



*S'*appel *Du*
*D*estin

*Acte 13 :
Naissance*

*Auteur :
Cyril Richard*

*Mise en page :
Paul Saccard*

 Miltrariot.com

Un scénario pour Warhammer le jeu de rôle

© Les aventuriers du 4^e âge - Juillet 2022



L'Appel du Destin

Acte 13 : Naissance

Dans cet épisode nos aventuriers vont terminer le rituel du prêtre de Forsagh. Ils devront contrecarrer les plans d'invasion de la ville par une armée d'Hommes-Bêtes et d'Orques. Calh Caz quant à lui préparera la venue du duc du changement dans le corps de l'enfant.

Ce chapitre est un tournant décisif dans la campagne. Le monde ne sera plus le même.

Début de l'aventure

Nos aventuriers reviennent à Argalis après avoir entendu raisonner des tambours au loin. Il y a de l'agitation en ville. Les portes sont gardées férocement et les identités sont demandées pour pénétrer dans la cité. Des soldats guettent depuis les murailles et les habitants sont calfeutrées chez eux. Une atmosphère suffocante et menaçante règne sur les lieux. Les forges résonnent des coups de masses et du souffle de la braise. On affine les flèches, on tend les arcs et les épées prennent forme. Femmes et enfants

sont regroupés dans certains quartiers tandis que les hommes se préparent à un futur combat.

C'est l'atmosphère qui règne depuis deux jours sur la ville avant l'attaque des hordes de Khorne sur Argalis. Elle a lieu à la nuit du deuxième jour, après leur arrivée dans la cité.

Nos aventuriers sont un peu décontenancés par le vacarme des préparatifs de guerre et l'ordre qui règne dans les rues lors de leur arrivée. La seule chose qu'on leur répondra c'est qu'une guerre se prépare. Ils rencontrent donc le Prince qui les accueille volontiers. Ils sont reçus par le Prince Lamaurak et son conseiller, le prêtre Calh Caz.

Ces derniers s'enquière immédiatement de l'ingrédient pour le rituel et Calh Caz remercie grandement les aventuriers. Il soumet l'idée au Prince de les honorer du titre de chevalier d'Argalis. Le Maître du Jeu fera en sorte que Calh Caz soit sympathique aux yeux des aventuriers ; cela rendra la trahison d'autant plus amère.





Ce que nos aventuriers peuvent apprendre au palais :

- Une guerre se prépare. Les éclaireurs du Prince disent qu'une armée d'Orques et d'Hommes-Bêtes marchent vers Argalis. Ces derniers portent des étendards rouges sang ornés d'un X tordu. Cela faisait bien longtemps que ces contrées n'avaient vu une telle armée. Pour Calh Caz il ne fait aucun doute que la magie de l'enfant attire le Chaos en ces lieux.

- Le rituel sera prêt demain soir. Pour qu'il soit opérationnel il faut attendre que Morrslieb soit pleine, ce qui aura lieu dans la nuit du lendemain.

- L'enfant est dans le sanctuaire de Forsagh, aux sous-sols de la ville. Il est possible de le rencontrer ; il est bien nourri, les prêtres lui ont expliqués ce qui allait se passer et pourquoi ils font cela. Étrangement l'enfant n'a pas été choqué.

- Le rituel des suppliciés consiste à sacrifier 5 humains reliés chacun à un élément (eau, terre, feu, air et éther). Chacun des 5 prêtres a décidé d'offrir sa vie pour Forsagh et en faisant cela ce dernier les recevra auprès de lui. Ils deviendront ses Champions. d'après la doctrine de Calh Caz. C'est ce que le prêtre à manigancé pour convaincre et entraîner les acolytes dans son « délire ». Un pentagramme est tracé au sol, chacun des prêtres se tenant à une pointe de l'étoile. Puis les mots de Forsagh sont prononcés. Seuls les initiés de Forsagh peuvent assister au rituel. Puis vient le sacrifice du cœur du géant et le rituel opère alors. Il rend invisible l'enfant aux yeux de Mère. Les aventuriers ne peuvent apprendre cela qu'en réussissant un jet de Baratin ou Charme avec malus.

- Le prince a besoin d'eux. Il prépare ses

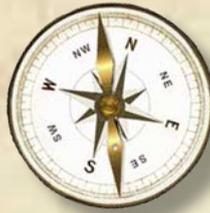
fortifications et pensent que ces dernières lâcheront quoiqu'ils arrivent. Il semblerait que les Hommes-Bêtes possèdent tout un attirail avec eux : béliers monstrueux et surtout de la poudre. Ses éclaireurs ont vus des chariots transportés par des Hommes-Rats ainsi que ce qui ressemble à des ingénieurs Orques. Pour affaiblir leur force il aimerait les envoyer lors du siège à l'arrière des lignes extérieures pour essayer de faire exploser leur réserve de poudre et ainsi créer une diversion et affaiblir le front. Il a déjà envoyé des équipes de sapeurs creuser les tunnels de la ville pour pouvoir glisser plusieurs groupes armés lors de l'affrontement aux portes de la ville. Il a aussi dépêché des éclaireurs vers d'autres cités proches. Il n'est pas sur du résultat. Effectivement, aucun messenger n'arrivera à destination...

- Pour le moment le Prince leur offre le titre de chevaliers d'Argalis. Ils ont accès à l'armurerie de la ville et celui de sa milice. Pour leur mission cependant aucune chose trop encombrante n'est donnée, car la discrétion avant tout est de mise. L'auberge est payée, les repas, la nuit, tout compris. Le Prince est honoré d'avoir à ses côtés de fiers héros pour cette mission. Calh Caz et le Prince ne tarissent pas d'éloges et louent leur courage.

- Le Prince mènera la bataille avec ses hommes. Il sera le capitaine des armées de la ville. Il ne compte pas se cacher lors de l'assaut et veut défendre sa cité. Il priera Illuminas pour cela.

En ville

Beaucoup d'événements se déroulent en ville. Il y a ceux qui en profitent pour piller des boutiques et commettre des actes atroces ou juste quelques vols. Parfois des chasseurs de prime interviennent ici, si nos



aventuriers ne les ont pas supprimés lors de l'épisode précédent. Il faut aussi que nos aventuriers se reposent. Improviser donc ces deux jours entre le passage au temple de Forsagh s'ils veulent voir l'enfant, découvrir la suite des plans du Prince, profiter de l'armement et surtout le rituel de chevalerie faisant d'eux des serviteurs d'Argalis.

Les premiers assauts

Le premier soir les troupes Orques sont aux portes de la ville. Les archers s'exercent et malgré tout, quelques soldats sont touchés sous les flèches orques. Mais ceci n'est qu'une tactique pour affaiblir les défenses humaines. Les Hommes-Bêtes restent loin de la scène. Ils semblent préparer leur artillerie. Des béliers monstrueux sont visibles. Mais l'heure n'est pas à la guerre. La nuit sera ponctuée d'attaques contre la cité, tout le long des murailles. Nos aventuriers peuvent y participer.

De grandes messes sont données pour honorer les guerriers de la cité. On y prie plusieurs dieux dont Morr, Ulric et Illuminas principalement ainsi que Shallya pour épargner les civils.



Nos aventuriers peuvent aussi se recueillir avant leur mission. Le lendemain matin les Orques continuent leurs attaques sans discontinuer. Les hordes se rapprochent de l'enceinte de la cité. Pluie de flèches, unités venant s'écraser sur les murailles, etc. sont stoppés par les bains de pois bouillante, des volées de lèches et les jets de pierre. La défense renforce les portes de la cité aux deux extrémités. Les capitaines de garde vérifient le système d'égout qui sont scellés pour éviter de mauvaises surprises venant des profondeurs. Pendant ce temps là les sapeurs continuent de travailler, creusant sans relâche des tunnels pour les troupes.

En fin d'après-midi, les forces armées sont parés à intervenir. C'est là que la horde Orque entre en action. Elle attaque de concert et se concentre sur une porte de la ville. On invite nos aventuriers à pénétrer dans les sous-sols de la cité pour rejoindre les tunnels creusés récemment. Les sapeurs sont fatigués, harassés. Ils ont ouvert un passage vers l'extérieur, à l'arrière des lignes ennemies sur un côté.

Le camp ennemi

Le passage qu'emprunte nos aventuriers passent par les anciens sous-sols de la cité. Les équipes de sapeurs ont rouverts des galeries, creusant jour et nuit pour atteindre leur objectif.

En arrivant sur place le groupe peut se rendre compte des forces en présence ; plusieurs bataillons d'Orques accompagnés de Gobelins Noirs sont placés en premières lignes. Ils transportent des échelles pour les murailles, sont équipés d'épées courtes, d'arcs et de couteaux.

Des unités entières d'archers attendent à l'arrière, fourbissant leurs armes et époutant leurs projectiles. À l'arrière les



Hommes-Bêtes sont regroupés en factions différentes. Toutes portent le symbole du X tordu.

Des feux éparpillés aux quatre coins du campement permettent de distinguer nettement d'énormes béliers à tête horribles, des racks remplis d'épées monumentales, d'immenses hallebardes effilées et d'armes aux formes extravagantes. Bref les forces en présence sont nombreuses. Des Humains prisonniers servent de soufre douleur, et sont parfois sacrifiés pour leur Dieu. Les restes ornent des pics immenses qui serviront d'étendard lors de l'affrontement.

Les troupes gobelinoïdes attaqueront en premier. Les Hommes-Bêtes se préparent en enfilant leurs lourdes armure. Leurs corps musculeux sont parés de peintures de guerre réalisées avec du sang Humain. Ils hurlent des mots à leur Dieu en se frappant

le torse, le tout au son des tambours Orques et Gobelins. L'ambiance est terrible et funeste. Une odeur de sang empeste tout le campement. Un test de Résistance est nécessaire pour supporter ces horribles scènes.

Mission explosive

La discrétion est de mise pour effectuer leur mission. Les aventuriers devront partir à la recherche des explosifs décrits par les éclaireurs.

Les grandes barriques et tonneaux remplis de poudre noire se trouvent près de gros chariots tirés par deux minotaures par chariot. Il semble que les créatures vont les tirer de force jusqu'aux murailles pour ensuite exploser avec. De grandes lanières de cuir les attachent au chariot.





L'attaque de la ville

Dans un premier temps les Gobelins et Orques attaquent et posent leurs échelles pour essayer d'investir les murailles. Puis les Hommes-Bêtes aux béliers assaillent les portes. La tête des machines crache du feu et pour les assiégés, ces béliers sont déstabilisants. Les têtes représentent des déités démoniaques.

Puis les chariots tirés par les minotaures se mettent en route sous les ordres de leur chef. Les créatures tirent alors les chariots et prennent de l'élan pour tenter d'atteindre les murailles sous les jets de projectiles.

Nos aventuriers ne pourront pas tous les arrêter. Il faudra soit les viser avec des flèches enflammées soient les arrêter de face, ce qui reste très dangereux. Si les aventuriers arrivent à neutraliser des chariots, alors l'explosion avant terme, surprendra les Hommes-Bêtes, provoquant la débandade dans le campement.

Mais la neutralisation des chariots a un coup. Une petite troupe les repère bien vite et une course poursuite s'engage jusque dans les sous-sols. Acculés par deux Hommes-Bêtes et une dizaine d'Orques et Gobelins, les joueurs doivent chèrement vendre leur peau pour survivre.

Les hommes du Prince viennent les aider avant une fin funeste. Une troupe jaillit sur le champ de bataille par ce tunnel, mais une partie de la horde d'Homme-Bête en a profité pour pénétrer dans la cité.

Ils doivent dorénavant repartir vers la Argalis et protéger le temple sous le palais. Le Maître du Jeu improvise alors des échaffourées dans la cité. Des habitants surpris se font massacrés par les monstres qui mettent le feu à la ville. La fumée acre pique les yeux et l'environnement devient opaque. La ville tombe aux mains de la harde des Hommes-Bêtes et de leurs alliés.





La cérémonie

L'heure du rituel est maintenant venu. L'enfant va subir la cérémonie de possession démoniaque dans le sous-sol du temple.

Les sacrifiés gisent au milieu de la pièce à chaque pointe de l'étoile. Chacun a subi le supplice de son élément (une noyade pour l'eau, une carbonisation pour le feu, etc.). Au dehors le ciel gronde et s'obscurcit. Calh Caz commence son incantation. Elle dure quelques minutes. Les Hommes-Bêtes lèvent les yeux au ciel, les aventuriers peuvent s'en rendre compte, et réagissent avec violence. L'orage frappe le toit du palais le réduisant en cendre. Des éboulis tombent au sol et sont susceptibles d'assommer nos aventuriers. Les gardes se regroupent devant le palais et hurlent de le défendre quitte à donner sa vie pour le Prince. Il est là avec ses hommes et heureux de voir les aventuriers à ses côtés.

Un second éclair plus violent vient frapper l'édifice, le tout tremblant depuis la fondation jusqu'au dôme. La horde d'Hommes-Bêtes semblent devenir enragée et se jette dans la bataille (bonus de combat). Le M.J. improvise cette scène apocalyptique pendant laquelle les hommes du Prince tombent les uns après les autres jusqu'au seigneur qui se fait pourfendre par un minotaure.

Puis un grondement semble venir du ciel, assourdissant, apeurant monstres et rescapés. Les Hommes-Bêtes hurlent dans un langage à faire frémir n'importe quel aventurier émérite. Puis une lueur aveuglante accompagnant un vent de braise, souffle tout sur son passage. Les aventuriers sont propulsés à terre sur plusieurs mètres et s'évanouissent.





Épilogue

Voici la fin de ce scénario. Pour vous cher MJ quelques révélations. Les Hommes-Bêtes ont aperçu l'éclair de Tzeench et entendu sa voix. Nos aventuriers ne sont pas préparés à ce genre de chose. Un Duc du changement vient de s'incarner en l'enfant et lors de son apparition les vents de magie ont été libérés dans une puissance hors du commun.

Cela a provoqué l'inconscience de nos aventuriers et la fuite et la mort de la horde démoniaque de la cité. Peu en ont réchappé et ce sera le cas de nos aventuriers. L'enfant quant à lui se sera réveillé en tant que Duc du changement du nom de Hal'Nuriel. Quand ce dernier s'est retrouvé dans le corps de l'enfant toute sa magie a été déployée en ces lieux.

Calh Caz l'emmène alors vers l'Empire en passant par le nord. Le Duc et son invocateur ont de grands projets pour l'Empire car l'aura de l'enfant n'a pas disparu. Et les deux « acolytes » comptent bien profiter de cela pour s'accaparer le trône de l'Empereur.

Dans le prochain scénario le groupe se se remet peu à peu de ce cauchemar. Blessés, mal en point, ils sont récupérés par des habitants qui ont fuis les lieux du sinistre. La cité d'Argalis a été mis à feu et à sang et le souffle de Tzeench n'a laissé que peu de survivant. Ce qu'ils ignorent c'est que pour avoir participer à sa venue le Duc du changement leur a offert un présent. Ils constateront que leurs corps muteront sous l'effet du Chaos lors des futurs épisodes.

Mère quant à elle vient de perdre sa connexion à l'enfant. Elle est folle de rage et rend responsables nos aventuriers. La suite de notre campagne sera l'occasion

pour Mère de déchaîner toute sa fureur sur les Principautés Frontalières et nos aventuriers. Et avant de sauver l'Empire d'un nouveau danger, il leur faudra d'abord éradiquer cette menace.





LÉGENDES :

	Tunnels		Camps ennemi
	Escaliers		Porte
	Bois		Temple
			Eau



LÉGENDES DE LA CARTE D'ARGALIS

CAMPEMENT ENNEMIE

- A : Stationnement des troupes Orques
- B : Avant-garde Gobelins
- C : Écurie des Minotaures
- D : Campement des Hommes-Bêtes

TUNNELS

Le tunnel 1 donne dans un petit bois à l'Est d'Argalis.

Le tunnel 2 s'ouvre dans un bois situé au Nord de la ville.

Le tunnel 3 débouche dans les ruines d'un temple.