



'appel Du
Destin

*Acte 14 :
Un nouveau départ*

*Auteur :
Cyril Richard*

*Mise en page :
Paul Saccard*



Un scénario pour Warhammer le jeu de rôle

Silmarion.com

© Les aventuriers du 4^e âge - Août 2022



L'Appel du Destin

Acte 14 : Un nouveau départ

Nos aventuriers se réveillent blessés et très fatigués. Faites-leur perdre la moitié de leur point de vie pour marquer la chose. Ils sont sur un chariot traîné par un âne, la bride tenu par la main d'un vieillard. Ils ont été couchés à l'arrière du chariot et roule dans une direction inconnue.

Il est à noter qu'ils portent dorénavant la marque du chaos même si cette dernière n'est pas présente actuellement. Au fur et à mesure des scénarii qui suivront, le symbole apparaîtra de plus en plus précisément, les faisant ainsi basculer progressivement vers le chaos et la folie. Tout prêtre subira un malus de 20% pour lancer ses sorts sur ses jets de langue Magik. Depuis l'éveil du Duc du changement dans le corps de l'enfant leurs dieux les ont « abandonnés ».

Début de l'aventure

Les derniers survivants se rendent à Vardanos, cité des principautés frontalières tenu par un prince peu recommandable. Ce dernier ne cherche que le profit de sa cité et prélève de lourds impôts sur sa population qui vit dans la peur. Les réfugiés sont emmenés dans les bas quartiers de la ville où règne une atmosphère obscure : maladies, meurtres, etc.

Les aventuriers sont toujours recherchés et chaque entrée dans la cité est sous l'étroite surveillance des gardes postés aux portes. Certains les ont repérés et vont profiter de la nuit dans le campement de réfugiés pour les attraper. Leur tête est mise à prix mort ou vif attirant l'avidité des mercenaires qui tenteront de les tuer.

Ils sont blessés et mal en point. Le vieillard

ou toutes personnes avec qui ils auront fait connaissance pourra les aider des mauvaises rencontres.

Voici ce qu'ils peuvent apprendre sur le trajet ou au campement :

- La population a été témoin d'un grand éclair qui s'est abattu sur le palais d'Argalis. Sa destruction s'est accompagnée de lourdes fumées provoquées par les flammes puis l'odeur de la chair brûlée. Certains racontent avoir vu leur amis fondre et leurs peaux et les os se dissoudre. D'autres ont assistés à la débandade des Hommes-Bêtes en hurlant. Enfin certains témoins ont assisté à la décomposition infernales des chairs brûlées.
- Il ne reste que peu de population. On dénombre une centaine de réfugiés maximum dont beaucoup d'enfants, de femmes et de vieillards.
- Retourner sur place est une mauvaise idée, la cité a brûlé devant une ruine géante à ciel ouvert.
- Les prémices d'une future grande guerre font trembler l'ensemble des Principautés. Des commerçants venant de l'Est racontent la prise de Philany par l'armée de Canaval, d'autres la chute de Valendra, Alynd et Malko. Les dernières cités ont préféré se rallier à Canaval plutôt que subir ce triste sort. Ces infos arriveront aux oreilles des aventuriers tout au long de leur futur voyage.
- Des avis de recherche, commencent à fleurir proposant une somme importante sur chaque tête d'un groupe d'aventuriers.



À l'attention du Maître du Jeu

À partir de maintenant le Maître du Jeu va devoir improviser. Les joueurs peuvent décider de retourner sur Argalis auquel cas ils assisteront à un théâtre horrifique : des cadavres en putréfactions, des squelettes calcinés, des restes de corps mutilés, tout cela sur un lit de cendres, d'où émergent les bases de quelques fondations, celles du palais, du temple et de quelques rares fondations d'habitations.

L'état des lieux

Sur place, une bande d'Hommes-Bêtes est venu se repaître des restes et serait plus être intéressés par la chair fraîche de nos aventuriers que les restes immondes de la destruction.

Pour retrouver la piste de l'enfant, les joueurs doivent se rendre à l'évidence qu'ils leur faut trouver de nouveaux alliés. Personne n' a vu Calh Caz ou l'enfant. Calh Caz a aussi subit l'impact du Duc et son corps se transforme, cadeau offert par Tzeench. Son visage est devenu plus anguleux plus mince. Il a grandi cachant dorénavant des cuisses musclées et écailleuses comme celle d'un oiseau. Ses mains sont pourvues de griffes. Calh Caz et l'enfant remontent vers le Nord en passant par la Tillée et se rendre sur les terres de l'Empire. La route est très fréquentée et il est donc difficile de les repérer.



Les affiches de primes de recherche



Octavian Belacourt

De plus Mère a lancé l'un de ses héros aux trousses de nos aventuriers : Octavian Belacourt. Il s'agit d'un Vampire aux ordres de Mère.

Il se déplace dans un carrosse et seulement de nuit. Seul un cocher l'accompagne. Ce dernier veille à son attelage quand le Vampire se repose. Octavian se nourrit à chacune de ses haltes, plus par gourmandise que par envie... Et nos aventuriers croiseront sa route.



La logique voudrait que le groupe décide de repartir vers le Nord là où ils ont reçus un appui lors de leur passage. S'ils n'y songent pas glisser leur l'idée par l'entremise d'un personnage non joueur.

Beaucoup de rencontres sont possibles lors de cette aventure, et seul le passage avec Octavian est développé.

Il est possible qu'ils rencontrent des bandits de grand chemin, des créatures hostiles, des chasseurs de primes, etc. Le M.D. improvisera les embuscades, les combats, et les difficultés du voyage. Ces micro événements feront durer cette première partie de l'aventure, donnant l'impression à nos aventuriers la sensation d'être perdu. Cette ambiance dramatique d'isolement parmi nombre de réfugiés errant, de Principautés dévastées et d'atmosphère générale de guerre, doit persister tout au long de ce périple. Leurs nuit est agrémentées de quelques rêves cauchemardesque incompréhensibles ou qui les touche de près. Ils ont de la fièvre, le corps fébrile et pour certain la nausée. Certaines blessures ont suppurées et les maigres victuailles suffisent à peine à garder quelques forces.

Belacourt, Vampire Bretonien

Chevalier Bretonien parti en quête du Graal, ne trouva que désespoir et misère sur son chemin. Un jour alors qu'il traversait la contrée infestée du Moussillon, il rencontra une femme. Elle était sage et infiniment belle et lui promit bien plus que ce que pourrait lui offrir la Dame du lac. Sa volonté flancha et il se rallia à la princesse Esméralda de Canaval. Il devint l'un de ses héros, plongea dans les secrets interdits de son culte et reçut l'honneur de devenir immortel par l'entremise d'un Vampire : Elijah Deverell.



Depuis il est aux ordres de sa Reine, se nourrit de chair humaine la nuit et dort dans son carrosse la journée. Il est en contact télépathique avec son cocher tout le temps. Octavian Belacourt peut ainsi ressentir le danger qui le guette si besoin est.

Imaginez Octavian comme un Comte Bretonien d'un autre temps. Chemise à jabot, cheveux tirés en arrière, longs manteaux sombres et petit gilet en velours rouge orné de broderies d'or. Un regard bleu/gris profond et d'acier illumine un teint pâle. Lorsqu'il se déplace, Octavian porte une cape noire et une canne à pommeau. Il semble bondir et marcher sur l'air, sa large cape donnant un effet fantasmagorique à cette vil créature.



Octavian Belacourt

Il peut se transformer en loup monstrueux, en chauve-souris démoniaque de près de 2 mètres, aux ailes membraneuses. Sa mâchoire acérée est une arme sans pareille. Il peut hypnotiser ses victimes et les plonger dans un profond sommeil ou leur donner des ordres. Mais Octavian n'est pas comme ses semblables. Est-ce un reste de sa noble origine Bretonienne ? Toujours est-il qu'il préfère l'affrontement à la fourberie. Son grand jeu est de transformer les habitants de hameaux et de petits villages en Goules, lui obéissant ensuite aveuglément. Les Goules d'Ecate gardent leur allure humaine même si le teint de ces dernières est légèrement pâle. Elles vivent pour servir leur maître et le défendent bec et ongles si besoin est. Si ce dernier meurt, elles subissent le même sort. Ces monstres peuvent se déplacer de jours contrairement à Octavian et ne subissent aucun effet diurne.

Fermac Sacks

Son cocher, Fermac Sacks est habillé de vêtements ordinaires. Il a la cinquantaine bien passée, cheveux dégarni, dentition manquante, strabisme prononcé et verrues disgracieuses, il marche d'une allure voûtée. Fermac articule mal ses mots. C'est un homme plutôt vulgaire et surtout méchant. Le fourbe, c'est lui. Il passe pour pleutre mais le moment venu il saura planter un couteau dans le dos de nos aventuriers. Il sert son maître quoiqu'il arrive et ne le trahira jamais.

Et c'est ainsi que nos personnages arriveront à Auchendale en soirée, fatigués et pas totalement remis de leurs blessures. Ils chercheront certainement un bon lit pour se reposer.

Le village d'Auchendale



Auchendale

Le Maître du Jeu la situe en fonction de l'itinéraire que prendront les aventuriers. Il s'agit d'une petite bourgade de paysans et de forestiers. Les premières grandes villes sont à deux jours de route au minimum.

Le bourgmestre gère son village qui se compose d'une guérisseuse, d'une auberge, d'un commerce de peaux et de matériels pour chasseurs et trappeurs ainsi qu'un maréchal-ferrant. De prime abord l'endroit semble tranquille et pour cause, tous les habitants sont sous l'emprise et les ordres du Vampire. Ils sont priés de faire passer un bon séjour à nos aventuriers car Octavian Belacourt se les garde en plat de résistance et les obligera à résider deux nuits dans sa paisible bourgade en apparence.

Pour cela le bourgmestre les embauche pour une mission. Octavian veut voir de quoi ils sont capables et se servir d'eux pour exterminer une troupe d'Hommes-Bêtes

de Khorne qui traîne dans les parages. Avec l'apparition du Duc dans ses terres, les créatures du chaos sont sorties de leur domaine habituel.

Voici les noms des principaux habitants :

Le maréchal-ferrant se nomme Ronu Eaman. La guérisseuse est Gwendrel. Le commerçant est Mandryt Kroth et enfin, le bourgmestre s'appelle Séraliam Crown.

Ils sont tous sous l'autorité de leur maître et tout les habitants parlent d'une voix quasi monotone. Ils sont amorphe, et semble ne rien ressentir. Cela peut leur paraître étrange au premier abord.

Leur arrivée dans Auchendale est accompagnée d'un brouillard oppressant entourant le village alors que quelques lieux auparavant, le ciel semblait dégagé. Il n'y a pas un seul animal domestique hormis un carrosse tiré par deux chevaux noirs et rangés devant le bâtiment du bourgmestre.





Si on interroge quelqu'un sur le propriétaire du véhicule, les habitants répondent qu'il s'agit d'un étranger venu du Nord-Ouest. On leur dira qu'il a disparu, surement dû à l'attaque d'Hommes-Bêtes.

Six habitants sont repliés dans le garde mangé, dormant dans leurs caisses, dans la cave du bourgmestre. Le soir ils s'en vont à l'hôtel de ville et se regroupent auprès de leur maître pour se nourrir. Les aventuriers peuvent ressentir sa présence la nuit venue. Laissez vos aventuriers se reposer une bonne nuit même s'ils ressentent sa présence.

Le bourgmestre vient à leur rencontre à l'auberge, au petit matin. Il leur demande leur aide car depuis quelques jours une troupe d'Hommes-Bêtes harcèle le village. Mark le chasseur/trappeur et Oswald ont été retrouvés morts dans les bois. Chose totalement fautive bien sûr. Le bourgmestre Séraliam Crown affirme qu'il y a deux jours ils se sont approchés des maisons et ont tués tout les animaux domestiques du village. Certains habitants sont déjà partis mais que la plupart ne peuvent partir car toute leur vie est ici.

Séraliam pense que les créatures de Khorn se trouvent dans les bois plus au Nord et ont monté un campement. Il complète son histoire et raconte que cela fait suite aux événements survenus au Sud. Quelque chose les a délogé de leur terre. Tout est faux, hormis la présence des Hommes-Bêtes.

Chasse à l'Homme-Bête

Le bourgmestre propose la somme de 200 couronnes d'or pour leur mission.

Au bout d'une journée de marche dans les bois ils peuvent trouver des traces de

passage des créatures. Elles sont 8. Il s'agit d'une troupe qui a fui face à la vague de magie sur Argalis. Elles possèdent toutes la marque de Khorne.

Il n'y a aucune trace d'animaux morts. Nos aventuriers peuvent les surprendre alors qu'ils vont se prêter à un rite sacrificiel pour leur dieu. Un homme est attaché à un mat de bois et attend son heure. Il pleure, supplie et est horrifié. Rien n'y fera. Soit nos aventuriers le sauvent soit il meurt. Les hommes bêtes ne sont pas sur leurs gardes et seront facilement surpris.

Leurs armures sont composées de cuirs délabrés et noircies par le cataclysme précédent. Des brûlures sur leur corps attestent de leurs présences sur les champs de bataille. Tandis que nos joueurs les regardent poursuivent leur rituel caché derrière des végétaux ils pourront envisager leur attaque contre les bêtes. Mais la vue du tatouage provoque chez eux un malaise. Quelque chose de viscéral qui vient les toucher dans leurs être.

Les joueurs doivent effectuer un jet de Résistance au Chaos avec une pénalité de 30% (cadeau du Duc). Si l'un d'eux échoue dans son test, alors son corps se tord et il est pris de furieuses et douloureuses convulsions.

Votre aventurier subit une mutation, physique. Lancer un jet sur la table des corruptions physiques page 184 du livre de base Warhammer v4 et pour les prêtres et lanceurs de sorts, sur la table page 185 des corruptions psychiques.

Voici leur première corruption du Chaos. À chaque fois qu'un événement sera en lien avec le Duc ils subiront une corruption du Chaos.



Improviser le combat en fonction des réussites ou des critiques. Nos aventuriers vont alors commencer à se poser des questions.

Le retour au village n'a pas lieu sous les applaudissements. Malgré leur réussite, les habitants semblent perplexes. Le bourgmestre les informe alors que quelqu'un souhaite les rencontrer. Il se nomme Octavian Belacourt, chevalier et Comte et les reçoit dans la grande salle commune le soir même.

À la nuit tombée les aventuriers se rendent à la salle commune et s'aperçoivent que tous les habitants se sont rassemblés devant le bâtiment, silencieux, dans une ambiance inhabituelle.

La salle principale est vaste et accueille les banquets des villageois habituellement. Les portes s'ouvrent étrangement sans avoir à trop les pousser. Un homme est assis, ses pieds chaussés de longues bottes posés nonchalamment devant un feu crépitant. L'âtre derrière lui, crée un effet de contre-jour. Quelques tables sont disposées dans la grande pièce. Quatre fenêtres donnent sur l'extérieur à hauteur d'hommes. De grands tentures pendent le long des murs. Derrière l'une d'elle se cache son valet armé d'un poignard. Sur un test de Perception à -30% ils peuvent apercevoir les pointes des chaussures qui dépassent.

Le Comte est habillé comme à son accoutumée, portant avec élégance sa tenue d'aristocrate et paraît ravi dès l'arrivée des aventuriers.

« Mes amis, laissez moi me présenter. Octavian Belacourt, Comte de Beaucoing. Alors j'apprends que vous avez abattu les Hommes-Bêtes qui se terraient dans la forêt voisine ? Comme c'est grisant. Vous avez eu peur ? Mais que vois je là ? » Il

s'approche alors d'un des joueurs qui a reçu une mutation physique, puis étreignant sa canne, il passe le pommeau sur l'étrange déformation physique.

« Curieuse anomalie n'est-ce pas ? »

Et poursuit :

« Voyez-vous, j'aimerais vous embaucher ».

Les aventuriers, sur un jet de Perception réussi ne savent pas si Octavian se déplace ou lévite légèrement. Sa façon de se mouvoir est étrange.

Il prend un air cabotin et une posture de dandy, puis s'approche d'une table sur laquelle traîne une carafe contenant ce qui semble être un vin épais et se verse une larme du nectar dans un verre de cristal.

Le liquide semble épais et il le vide d'un trait. Ces yeux luisent alors et il reprend à destination des joueurs :

« Oui, voyez-vous, je recherche quelqu'un. En fait pour être tout à fait honnête avec vous, ce n'est pas vraiment moi qui recherche cette personne mais ma Reine ».

À l'évocation d'une Reine les aventuriers doivent se douter de quelque chose.

Son ton de comédie mêle une pointe de sarcasme, ce qui n'est pas pour rassurer l'auditoire. Il manipule sa canne puis se retourne et son regard devient inquisiteur : « Elle aimerait savoir où est l'enfant ! Soyez gentils-hommes et dites-moi ce que vous en avez fait. Mère est triste et se lamente de ne pouvoir le trouver. Et vous, mes amis, je dois vous dire qu'elle vous a pris en grippe. Vous avez gagné toute son attention. C'est pour cela que je suis ici ce soir avec vous... Elle m'a envoyé vous trouver et vous demander de me dire tout ce que vous savez. Alors ? (Devant le silence et l'hésitation des joueurs il prend un ton plus direct). Ne m'obligez pas à être désagréable. »



Cette discussion vire à l'interrogatoire et un combat va sûrement s'engager. Dans un premier temps il se bat sous forme humaine armé d'une rapière. Il est rapide, très rapide. Dès qu'il a perdu la moitié de ses points de vie il se transforme en chauve-souris, prenant un aspect effrayant et les attaque avec rage. Quand il ne lui reste plus beaucoup de points de vie, il se jette par une fenêtre déjà entre-ouverte et le groupe perçoit sa transformation en une brume. Puis Octavian reprend forme humaine et s'engouffre dans son carrosse pour partir. Le cocher peut intervenir lors du combat et fuit rapidement dès qu'il a enfoncé sa lame et salement amocher un personnage.

À l'attention du Maître du Jeu

Si le vampire est terrassé, il hurle d'une façon effrayante et la population massée à l'extérieur accourt. Une vingtaine d'habitants sans armures muni de bâtons, de haches ou de fourches se rue dans la pièce.

De la même façon, si il fuit, il envoie ses goules couvrir ses arrières. Nos aventuriers voit alors partir le carrosse tiré par ses chevaux diaboliques. Vous pouvez improviser une course poursuite pour le tuer. Il s'arrête la journée et il suffit de remonter sa piste qui mène vers Canaval.

Octavian est très sûr de lui et de ses pouvoirs. Une attaque sur deux réussie. Il a le pouvoir de se transformer en brume instantanément pour réapparaître ailleurs et ne subira aucun dégât mais ne pourra pas agir sous cette forme lors du combat.

Il est préférable de le laisser partir. Voici un ennemi qu'ils pourront ainsi retrouver quand bon vous semblera. Faites-le intervenir quand vous le désirez lors de la suite de la campagne.





Une fois le village nettoyé, ce dernier devient un village fantôme. L'inhumation des corps permet à ces âmes de recevoir la bénédiction du dieu Morr qui enverra, la nuit venue un songe pour cette bonne action au groupe.

« Un corbeau, immense et d'un noir impénétrable, les survole. Au loin des acclamations se font entendre. Dans un Colisée, un Nain se retourne à leur arrivée, l'arène est vide. »

Nos aventuriers ne le savent pas encore mais en temps voulu ils recroiseront la route de Snorri. Et souvenez vous que ce dernier est l'ami de Maximilien Doucefleur, chevalier corbeau du culte de Morr... Mais chaque chose en son temps.

