2, le groupe est sauvé par l'arrivée d'une patrouille impériale. Ceux-ci les mènent à la section principale du scénario, où le groupe pourra découvrir les secrets qui se cachent dans la forteresse.
- Finalement, dans l'acte 3, les PJ découvrent la corruption du commandant local et la vérité sur ce qui se passe. Ils doivent alors décider quoi faire de ce qu'ils auront appris.

Acte 1 – À la rescousse !

LA VALLÉE DE ZORN

La vallée de Zorn est une série de ravines à-pic où court un chemin de marchand ambulant étroit. Après quelques centaines de mètres, cependant, il s'ouvre sur une plus large cuvette qui est largement couverte de forêts.

La vallée est remarquable, en comparaison des dégâts causés par la tempête du Chaos alentours. Elle semble paisible et indemne.

Pour créer une ambiance sinistre, vous devriez juxtaposer vos descriptions paisibles et agréables de la vallée de Zorn avec celles, plus sombres, des autres territoires dévastés par la guerre.

Cela n'aura bien sûr aucune incidence particulière sur le scénario, mais stimulera sûrement la paranoïa des joueurs.

L'ATTAQUE

Une fois que les PJ commenceront à paniquer, ils verront leurs soupçons justifiés quand ils tomberont dans un guet-apens tendu par deux Berserks de Khorne. Si votre groupe est particulièrement efficace durant le combat, vous pouvez augmenter le nombre de Berserks, bien que la rencontre ne soit prévue que pour un combat rapide et les mettre dans l'ambiance.

Les Berserks auront la surprise de leur côté, car ils jaillissent des broussailles de chaque côté de la

route, à moins bien sûr que les PJ aient pris des précautions (se déplacer silencieusement, envoyer un guetteur en avant, etc.). Ils attaqueront sans limite, et ne pourront être raisonnés : ils sont rendus fous par la rage, l'écume aux lèvres, une salive sanglante dégoulinant de leurs gueules dilatées et béantes lorsqu'ils se précipitent sur le groupe.

Une fois que les Berserks ont été éliminés par les PJ, ces derniers pourront noter sur un test de Perception réussi que ces hommes sont bien des disciples des puissances de la ruine, enduits avec du sang, portant des insignes impies, mais que leurs vêtements sont légèrement inattendus pour des disciples de Khorne. Un des Berserks semble avoir été un initié de Shallya, alors que l'autre devait être un négociant assez riche.

Si les PJ fouillent les corps ils pourront trouver, entre autres 1d10 pistoles d'argent, 2d10 sous de cuivre, un acte de vente, qui identifie le négociant mort comme étant Oscar Gefelsche, et un symbole en bois de Shallya, souillé de sang. Une collection effroyable d'oreilles et de nez humains qui ont été mâchouillés par les Berserks peut également être découverte sur les corps. Le PJ qui découvre cette collection de morceaux de corps doit réussir un test de FM ou gagner un point de folie.

Le groupe peut décider de ce qu'il doit faire avec les corps, mais dans les minutes qui suivent l'attaque ils entendent "aboyer" d'autres Berserks mélangés aux cris perçants d'un être humain. Si ce sont de vrais héros, ils devraient aller voir de plus près ce qu'il se passe.



SAUVETAGE

Les PJ pénètrent dans une petite clairière où se trouvent une cabane et un petit feu. Les cris perçants proviennent de la hutte où Günter Gestankbrand s'est enfermé à clef. Face à la cabane se trouvent trois nouveaux guerriers.

Les Berserks essaient de briser la porte de la cabane de Günter ; celui-ci tente de les repousser avec son épée rouillée par la fenêtre et les trous dans le bois (sa maison n'est pas vraiment hermétique). Un test de Perception (très facile +30 %) permettra aux PJ de noter que de nombreux outils tels que des haches, des cognées ou plus simplement le feu pourraient être utilisés par les assaillants pour faire sortir Günter. Mais en dépit de ces outils accessibles, les Berserks attaquent stupidement la cabane avec leurs mains dans une frénésie furieuse.

Si un des PJ émet la supposition (incorrecte) que ce sont, en fait, des zombis, un round d'observation et un test normal de Perception leur permettra de noter leur respiration lourde et le flux du sang dans leurs veines hypertrophiées qui indiquent clairement que les assaillants sont bien vivants. Les PJ sont maintenant confrontés à un choix. Les adorateurs de Khorne sont concentrés sur la cabane de Günter et ignorent totalement les PJ, à moins que ces derniers ne les attaquent. S'ils n'interviennent pas, les Berserks détruiront la cabane en quelques assauts et Günter mourra dans d'atroces souffrances quelques secondes plus tard. À ce point, les soldats monstrueux se mettront de nouveau en chasse et attaqueront les PJ.

Si les PJ attaquent, ils auront droit à un assaut de surprise sur les Berserks. Ces derniers cesseront alors d'attaquer la cabane et se jetteront eux. Günter sortira de sa cabane et viendra en aide aux PJ. Une fois le combat fini, il les remerciera avec gratitude. Günter parle d'une voix épaisse et gutturale. Les informations qu'il connaît sont les suivantes :

- Les Berserks attaquent depuis environ quatre semaines.
- Ils ne semblent pas être intelligents, pas comme des personnes normales.
- Günter précise qu'il a déjà tué plusieurs d'entre eux, l'un était un marchand ambulant en déplacement, alors qu'un autre était un domestique à la forteresse.
- Ceux qu'ils viennent d'éliminer semblent être des étrangers, probablement des soldats d'une autre province d'après leur uniforme (un uni-



forme blanc en lambeaux du Reikland, presque méconnaissable sous le sang, la boue et la crasse).

Après quelque instant de discussion avec Günter, ou juste après avoir combattu les trois Berserks (si les PJ choisissent de ne pas aider le charbonnier), le groupe entendra aboyer toujours plus de monstres dans les bois. Un test très facile de Perception indiquera qu'il y en a bien davantage que la poignée qu'ils ont affronté (au moins 10, plus si vos PJ ont été particulièrement efficaces) et un second test de Perception normal indiquera que le groupe est, en fait, encerclé. Les PJ sont libres d'agir comme ils veulent, prenant la fuite, se cachant dans la cabane de Günter, ou se préparant à un dernier combat dans la clairière.

Acte 2 – La puissance Impériale

Pendant que les PJ se prépareront pour faire face au dernier combat de leur vie, une patrouille de soldats impériaux arrivera pour les sauver. Les premiers signes de leur présence seront une grêle de projectiles qui abattra la moitié des Berserks en pleine course, les faisant chuter lourdement au sol, le tout accompagné de bruits d'explosions et de fumée. Les PJ devraient se sentir libres de se joindre à la bataille; mais la patrouille viendra facilement à bout des soldats fous sans aide.

LA PATROUILLE

La patrouille se compose de onze soldats menés par le Caporal Gerhard Feigling. Sept d'entre eux sont armés d'un pistolet, une arme à une main et un bouclier, plus un plastron. Quatre des soldats portent des hallebardes au lieu des pistolets. Le caporal monte un cheval et est armé avec un pistolet et une arme à une main et porte une armure lourde. Un test de Perception permettra de noter que leurs uniformes semblent légèrement loqueteux, bien que vu la nature cataclysmique de la Tempête du Chaos, ceci ne devrait pas trop surprendre les joueurs.

Les PJ sensibles peuvent être légèrement surpris par le comportement agressif des soldats. Le dernier Berserk se fait rudoyer par trois soldats armés de hallebardes qui s'amuse à le repousser entre eux à la pointe de leur lame.

Après quelques instants de ce jeu macabre, le caporal abattra le Berserk avant d'ordonner laconiquement à ses hommes de se diriger de nouveau

vers la forteresse. Si un PJ tente d'intervenir, le caporal agira immédiatement, massacrant le Berserk et empêchant ses soldats de s'en prendre aux PJ « fouineurs ». Malgré que le groupe ait été sauvé, vous devriez essayer d'installer un air de malaise et d'inconfort.

VOYAGE VERS CHATEAU KÄSERBSEN

Considérant que les PJ ne résistent pas, le caporal insistera sur le fait que les PJ doivent l'accompagner à la forteresse de la garnison locale, le château Käserbsen. Il fera de son mieux pour que l'invitation semble sincère et innocente, insistant sur le fait qu'ils doivent apprécier l'hospitalité de capitaine Küchenstein. S'ils résistent, les pistolets des soldats devraient les convaincre d'obéir.

Comme le caporal connaît Günter, il lui donnera le choix entre rester ou partir. Il répondra très poliment que puisque la menace semble avoir été écartée, il préfère rester ici. Un test de Perception indiquera qu'il est davantage effrayé d'aller au château que de rester dans la forêt. Il sait quelque chose que les PJ ne savent pas. Günter disparaît dans les bois avant que les PJ ne puissent lui poser de questions.

Durant le voyage des PJ au château (un voyage d'environ 2 heures), le caporal leur parlera tranquillement. Si l'un d'eux parle du comportement agressif des soldats, il les priera de garder de telles pensées pour eux-mêmes. Si les PJ insistent, il remontera la file, mettant un peu de distance, et lancera un regard mauvais en direction du PJ.

Un test normal de Charisme, ou un test de Comérage indiquera que le caporal semble s'inquiéter de quelque chose ; il est troublé.



LE CHÂTEAU

Le château se compose d'un modeste donjon de pierre et d'un bâtiment plus petit en bois, le tout entouré par une haute palissade de bois. Devant cette palissade est creusé un fossé de 3 mètres de large et autant de profondeur rempli d'épieux de bois effilés. Aucun test n'est nécessaire pour noter les taches foncées qui marquent les murs, du sang desséché sur les planches de bois, et les restes en décomposition de douzaines de Berserks.

Un test moyen de Perception permettra aux PJ de remarquer à quel point la forteresse est bien défendue ; n'importe quel PJ avec une expérience militaire dispose d'un bonus de +30 % à ce test.

Le rez-de-chaussée du bâtiment est constitué du hall d'entrée, d'une salle de garde et des casernes. Le premier étage est seulement consacré au grand hall, et le secon comprend les chambres des officiers.

Il y a deux niveaux de sous-sols. Le premier est employé pour stocker des marchandises (produits alimentaires, bras, poudre noire, etc.), le deuxième est le cachot.

Les annexes contiennent les quartiers des invités, les cuisines, la forge et les écuries, bien que ces dernières soient le plus souvent vides.

Une fois à l'intérieur, les PJ sont escortés dans le hall où, après une courte attente, ils sont salués par le capitaine Küchenstein.

Küchenstein, au début, sera charmant avec le groupe et les écouterait avec un intérêt poli (et légèrement condescendant). Il insistera pour qu'ils se joignent à eux pour le dîner et restent la nuit. Si nécessaire il expliquera longuement le danger représenté par les Berserks.

Il leur dit que cette partie de la vallée est infestée par ces brutes sans cervelle, dans une proportion apparemment inépuisable. Ainsi, lui et ses hommes ont fortifié leur position et ne se risquent à sortir seulement en petits groupes armés chargés de patrouiller et de protéger les voyageurs et les négociants. Les PJ, insiste Küchenstein, sont très chanceux d'avoir survécu.

Si les PJ décident de partir, afin d'avertir Middenheim, ou l'électeur local, Küchenstein insistera fermement sur le fait que c'est trop dangereux et que, pour l'instant, ils doivent rester ses invités d'honneur. Il les avertit alors que le dîner aura lieu dans quatre heures. Un des soldats montre au groupe les quartiers des invités. Ils sont également avertis de ne pénétrer sous aucun prétexte dans les cachots...

QUELQUE CHOSE DE POURRI...

Les PJ ont maintenant quelques heures à tuer. S'ils ne se posent pas de questions et décident de s'occuper de leurs chevaux ou de polir leurs armes, passez directement à la section *Le dîner est servi*. S'ils décident de se renseigner au sujet du château et parlent à certains des soldats, vous pouvez vous reporter à la liste ci-dessous pour voir les choses qu'ils peuvent découvrir. Le capitaine peut de temps en temps être aperçu dans les parages ou marchant le long des remparts de la palissade, plaisantant avec ses hommes.

Si vos joueurs jouent cette section uniquement grâce à l'interprétation, il n'y a pas besoin de tenir compte des modificateurs de dés pour obtenir les informations... Si vous ou vos joueurs préférez utiliser une méthode plus mécanique pour déterminer les indices qu'ils découvrent, vos joueurs devraient faire des tests de Perception, de Charisme ou de Commérage, modifiés en conséquence par rapport à leur interprétation.

- Toutes les tentatives de partir, même juste de l'autre côté du fossé, sont interdites par les soldats, qui disent que le capitaine a ordonné que leurs invités doivent rester dans le périmètre de sécurité.
- Si des membres féminins du groupe sont seuls avec les soldats, l'un d'entre eux peut faire des suggestions déplacées...
- L'uniforme de capitaine Küchenstein ne semble pas lui aller très bien (un test difficile de Perception -20 %), ou (un test facile de Métier (tailleur) +10 %) repèrera une réparation mal recousue dans le dos (sous le manteau) et les restes d'une tache de sang au même endroit.
- Le capitaine Küchenstein est apparemment un noble mineur, un vassal direct du comte électeur de la région.
- Les manières de Küchenstein et les plaisanteries brutes qu'il partage avec ses soldats semblent inadéquates.
- Dans le sous-sol, il y a des caisses d'approvisionnements qui sont identifiées par la marque du commerce de « Gefelische : Wissenland ». (C'est le nom du commerçant qui était parmi les premiers Berserks que le groupe a tué.)
- Plusieurs soldats ont des possessions personnelles plus que bizarres ; l'un porte une boucle d'oreille de qualité qui serait plus à sa place sur l'oreille d'une noble dame. Un autre, en dépit



du fait qu'il soit illettré, a plusieurs livres de première qualité. Un tiers possède un monocle cher et complexe. S'ils sont interrogés sur la provenance de ces objets, ils déclarent les avoir en leur possession depuis toujours.

- Il y a beaucoup de soldats ici. Au moins trente, probablement plus.
- Les soldats sont sauvages, plus sauvages que la normale. Ils semblent d'une façon ou d'une autre insouciantes, agressifs et ivres de leur propre puissance. Il y a un sentiment d'anarchie dans leur comportement.
- Certains des soldats peuvent être surpris en train de parler du caporal Hinterkopf (qui est dehors en patrouille). Il semble bien plus sauvage que les autres soldats.
- Il y a apparemment un prisonnier dans le cachot ; le chef des Berserks. Toutes les fois qu'il est mentionné, les soldats rient sous cape. Il y a cependant une trace de peur sous l'humour.
- Il n'y a aucun domestique ici. Les soldats font toutes les corvées domestiques, souvent mal.
- Plusieurs des soldats seront brusques/grossiers avec les PJ. D'autres sont plaisants, nerveux ou distraits.
- Certains des soldats sont bavards, d'autres diront qu'ils sont trop occupés à préparer le dîner, et que le capitaine ne doit pas être dérangé.

Si tout va bien les PJ découvriront certains de ces indices, sinon tous, et commenceront à se rendre compte que quelque chose ne tourne pas rond.

Si les PJ décident de parler au caporal Feigling, il évitera leurs questions, mais leur promettra de les retrouver dehors plus tard.

LE DÎNER EST SERVI

Le dîner est servi quatre heures après que les PJ sont arrivés au château. La nourriture est la plupart du temps bonne, avec quelques pièces maîtresses impressionnantes mais dégoutantes. Quand le capitaine goûte ces dernières, il réagit violemment, renvoyant le soldat responsable du hall.

Le capitaine Küchenstein discutera avec les PJ durant le repas, parlant de ce qu'ils ont vu, de la guerre, etc. Si les PJ mentionnent quoi que ce soit de blessant, de conflictuel ou concernant leurs soupçons, son comportement « plaisant » changera. Il se lèvera de table, disant que le dîner n'est « pas à son goût », et demandera aux PJ de venir avec lui.

Si le PJ restent courtois durant tout le dîner et par-

lent au capitaine, ils finiront le dîner agréablement, avec un verre d'eau-de-vie fine de Bretonnie. Il demandera alors aux PJ de le rejoindre car il veut leur montrer quelque chose de spécial.

LE CHIEN

Küchenstein mène les PJ au cachot, accompagné de quatre gardes armés. Il leur montre le Chien, un champion du Chaos ayant massivement muté sous l'influence des Puissances de la ruine et explique qu'il le maintient vivant dans l'espoir de pouvoir « comprendre l'esprit de l'ennemi ».

Tout en parlant, le capitaine prendra une lance posée contre le mur du cachot, avec laquelle il tourmente à vide le Chien, provoquant sa fureur.

Si les PJ ne font rien pour provoquer la colère du capitaine, il laissera repartir le groupe pour le moment. Ils seront cependant escortés à tout moment par les quatre gardes, qui demeureront devant leurs chambres s'ils se retirent pour la nuit.

S'ils le critiquent ou condamnent ses choix, il les fera enfermer dans leurs quartiers, où ils seront placés sous bonne garde.

Acte 3 – La vérité

Si le groupe n'est pas mal vu par le capitaine, ils recevront la visite du caporal Feigling, qui leur parle d'un ton pressant. Il a évidemment bu et a pris la décision d'aller voir les PJ car il pense qu'ils peuvent l'aider à s'échapper de la position terrible dans laquelle il est. Il marmonne au sujet du prisonnier, le Berserk, d'un secret, voleurs, saletés de voleurs... mutins...

Le danger devrait leur sauter aux yeux. Sinon, le Caporal expliquera qu'un matin, ils seront « donnés » au Chien... En ce moment, Hans Hinterkopf arrive et insiste pour que Feigling l'accompagne.

Hinterkopf est brutal et n'accepte aucun argument de la part du groupe, ordonnant que les PJ soient battus s'ils essaient d'intervenir. Ils peuvent voir Feigling entraîné au loin vers le cachot, alors qu'Hinterkopf murmure « de la nourriture pour chien... » dans un souffle.

DÉCISIONS, DÉCISIONS...

Les PJ ont la nuit pour échafauder un plan, bien que s'ils craignent pour la vie de Feigling, ils puissent souhaiter agir plus vite.

Il y a deux gardes devant leur chambre (les deux

autres étant partis avec le Caporal Hinterkopf), qui peuvent être facilement abattus ou évités en étant discrets. Tous les deux ont bu ; ainsi, ils souffrent d'un malus de -10% sur tous leurs tests. Si le groupe offre aux gardes d'autres boissons, ils accepteront, mais insisteront pour qu'au moins un PJ boive avec eux. Faites effectuer des tests de Résistance à l'alcool.

Une fois hors de leurs quartiers, le groupe peut se déplacer relativement librement tant qu'il reste discret. La plupart des soldats sont endormis, ou sur les murs de la palissade. Atteindre le cachot sera facile, et il devrait être leur première cible.

LIBÉREZ LE CHIEN !

Si les PJ se rendent au cachot, ils trouveront Feigling, soudainement sobre, dans la cellule face au Chien. S'ils n'ont pas de plan particulier, celui-ci proposera de libérer le guerrier du Chaos. Pendant qu'il parle, il devient évident que le grand mutant à face de chien prête attention à ses mots, placide, mais avec une lueur d'intelligence dans les yeux..

Si le groupe libère le Chien, cela leur permet de créer une diversion suffisante pour s'échapper. Aussi incroyable que cela puisse paraître c'est la meilleure option pour les PJ, mais elle doit être exécutée avec soin.

Les lourdes chaînes qui le lient au mur devront être cassées ou desserrées, et là il y aura toujours le risque qu'il attaque tous ceux qui seront assez près de lui une fois libre.

Les PJ peuvent tenter un test moyen de Charisme, Emprise sur les animaux, ou Hypnotisme, ou un test très difficile d'Intimidation pour s'approcher de la serrure de ses chaînes sans provoquer d'attaque.

Si un PJ approche du Chien sans arme visible, lentement et en lui montrant une clé, le test de Charisme ou d'Emprise sur les animaux devient facile.

Ne vous gênez pas pour récompenser leur ingéniosité... Par exemple, si les PJ décident de se cacher dans la prochaine cellule et de briser la chaîne, ne les pénalisez pas à l'excès si cela permet d'obtenir un effet dramatique. Si le groupe est peu disposé à s'approcher du monstre, Feigling proposera de le faire.

Une fois libéré, il s'enfuiera de sa cellule, hurlant à la mort. À l'insu du groupe, ce hurlement rassemble tous les berserks des environs. Si Feigling est la personne qui l'a libéré, il saisira le caporal dans ses mâchoires massives et s'enfuira avec son corps. Il attaquera tous les soldats à portée, ainsi qu'Hinterkopf

et Küchenstein une fois qu'ils auront rejoint la bataille. Une fois qu'ils sont tous morts, il s'en prendra à n'importe qui d'autre (les PJ...) s'ils sont toujours dans les parages.

Les PJ devraient pouvoir quitter rapidement les lieux, et sortir avec quelques soldats obtenant leur aide pour affronter les berserks qui arrivent. N'hésitez pas à faire des descriptions du Chien et de ses fidèles suffisamment sanglantes et terrifiantes. Les PJ ne devraient pas vouloir traîner dans le coin ! Une fois sur la route, vous pouvez les faire affronter quelques berserks, mais ceux-ci ne devraient être que des menaces mineures.

Il est important de noter que le Chien les laissera passer tant qu'il reste des soldats à combattre. Si les PJ traînent, ils seront par la suite attaqués par le monstre de Khorne et ses soldats fanatiques.

Ils peuvent vouloir piller les lieux avant de partir. Cela reste une option possible, mais augmentez le nombre d'ennemis leur faisant face à chaque assaut, jusqu'à ce qu'ils décident que c'en est assez et quittent les lieux...

ET APRÈS...

Si l'on considère que le groupe parvient à s'échapper, ils trouveront la vallée beaucoup plus sûre. Tous les Berserks ont été appelés par le Chien et ignoreront les aventuriers dans leur précipitation pour rejoindre leur chef de guerre. Comme avant cependant, ceci ne devrait pas être une occasion de traîner dans les parages, car une fois la bande de guerre reformée, les choses iront différemment.

Les PJ sont maintenant libres de continuer leur route vers leur destination d'origine. Ils peuvent décider d'avertir les officiels de l'Empire une fois qu'ils en trouveront, ou même de faire un détour vers la garnison ou la ville la plus proche. Si les PJ ont libéré le Chien, et l'admettent, ils peuvent avoir de gros ennuis avec les chasseurs de sorcières.

Les recherches effectuées par les forces impériales n'indiqueront aucune trace de Küchenstein ou de ses hommes, et évidemment la bande de guerre du Chien est repartie en direction des désolations du Chaos, loin au nord. Les autorités ne reconnaîtront pas la trahison du capitaine et en feront même un héros national.

Si Feigling survit et se sauve avec le groupe, il confirmera cette version. Il veut juste vivre tranquillement dorénavant (jusqu'à sa métamorphose en monstre fou furieux s'il a été mordu).

