

INVOCATION!!!



Introduction:

Ce scénario d'enquête et de combats contre les forces du Chaos, mettra les personnages aux prises avec un démoniste qui souhaite ni plus ni moins qu'invoquer un démon Portepeste de Nurgle et lâcher la bête sur le Vieux Monde et plus particulièrement sur la ville de Grünburg. Les choses ne seraient déjà pas simples s'il ne s'agissait que de détruire ce démon, mais le mage dément est persuadé qu'en plus de sacrifier six humains il doit également sacrifier un bébé portant une marque particulière au niveau du bras. Après des semaines de recherche il en a enfin devouvert un et s'apprête à commencer le rituel d'invocation. C'est à ce moment précis que nos héros interviennent.

Préparation:

Pour diriger cette aventure, vous aurez besoin de la nouvelle édition du Jeu de Rôles Warhammer, le Bestiaire du Vieux Monde pourra s'avérer utile. Vous pourrez retrouver les caractéristiques des monstres de chaque rencontre en fin de scénario pour une question de commodité. Il en va de même pour les éventuels PNJ importants.

Tour d'horizon de la région où se déroule l'aventure:

Le Reikland est la province la plus occidentale de l'empire et le siège du gouvernement impérial. La province est également la plus riche et prospère, possédant des terres agricoles fertiles et des vignobles réputés. Des montagnes grises est extrait du minerai précieux tel que l'or ou le fer ainsi que des gemmes de grande valeur. Le bois issu de la Reikwald est réputé pour la construction navale. La majorité des voyages se font par voie fluviale mais quelques grandes routes bien entretenues permettent de se déplacer avec plus ou moins de sûreté.

Résumé de l'intrigue pour le Mj:

Alors que les Pj voyagent au sud de la capitale de l'empire, près de Grünburg, ils sont obligés de se réfugier dans la petite localité de Wörlitz suite à un violent orage. Le soir même, le village subit l'attaque d'un groupe de mercenaires qui enlèvent un jeune enfant portant une marque étrange sur le bras gauche.

Les personnages sont alors chargés par les villageois de retrouver le petit et de chatier les mécréants l'ayant enlevé.

Les Pj iront de surprise en surprise, découvrant que le nourrisson doit servir de sacrifice final dans une invocation démoniaque. Ils devront alors sauver le bébé, éliminer le démoniste et ses sbires et si possible renvoyer le démon d'où il vient.

Le fin mot de l'histoire:

Erich Tolzen, agitateur le jour et adorateur de Nurgle à ses heures perdues, a toujours rêvé d'invoquer un jour un représentant majeur de son dieu adoré, Le Seigneur de la Pestilence. Depuis quelques années, il étudie donc la magie et plus précisément le Domaine du Chaos.

Environ trois mois avant le début des événements décrits dans ce scénario, il a découvert un vieux grimoire moisi dans lequel était expliquée la manière dont devait se dérouler l'invocation d'un portepeste.

Ce grimoire avait été écrit en 2521 lors de la dernière invasion des forces de l'Entropie par un sorcier du nom de Sven Ravensonn, un membre de la tribu du corbeau.

Lors de la bataille de Wolfenburg celui ci avait réussi à connaître le vrai nom d'un démon de Nurgle, élément indispensable à son invocation. Après cette sauvage boucherie et la défaite des forces du Chaos, il nota tout sur la façon d'invoquer le démon et ajouta un détail de son cru (absolument inutile soit dit en passant) : le sacrifice d'un jeune enfant portant une marque particulière sur le bras. (merci Willow!!!!)

Enlever six êtres humains n'a pas été difficile pour Erich (il a fait kidnapper des sans domicile fixe à la capitale, là où personne ne viendrait s'émouvoir de leur disparition!!), par contre découvrir un enfant avec la caractéristique requise s'est avéré beaucoup plus ardu.

Il a donc loué les services d'un groupe de mercenaires, et plus précisément ceux de Beorg patte d'ours, qui ont parcouru l'Empire en long en large et en travers à la recherche de cette perle rare.

Il y a environ une semaine, ces truands ont découvert un jeune bébé dans le village de Wörlitz doté de la caractéristique voulue.

Tolzen a donc décidé de le faire enlever sur le champ...

L'aventure:

sur la route:

'Vous avez voyagé toute la journée sous un soleil radieux dans la région du sud de la capitale impériale, cependant en cette fin d'après midi les nuages s'amoncellent au dessus de vos têtes et il semble bien que vous n'échapperez pas à la pluie.....'

Les pjs sont en voyage dans la région de Grünburg au sud d'Altdorf. Il est tard et un violent orage leur ôte tout espoir de pouvoir arriver à Grünburg avant la fin de la journée. Heureusement ils s'aperçoivent rapidement qu'ils ne sont qu'à quelques kilomètres de Wörlitz, village où ils pourront attendre la fin du déluge.

Si vous souhaitez mettre vos joueurs directement dans l'ambiance, vous pouvez provoquer une attaque de mutants alors que l'orage se déchaîne au dessus de leur tête. Le combat aura lieu dans un décor apocalyptique, la route est rapidement transformée en champ de boue, la foudre frappe le sol autour d'eux et enflamme les arbres avant de foudroyer un des agresseurs (le plus puissant !!!) qui s'embrasse à son tour et s'enfuit en hurlant.'



Le village de Wörlitz:

'Le rude combat contre les éléments que vous venez de mener vous a laissé sans force et vous êtes soulagés de voir apparaître à quelques centaines de mètres devant vous la fumée qui s'échappe du toit d'une auberge !!!'

Wörlitz est un village misérable du reikland d'environ 90 âmes proche des environs d'Altdorf.

Il ne comporte que quelques demeures de paysans, une petite auberge et une forge étonnamment bien entretenue. Ce dernier élément pourra d'ailleurs intéresser les Pj plus en avant dans l'aventure car Wörlitz sert de lieu de retraite à un vieux maître forgeron pratiquant la magie à ses heures perdues et qui pourra leur fournir une précieuse

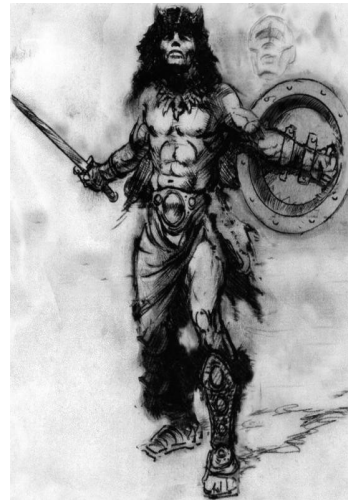
lame magique forgée dans sa jeunesse. Mais nous n'en sommes pas encore là !!

Une fois à l'auberge, les Pj peuvent étaler leurs affaires trempées devant la cheminée et se réchauffer avec un bon vin cuit ou une bière. Les gens d'ici sont très hospitaliers, le chef de village lui-même accueille les PJ avec un sourire aux lèvres en les voyant dans cet état. Ingwald, l'aubergiste leur apporte ensuite une bonne soupe chaude. L'auberge est assez petite et peu de voyageurs s'y arrêtent étant donné la proximité de ce village avec Grünburg. La cuisine y est pourtant bonne (c'est une grande mère qui est aux fourneaux !!) et les lits sont confortables et exempts de nuisibles. Les prix pratiqués sont ceux du livre de règles.

L'attaque des mercenaires de Beorg patte d'ours:

Une fois que les Pj se seront installés, réveillez les quelques heures après qu'ils se soient couchés. En effet, des cris et des bruits de combat les alertent: le village est attaqué par une dizaine de mercenaires bien équipés !

Ces vils personnages, des humains du nord d'après leur apparence ne semblent pas tous tout à fait humains, en effet certains présentent des griffes démesurées, des crocs ou de la fourrure. Un personnage compétent en Connaissance académique (héraldique) reconnaîtra les fameux Ours d'Urslo, la tribu de Beorg patte d'ours.



Ces derniers en bon pillards nordiques commencent comme à leur habitude à saccager les habitations et semblent rechercher quelque chose de particulier. Les villageois sont débordés, d'autant plus qu'il n'existe aucune milice de ce nom dans un si petit village. Seul cinq hommes, les apprentis du forgeron, tous de solides gaillards viendront en aide aux Pj.

Soudain l'un des mercenaires sort d'une des fermes avec un bébé dans les bras, tout en criant ' Je l'ai, je l'ai !!!'. arrangez vous qu'au moins quelques uns des forbans puissent fuir avec l'enfant.

Grâce à leurs talents guerriers, les Pj auront tué au moins l'un des mercenaires et pourront fouiller sa dépouille. Sur un morceau de parchemin en peau d'orque à moitié taché

de sang, ils peuvent découvrir le nom d'un homme, Tolzen, ainsi que le nom d'une ville, Grünburg (ville de 2400 habitants sous contrôle impérial)

Tout le village supplie donc nos valeureux héros de partir à la poursuite du pauvre petit Hans (et oui c'est son nom) et de ses kidnappeurs. Pour mener à bien cette mission, les habitants sont prêts à payer 200 couronnes d'or, (chaque habitant mettant à la masse pour le petit), le forgeron-mage leur offrira quant à lui une de ses précieuses lame magique (voir annexe, la hache de Sigric).

Un allié de poids:

'Vous vous êtes lancés à la poursuite des mercenaires depuis quelques heures déjà lorsqu'au détour d'un chemin vous tombez sur une bataille. Un homme portant une grande cape violette, une épée gravée et un pistolet et aux prises avec un des ours de Beorg...'



Les Pj vont faire la connaissance d'Hubert Valentour, le célèbre chasseur de sorcière, réputé pour avoir accroché à son tableau de chasse, le vampire Von Kirtoff de Sylvanie. Au moment où nos héros s'élanceront pour lui venir en aide, le répurateur achèvera son ennemi d'une balle d'argent tirée entre les deux yeux.

Si les Pj pensent à le questionner, Hubert leur déclarera être sur la piste des mercenaires de patte d'ours depuis quelques jours déjà et que leur employeur, un certain Tolzen a prévu d'invoquer un puissant démon du dieu de la peste. Ce dernier résiderait à Grünburg, un peu plus au nord. Il proposera également de les accompagner s'ils le souhaitent.

L'arrivée à Grünburg:

Une fois arrivés à Grünburg, les Pj peuvent apprendre l'existence de plusieurs Tolzen en écumant les débits de boissons ou auprès des autorités, trois précisément.

Le premier: Rigo Tolzen est chirurgien-barbier. C'est sûrement lui que les personnages rencontreront le premier, vu qu'il est connu d'une bonne partie de la population pour ses services. Il est gros et jovial et n'a rien à voir dans cette histoire.

Le second: Caspar Tolzen est lui aussi bien connu des habitants de Grünburg mais n'est pas autant apprécié de la

population. En effet ce grand type décharné et vêtu d'une gabardine noire est l'un des collecteurs de taxes de l'empereur. Malgré le fait qu'il soit antipathique il n'est au courant de rien.

Le troisième: Erich Tolzen, est le méchant de cette histoire. Son nom est bien connu des autorités de la ville pour ses propos virulents contre le pouvoir en place. En effet ce personnage exerce la profession d'agitateur public et distribue régulièrement des tracts et autres discours enflammés contre l'église de Sigmar qu'il ne semble pas apprécier. Les autorités pourront facilement communiquer l'adresse d'Erich aux Pj car sa maison est placée depuis peu sous surveillance de la milice locale.

Le grand final:

'La demeure de Tolzen est une vieille bicoque située au fond du quartier pauvre de Grünburg. Les murs tombent sont décrépis par les intempéries et le toit présente de multiples trous. Une étrange mélodie s'élève des profondeurs de la bâtisse'

Tolzen a prévu d'invoquer le démon dans la cave de sa maison, pour ce faire il a besoin de calme et a ordonné à trois ours de Beorg d'empêcher quiconque de pénétrer dans sa salle d'invocation.

Les Pj aidés de Hubert n'ont plus qu'à éliminer cette menace. Une fois dans la cave, ils constatent que l'invocation a déjà commencé. Les six SDF ont été sacrifiés, leurs gorges tranchées laissant s'écouler leur sang sur l'autel. Demandez à vos joueurs quelles sont les actions qu'ils comptent entreprendre dans l'immédiat car le portepeste commence à apparaître dès leur arrivée dans la pièce. S'ils ne font rien, le démon termine de se matérialiser et dévore le bébé d'une bouchée avant de se jeter sur eux.



Le moyen le plus sûr de sauver le petit et d'éliminer le sorcier du chaos est de passer ce dernier au fils de l'épée dès leur entrée dans la salle. Pour cela faite jouer un test de CC ou de CT avec un malus de 10%, s'il est réussi le coup porte et le mage s'écroule tandis que le démon retourne aux enfers.

Le retour au village:

si les Pj ont sauvé le petit Hans, les villageois leurs remettent la récompense promise et organise une grande fête en leur honneur. Si le bébé est décédé, il leur donne tout de même l'argent mais c'est une cérémonie mortuaire qui est organisée. Dans les deux cas, les personnages se sont fait un ami d'un puissant répurateur en la personne d'Hubert Valentour ce qui pourrait servir si un ou plusieurs d'entre eux souhaitent embrasser cette carrière plus tard.

Annexes

La hache de Sigric: cette arme forgée par le mage-forgeron Sigric augmente la CC de 5% et améliore les dégâts causés aux démons de 2 points.

Mutants:

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
31	31	31	31	31	21	31	31

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences: dissimulation,

Talent: fuite

spécial: mutation (P.227 WJDRF)

arme: gourdin

Mercenaires de Beorg patte d'ours:

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
35	26	36	33	42	25	35	26

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	3	4	0	0	0

Compétences: esquive, perception, équitation

Talents: coups assommants, coups puissants, désarmement

Dotations: épée, bouclier

Hubert Valentour:

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
55	62	46	42	52	45	75	35

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	26	4	4	4	0	0	3

Compétences: survie, pistage, esquive, filature

Talents: coups puissants, tireur d'élite, maîtrise (arme paralysante), valeureux, rechargement rapide, menaçant,

parade éclair, sixième sens.

Dotations: pistolet + 10 balles, épée de qualité, 3 dagues..

Démon mineur:

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
50	40	45	55	50	35	50	15

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	20	4	5	4	0	0	0

Compétences: esquive, intimidation, perception

Talents: ambidextre, armes naturelles, coups puissants, effrayant, vision nocturne

spécial: mutation

Erich Tolzen:

CC	CT	F	E	Ag	Int	Fm	Soc
38	30	28	42	51	60	66	55

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	2	4	4	2	0	0

Compétences: perception, intimidation

Talents: Magie noire, Résistance accrue, Projectile puissant, Sombre savoir

Dotation: une dague, des grimoires et une robe noire

Rédacteur: Valrak de Nuln

Illustrations: Games Workshop, Arthur Suydam et Martin Mc Kenna

Remerciements: à ma femme pour avoir corrigé les fautes.