

# ***FALLAIT PAS Y ALLER ...***

## ***1. Synopsis***

La cité de Wolfenburg, comme toutes les cités dignes de ce nom, abrite ses couches superposées de fanges chaotiques. Cette ville est particulièrement aveugle aux percées impressionnantes de Khorne. Il faut dire qu'en ces temps de guerre et de ravages, la dissimulation est aisée.

L'influence de Khorne est d'autant plus grande qu'une ***Stèle du Chaos*** se trouve dans les bois à quelques kilomètres seulement de Wolfenburg.

Du coup, un certain ***Wolfgang SARLAT***, Maître Sorcier du Chaos de son état, a profité de la situation pour tenter une percée dans la cité. Il a organisé un petit pèlerinage à la ***Stèle du Chaos***. Une jeune vierge des quartiers pauvres, ***Amanda SHRISS*** doit y être offerte au Minotaure qui assure la garde.

Cette joyeuse réunion va, évidemment, être sabotée par des Pjs trouble-fête, bien peu tolérant envers les sacrifices. ***Wolfgang SARLAT*** va s'enfuir.

Les Pjs devront ramener la petite ***Amanda SHRISS*** à sa mère, veuve par la grâce d'Arkaon. Mais la première nuit des retrouvailles, ***Amanda*** sera assassinée dans une impasse derrière la taverne de l'Aube Rouge (appartenant à ***Wolfgang SARLAT***). Leur enquête leur permettra d'identifier les assassins qui se trouvent dans cette taverne.

Ceux-ci sont en fait des professionnels payés par ***Wolfgang SARLAT*** avec une bague en or (comportant 3 émeraudes) volée au Comte ***Ulrik BERISCH***, ennemi de ***SARLAT***. Ce bijou va conduire les Pjs au château de ***Ulrik BERISCH***. Cette bâtisse a subi les assauts du Chaos et est en mauvais état.

Une confrontation avec ***Ulrik BERISCH*** va expliquer les choses car il sait que ***Wolfgang SARLAT*** lui a dérobé cette bague.

Cette découverte va plonger le compte dans le coma, en raison d'un poison.

Du coup, les Pjs vont devoir aller punir ***Wolfgang SARLAT*** et récupérer l'antidote du poison responsable de l'état du Comte.

Maintenant, au boulot les p'tits gars !

## ***2. Une nuit au clair de Khorne ...***

Si vos personnages viennent de jouer « Cours toujours », ils viennent de se faire vider de Wolfenburg. Sinon, ils en seront à proximité pour les raisons que vous jugerez adaptées.

Quoiqu'il en soit, la première nuit aux abords de la cité, ils campent dans un talus épineux qui les abritent plutôt bien, le dissimulant à la vue d'autrui et offrant la sécurité des épines des ronces.

Au cours de la nuit, celui des personnages qui prend le deuxième tour de garde entend un bruit sourd, grave et continu qui monte d'un sentier en contrebas. Un jet de perception *assez-facile* permet d'identifier qu'il s'agit d'un chant de voix graves et plutôt masculines.

En s'approchant, il est possible de voir qu'il s'agit d'une procession d'une douzaine de personnes en vêtements sombres. Les 4 premières portent un cadre de bois sur lequel une jeune fille est attachée nue et visiblement sans conscience.

En quelques instants, ils arrivent à une clairière éclairée aux 4 points cardinaux par d'immenses bûchers. La forme de la clairière démontre qu'elle n'est pas naturelle, mais due à la main de l'homme.

Au centre se dresse une ***Stèle du Chaos***. Et debout à côté, un Minotaure, signe, s'il en fallait, que la ***Stèle du Chaos*** est au mains du ... Chaos.

La cérémonie commence et il apparaît clairement que la jeune fille va servir de casse-croûte au Minotaure. L'un des suivants, habillé d'une robe noire et marchant à l'aide d'un long bâton avec un crâne d'ours, commence à officier et annonce qu'en hommage à Khorne, du sang va couler (comme si on s'en doutait pas). Là-dessus, ***Amanda SHRISS*** se réveille et hurle « au secours, à l'aide » etc ... (toujours pareil ses vierges en détresse, aucune imagination)

Dès que les Pjs chargent, l'officiant « disparaît ». Dans la cohue, personne ne sait où il est passé. Si l'assaut commence par un tir sur sa personne et qu'il est blessé et roulera aux pieds de ses sbires, inatteignable une seconde fois. Personne ne sait plus où il est (En fait, il s'agit de notre ami ***SARLAT***).

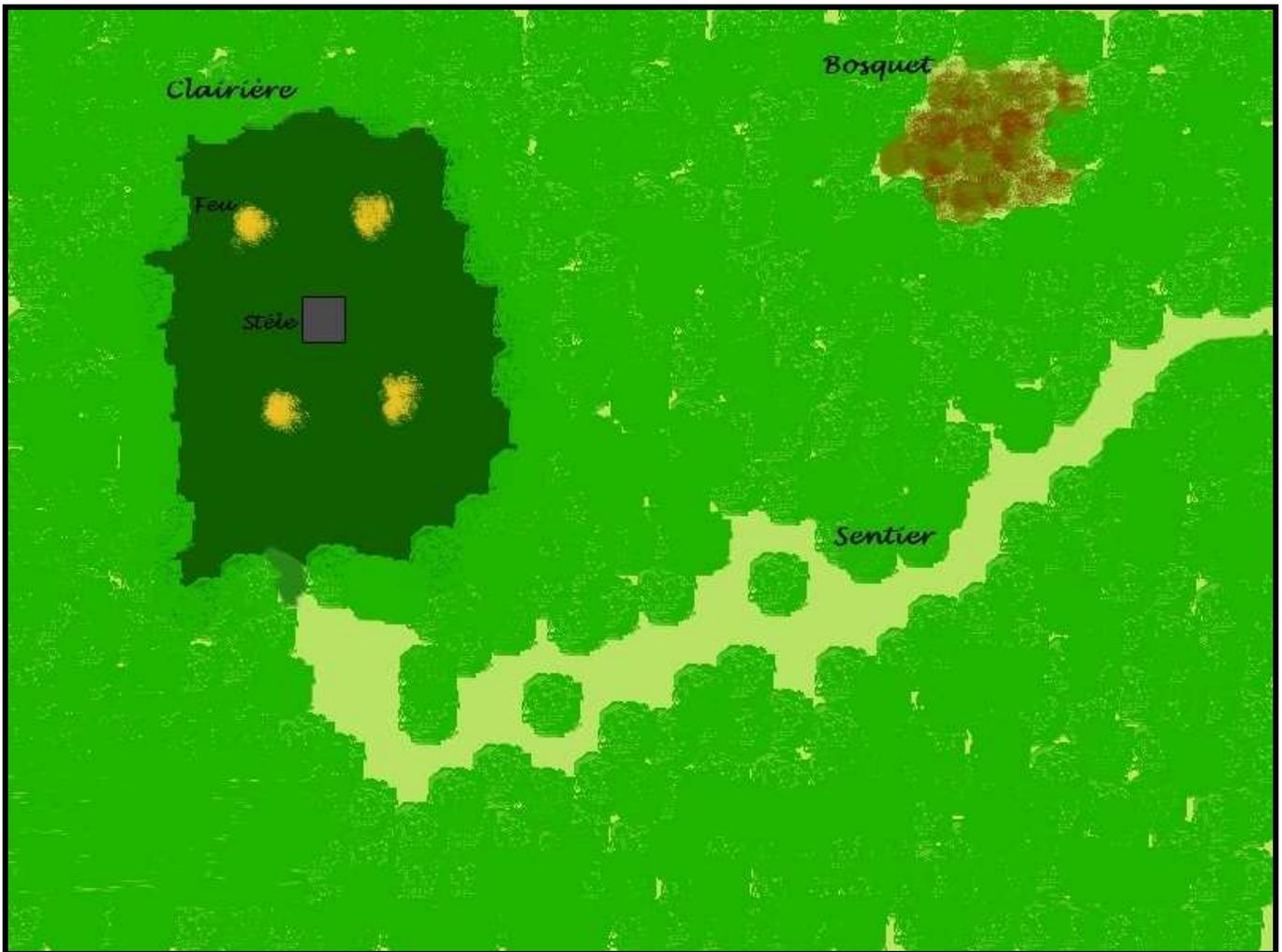
Parmi les cultistes, se trouvent 5 femmes qui ne se batront pas et fuiront au premier sang versé par un de leurs camarades. Par contre, les 6 autres sont des teigneux qui ne conçoivent pas la défaite. Ils sont équipés d'armes à 2 mains et porte une armure une veste de cuir noire (protection 1 au torse et aux bras).

Ils ont tous le talent frénésie. Ils en feront usage dès que possible.

<b><i>Cultistes de Khorne :</i></b>							
<b><i>Profil principal</i></b>							
<b><i>CC</i></b>	<b><i>CT</i></b>	<b><i>F</i></b>	<b><i>E</i></b>	<b><i>Ag</i></b>	<b><i>Int</i></b>	<b><i>FM</i></b>	<b><i>Soc</i></b>
38	/	34	39	34	26	31	/
<b><i>Profil secondaire</i></b>							
<b><i>A</i></b>	<b><i>B</i></b>	<b><i>BF</i></b>	<b><i>BE</i></b>	<b><i>M</i></b>	<b><i>Mag</i></b>	<b><i>PF</i></b>	<b><i>PD</i></b>
1	12	3	3	4	0	0	0

Les caractéristiques du Minotaure se trouvent p. 102 du Bestiaire.

Tous les cultistes fuyant dans les bois seront tués par les familiers de ***Wolfgang SARLAT***.



### **La Stèle du Chaos :**

En fait, il s'agit d'une pierre brute magique de 3 mètres de haut. Celle-ci est plutôt cylindrique avec un excroissance vers le Nord-est dans sa partie supérieure. La forme de la **Stèle du Chaos** implique qu'elle est profondément ancré dans le sol ou qu'elle tient par magie car sa forme défit les lois de la gravité. Il existe plusieurs **Stèle du Chaos** dans tout le vieux monde, toutes de formes et types différents. Elles ont toujours existées et permettent au Chaos de survivre dans des lieux n'étant originairement pas prévus pour supporter ses éternelles mutations. L'effet second est que, pareillement, elles ravivent les vents magiques, les entretiennent, permettant à la magie de se diffuser même loin des sources du Chaos. Dès qu'elles sont découvertes, les collèges de magiciens s'en chargent, les protégeant car se sont de formidables ponts pour les dieux du Chaos.

### **3. Un réveil amer**

En fait, la vie d'**Amanda SHRISS** est maintenant dans les mains des Pjs. En fait, elle ne sait pas vraiment ce qui lui est arrivé, ne se souvient de rien et fait un déni global des évènements de la soirée écoulée.

Elle ne demandera qu'une chose, avec force larmes et cris : d'être ramenée à sa mère, à Wolfenburg.

Du coup, retour dans le Fief du Baron De Wolfenburg où les gardes les laisse entrer sans soucis particuliers : en ses temps de guerre, tous les hommes ont tendance à l'entre aide.

Le temps de retourner à Wolfenburg, la nuit s'annonce et les portes se ferment derrière les Pjs. La mère d' **Amanda SHRISS** sera ravie de retrouver sa fille et s'arrangera pour que les Pjs soient hébergés gratuitement à l'Auberge de la Vierge Providentielle. Une bonne nuit de repos pour tous, sauf pour la famille **SCHRIS**.

En fait, **Amanda** va être enlevée est assassinée durant la nuit...

### ✦ Et la terre s'abreuvera du sang des assassins ...

Derrière la taverne de l'Aube Rouge, se trouve une ruelle sans nom. Dans cette ruelle sans nom, se trouve un cadavre, derrière des caisses et des tonneaux en bois pourri. Ce corps, c'est celui d' **Amanda**.

Les trois assassins se trouvent à quelques pas de là, dans la taverne de l'Aube Rouge, en train de boire une partie de leur butin.

L'enquête de voisinage se résume par une visite à la taverne.

Les questions des Pjs vont attirer l'attention de Gregor SORNITZ, un des sbires de **Wolfgang SARLAT**, mais celui-ci n'a pas assisté à la réunion de l'avant-veille et croit que ce sont les Pjs qui ont massacré tout le monde. Il est dans la taverne pour mettre les Pjs sur une fausse piste. Il va aller les trouver et leur donnera le renseignement qu'ils recherchent pour 3 po (une par assassin). Il leur désigne trois hommes assis près de la porte, qui rient beaucoup et fort ...

Confondus, les assassins filent à toute vitesse, dans l'impasse qui se trouve près de la taverne.

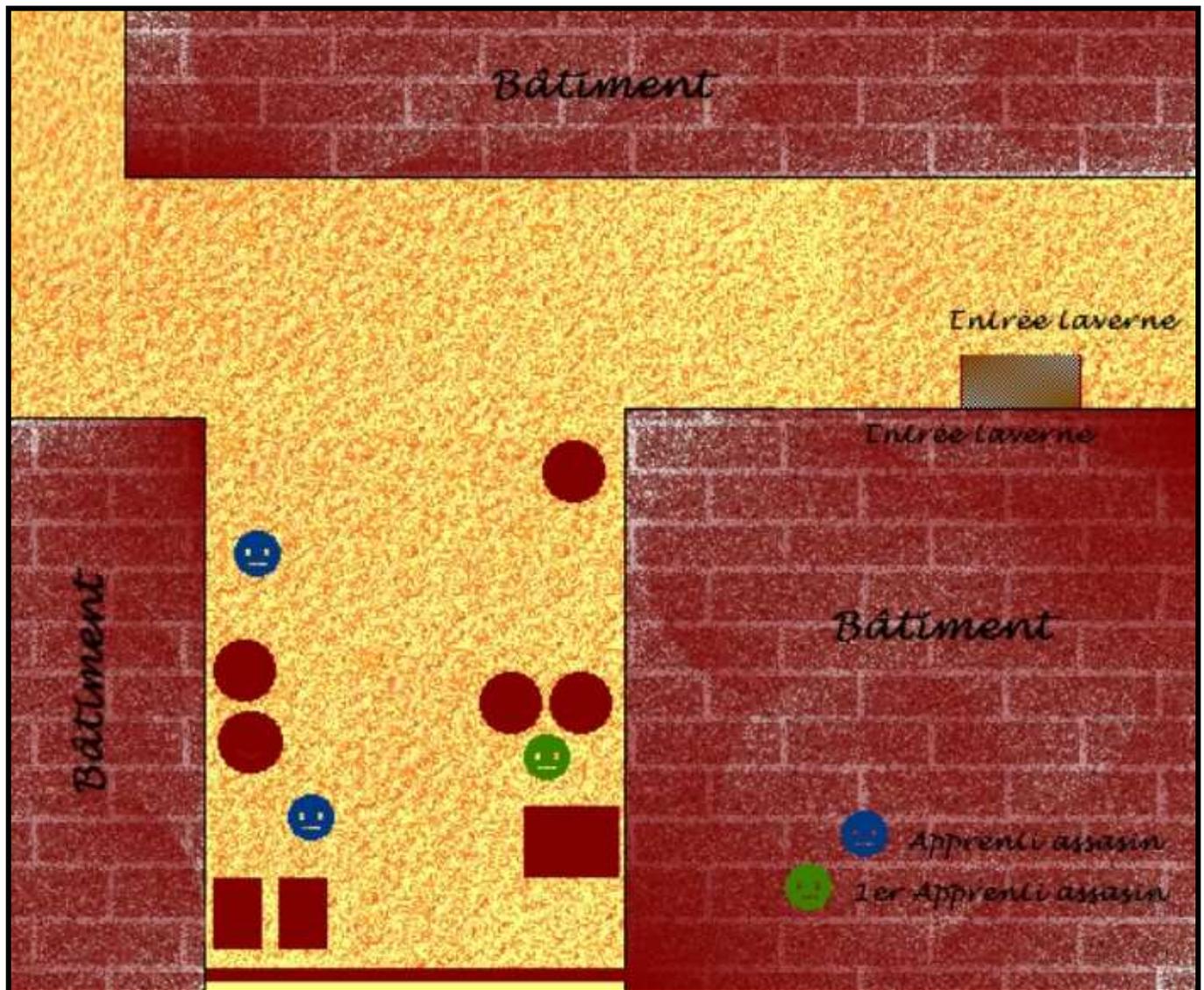
Et là, il ne reste plus qu'à en finir avec ces vilains car ils mourront au combat plutôt que de se rendre et donner leur employeur.

<b>Apprentis assassins :</b>							
<b>Profil principal</b>							
<b>CC</b>	<b>CT</b>	<b>F</b>	<b>E</b>	<b>Ag</b>	<b>Int</b>	<b>FM</b>	<b>Soc</b>
44	49	36	33	32	39	37	/
<b>Profil secondaire</b>							
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>BF</b>	<b>BE</b>	<b>M</b>	<b>Mag</b>	<b>PF</b>	<b>PD</b>
1	12	3	3	4	0	0	0

En fait, ils ne sont pas assassins, juste avarés et ont profiter de l'aubaine, mais il n'ont pas la discrétion nécessaire : la preuve. Sinon, ils ont tous les trois une épée simple et portent des vestes de cuir.

Le patron de ses marauds possède les mêmes caractéristiques que ses acolytes si ce n'est (et ce n'est pas rien) qu'il a 2 attaques par tour et possède un arc avec 5 flèches. Les Pnjs arrive dans l'impasse un tour avant les Pjs, ce qui ne suffit pas à une embuscade mais leur laisse le temps de se préparer au combat (et d'encocher une flèche le cas échéant).

Sur le cadavre de celui à l'arc, les Pjs découvre une bague avec trois émeraudes portant les armoiries du Comte Ulrik BERISCH. (test d'héraldique *facile* ou visite chez un joaillier – 1pa l'information) Au total, les personnages peuvent récupérer 4 couronnes d'or, 13 pièces d'argent et 21 sous de cuivre en plus de l'armement.



### 5. BERISCH Ulrik, connais pas mais je vais connaître !

La route jusqu'au château de BERISCH prend 2 jours. Tout le monde ou presque sait où il se trouve (jet de commérage *très facile*). Tout se passe bien, la route et la nuit sont calmes. Il faut dire que dans le même bois qu'un minotaure, pas grand-chose ne survit.

Le château des Comtes de BERISCH a beaucoup souffert de la tempête du Chaos. Les maigres douves ont été entièrement comblées et la muraille est enfoncée au Sud, côté chemin et au Nord, côté bois.

Si au Sud, elle est tombée vers l'intérieur, au Nord, elle s'est affaissée sur elle-même.

Il est facile d'entrer dans les lieux. La majeure partie des défenseurs est morte et les troupes de secours qui ont sauvés les lieux pourchassent encore les envahisseurs dans leur débâcle.

En tout cas, s'il est facile de pénétrer dans les lieux (une sentinelle à la porte d'entrée et une sur chaque éboulement), une attaque frontale va se solder par une capture, ou la mort.

En fait, si les Pj veulent vraiment se battre, laissez les faire et compter que le château compte environ 75 soldats, plus 10 sergents et un capitaine : le Comte. (cf page 106/107 pour les soldats ; utiliser les profils de vétéran 18 promotions pour les sergents)

Le Comte est au lit, blessé par une flèche le matin même de l'arrivée des Pjs. L'examen de la flèche ne permettra pas d'apprendre grand-chose sauf par un jet de connaissance « peaux vertes » ou

« nains » assez difficile dans le second cas. Il conviendra alors de révéler au Pjs que la flèche n'est qu'une imitation de flèche orque mais pas une originale. Un jet de sens de la magie réussi permet de constater que la flèche a été enchantée mais que l'enchantement n'est plus actif. Un autre de focalisation permettra de comprendre qu'il s'agit d'un sort de magie du chaos, car le Daar couvre encore la flèche de ses miasmes.

La confrontation avec le Comte devrait permettre de dissiper le mal entendu. Il peut expliquer qu'il s'est fait dérober sa bague il y a environ une semaine alors qu'il était à Wolfenburg. De nombreux hommes pourront corroborer les dires du Comte et, si les Pjs s'entêtent, une visite au guet de Wolfenburg leur apprendra que le Comte en a fait la déclaration. Si les Pjs perdent 3 jours à faire cette vérification, cela n'aura aucune conséquence sur le reste de l'aventure.

**Ps : Si les Pjs mettent trop en doute la parole du Comte, l'un de ses sergents se fera un devoir de prouver la véracité des dires de son Seigneur sur le corps sans vie de l'un des Pjs. (utilisez un profil de mercenaire 12 promotions p. 105 de l'Arsenal)**

En tout cas, lorsque cette affaire se répandra parmi les soldats, l'un d'eux viendra de lui-même se faire connaître du Comte. Il leur apprendra qu'il a vu un homme avec une robe noire et un capuchon sur la tête, portant un longue canne avec un crâne d'ours, errer dans les bois au Nord-ouest, à 2 heures du Château, alors qu'il chassait, ce matin même, quelques heures après l'aube. Il n'est rentré de la chasse que tard et vient d'apprendre pour la flèche.

Le puzzle s'assemble dans l'esprit du Comte et il s'exclame alors : « Chien de Sorcier, **Wolfgang SARLAT**, j'aurais ta peau » puis il tousse fortement, s'étranglant à moitié et finit par s'évanouir.

Son médecin ne comprend pas ce qu'il lui arrive mais la teinte que prennent ses lèvres est sans équivoque. **Ps : Elles deviennent vert-poison.**

## **6. Wolfgang SARLAT**

Qui est **Wolfgang SARLAT** ?

En fait, il est le fils aîné de BERISCH Klaus, feu père de l'actuel Comte, Ulrik. Il est né d'une paysanne et n'a aucune légitimité. Les BERISCH ignorent son existence (comme se fut le cas de Klaus). Il reproche aux BERISCH de n'avoir rien fait pour aider sa mère, morte alors qu'il était adolescent, disparue lors d'un raid d'orcs.

Il a alors trouvé sa voix. Ayant des pouvoirs magiques non négligeables, il a décidé de s'engager sur la voie du Daar et de se lancer dans la magie du Chaos. Il a trouvé divers maîtres qu'il a assassinés au fur et à mesure qu'il leur avait soutiré tout ce qu'il pensait pouvoir en apprendre.

Maintenant qu'il est Maître Sorcier, il est un adversaire redoutable. Afin de ruiner les BERISCH aussi bien moralement que physiquement, il a imaginé monter un culte de Khorne dans la ville de Wolfenburg. Une fois celui-ci découvert après des exactions folles, il comptait en faire porter le chapeau aux BERISCH.

La survenue des Pjs l'aura empêché de finir ses plans et l'a obligé à précipiter le dénouement.

Actuellement, il est totalement démoralisé, limite déprimé et joue son va-tout dans cette manœuvre désespérée. Il se sent en dessous de tout et ne fera pas face, il fuira afin de se remettre et revenir plus tard. Après une bonne nuit de sommeil pour les aventuriers et de recherche pour le médecin du Comte, il est possible de s'en prendre au véritable fautif.

**Ps : En fait, aucune caractéristique de Wolfgang SARLAT n'est donnée car elles sont toutes inutiles. Il est l'homme du mal qui rôde dans l'ombre et ne fera jamais face au Pjs. Mais si l'envie vous prend de donner un vrai grand méchant en fin de scénario (quoique un démon soit déjà pas mal), rien n'empêche de les créer et de faire rester ce sorcier très puissant ...**

## **7. Alors, qu'est-ce qu'on attend ?**

Albert, le chambellan Tiléen du Comte sait où se terre **Wolfgang SARLAT**. Comme le Comte l'a toujours su mais son honneur et son sens de justice l'ont empêché d'agir. (et aussi la peur de ce

magicien puissant). En fait, aucun soldat ne viendra avec les Pjs car ils n'ont pas d'ordre du Comte et sont là pour défendre et reconstruire le Château.

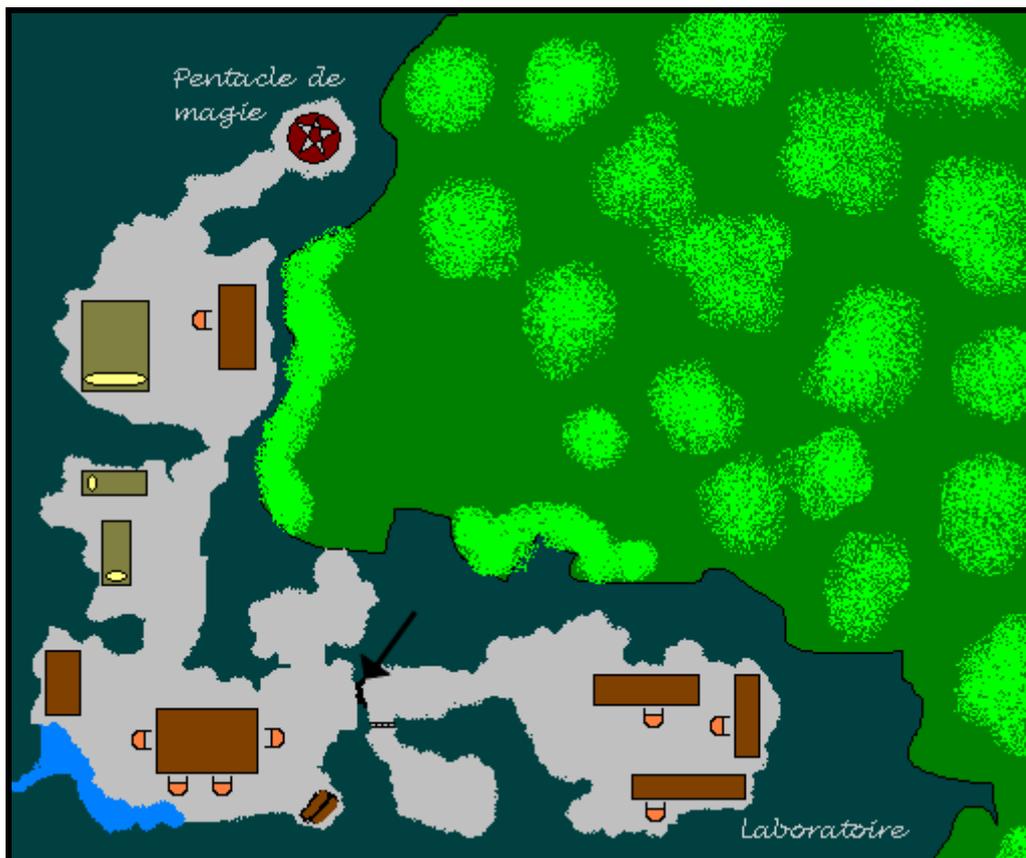
Il vit dans une caverne, tel un troglodyte, mais un troglodyte aisé.

Le médecin viendra avec les Pjs, pour chercher l'antidote au poison dont était enduit la flèche qui a touché le Comte la veille. C'est l'énervement qui a accéléré ses effets.

Voici la bataille finale. De toute façon, dès que **Wolfgang SARLAT** saura qu'il est attaqué chez lui, il invoquera un Saigneur de Khorne (p.90 bestiaire), qui attaquera comme ses serviteurs : 3 gors (p. 99 bestiaire) et 2 diabolins (p. 227 Core book). L'invocation du démon prend 2 tours et son apparition 2 tours de plus. Il attaquera donc au 5<sup>ème</sup> tour en apparaissant à l'entrée de la caverne.

Pour trouver l'antidote, il faut trouver la porte secrète (flèche sur le plan) (jet de fouille normale).

En tout cas, le refuge sent horriblement le soufre chaud, et cela vient de la salle du pentacle. Il serait bienvenu de veiller à la destruction de ce pentacle d'ailleurs ...

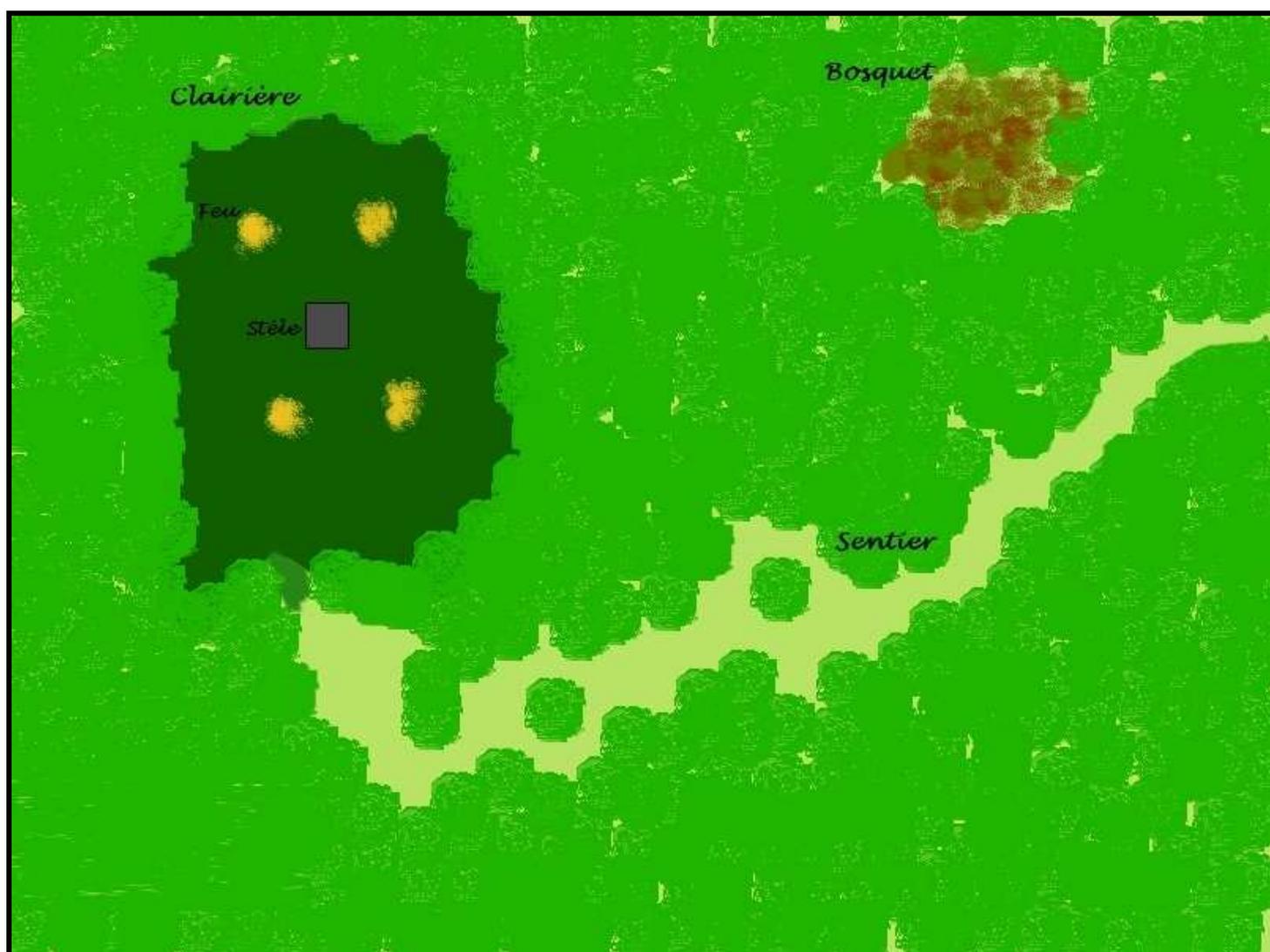


### 8. Expérience

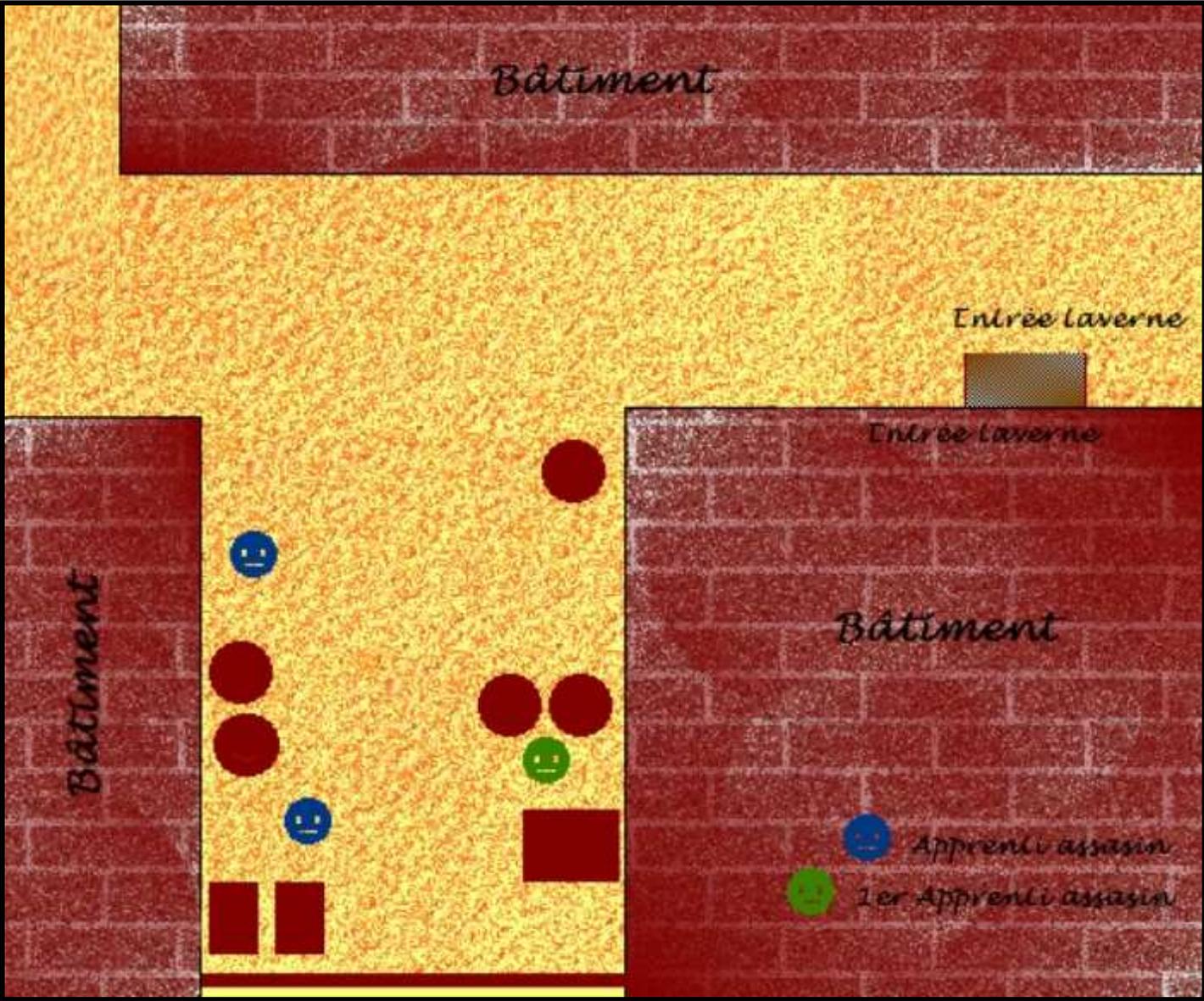
- sauver Amanda : 50 points
- ramener Amanda à sa mère : 10 points
- Découvert et tuer les apprentis assassins : 50 points
- Tuer le comte : 50 point (mais dans ce cas, l'aventure s'arrête là !)
- Négocier avec le compte et découvert a vérité : 30 points
- Tuer les Sbiere de Wolfgang SARLAT : 50 points
- Tuer le Saigneur de Khorne : 70 points.
- Penser à condamner la caverne : 10 points.
- Pour le rôle-play ou l'esprit inventif : 10 à 30 points.

# AIDES DE JEU POUR LES PJS

## *Les bois*



*L'impasse*



*La caverne*

