

L'APPEL DE KHORNE

PRÉAMBULE

Le scénario que vous vous apprêtez à lire est bâti sur la trame, les lieux et les personnages de « Cours toujours... », scénario Warhammer présent sur la Scénariothèque et prévu pour des personnages de base. J'ai construit un scénar sur cette base, un scénar plus adapté à mes joueurs, armés de PJ à trois carrières et plus. C'est le résultat de cette mutation (Muahahahaa !) que vous trouverez ici.

Merci à l'auteur de « Cours toujours... », Laurent Poulpinaz, pour son aimable autorisation.

ETAT DES LIEUX.

FERLANGEN est une grosse bourgade fortifiée du Nord des Monts du Milieu, posée sur un col. Elle est perchée assez haut dans les montagnes, et domine une vallée étroite, fermée à l'Ouest et une vallée déserte à l'Est. Depuis les remparts, on aperçoit, dans la première, quelques hameaux de rudes paysans montagnards.

On accède à Ferlangen, non pas en passant par cette vallée, puisqu'elle est fermée, mais en suivant les crêtes Nord-Ouest et Sud-Ouest qui aboutissent au col, et à la ville. A l'Est, la route continue vers l'intérieur des Monts.

La route Sud-Ouest suit la crête, et passe un deuxième col plus au Sud, et change de vallée pour descendre progressivement vers la rivière Lenkster, et rejoindre la route qui longe cette rivière. Au col est installé un poste de péage dont les recettes servent à maintenir cette route en état.

La route Nord-Ouest longe une étroite crête qui domine la vallée. C'est une route dangereuse, sur laquelle les chevaux risquent de se rompre les jambes à chaque pas. Elle redescend ensuite abruptement pour rejoindre Wolfenburg par le Nord.

WOLFENBURG est située à une petite semaine de marche au Sud-Est de Ferlangen, au bord de la rivière Lenkster. Autant Ferlangen est rude et ses abords ingrats, autant Wolfenburg est opulente et sa campagne riante.

SITUATION ACTUELLE

Elle n'est pas brillante. La région subit une attaque massive du chaos, et plus précisément de Khornates, qui sont en passe de contrôler tous les Monts du milieu. Des troupes peu nombreuses de chaotiques en ordre dispersé ont commencé à semer la mort dans les campagnes à l'ouest des Monts, mais Ferlangen défend encore la route qui livrerait passage à toute la horde Khornate, vers Wolfenburg et sa verte campagne. Elle joue encore son rôle de verrou vers l'Ouest, mais elle est assiégée et ne pourra tenir bien longtemps.

Alertées, les troupes impériales ont réagi promptement et avec la vigueur appropriée : des troupes ont été lancées vers Ferlangen, mais sont actuellement à Wolfenburg, en attente d'un rapport du Bourgmestre de la ville assiégée sur l'état des forces Khornates. Six jours après le début du scénario, rapport ou pas rapport, ils feront mouvement sur Ferlangen. Sont stationnés à Wolfenburg des Chevaliers-Panthères, des troupes régulières, des troupes mercenaires, et un régiment nain ; en tout, presque quatre mille combattants.

L'armée Khornate est dirigée par un Prince-démon, serviteur de Khorne, **Arkaon***, soutenu par un lieutenant, champion du Chaos, **Sisyan***. Arkaon a pour objectif de faire sauter le verrou de Ferlangen, de s'emparer de la ville et d'y établir son QG. En effet, la position de la ville est idéale : on peut faire stationner des troupes très nombreuses dans la vallée en contrebas, tout en gardant un œil

sur elles ; la ville est difficile à reprendre ; elle est en retrait mais proche du théâtre des futures invasions qu'il compte lancer depuis ce nid d'aigle.

Pour constituer des troupes toujours plus nombreuses et plus puissantes, Arkaon et Sisyan ont l'intention d'ouvrir un portail dans une grotte située en contre-haut de la route Sud-Est, à trois heures de marche de la ville, nommée **grotte des Deux Crânes**, en référence à deux rochers qui ont vaguement une forme de crâne, sur la crête au-dessus de la grotte. Il s'agit d'un ancien lieu de culte de la Foi Antique. On y célébrait les mystères de cette Foi, mais surtout la Fête de l'Aube, lors de l'équinoxe de printemps, quand le soleil se lève exactement entre les deux crânes. Le lieu a été jugé propice par Sisyan : il y a apporté une relique, **l'Œil de Khorne**, une boule de sang frissonnante de quelque 30 centimètres de diamètre qui flotte à hauteur de poitrine. Le portail s'ouvre en glissant dans le globe une pierre d'apparence irrégulière, rouge sombre et translucide, **l'Âme du Damné**, un artefact maudit né de la capture de l'âme d'un héros majeur de Khorne, torturé à mort par le dieu lui-même. L'ouverture du portail est prévue pour la nuit précédant la Fête de l'Aube, quelques jours après le début du scénario.

Le Bourgmestre de Ferlangen, **Ernst Kholer***, sait que des troupes sont à Wolfenbourg. Il sait aussi qu'il faut les informer de la situation (critique) dans laquelle se trouve sa ville. Il lui faut aussi savoir si la route est libre entre Ferlangen et Wolfenbourg. De plus, sur un acolyte de Sisyan tué, ont été trouvés une note griffonnée et une pierre étrange, rouge et irradiant une lumière inquiétante. Personne dans la ville n'est en mesure d'en dire le pouvoir... et pour cause, c'est *l'Âme du Damné*.

Il faut l'envoyer à Wolfenbourg afin que les prêtres qui accompagnent les armées impériales puissent l'identifier. **Kholer a donc décidé d'envoyer des furieux pour cette mission de la plus haute importance. Ils partiront munis d'une cassette scellée qui contient la pierre maudite, la note très courte libellée « 2 crânes Fête de l'Aube », et le rapport qu'attendent les officiers de l'armée impériale.**

Pour plus de sécurité, plusieurs équipes seront envoyées, par les deux routes menant à Wolfenbourg, à quelques heures d'intervalle. (voir LES ÉVÉNEMENTS SECONDAIRES en fin de scénario)

Pour l'heure, l'armée Khornate assiège Ferlangen, et la pilonne de ses machines de guerre. Il pleut des pierres, parfois en fusion, lorsque les PJ entrent en scène.

ENTRÉE EN SCÈNE DES PJ

Les PJ s'ils sont les furieux que Kholer cherche ne devraient pas être difficiles à recruter. La situation est suffisamment sérieuse pour que leur fibre héroïque les pousse à accepter la mission. S'ils sont lâches, et bien l'idée de fuir l'enfer dans lequel ils sont empêtrés ne devrait pas leur être indifférente.

Sinon, on pourra toujours se servir du subterfuge créé par l'auteur du scénario de base. Je le cite :

« Alors que les pierres tombent sur les murailles de la ville, nos PJ, séparément, trouvent refuge dans une cave sous une des maisons proches de la muraille Sud. Dès que le dernier des personnages joueurs entre dans la cave, un officier du Bourgmestre entre par une porte dérobée au fond de la cave.

Il demande aux PJ de les suivre, leur dit que leur mission les attend.

S'ils protestent en affirmant ne pas comprendre ou ne pas être ceux qu'il pense, il les félicite de déjà parfaitement incarner leurs personnages. De plus il est suivi de PJx3 soldats.

De gré ou de force, les PJ vont suivre le capitaine jusqu'à une salle éclairée par deux lanternes sourdes. Là il leur annonce que le colis se trouve sur la table, sous la fenêtre. Il s'agit d'une petite cassette en bois renforcé de bandes de fer. [...]

Il leur annonce alors que le bourgmestre de Wolfenburg attend le contenu de la cassette avec impatience. [...]

Sur ce, un garde entre en trombe [...]. Il annonce que les messagers qui constituaient l'équipe ont été retrouvés morts tués par des rochers.

Le capitaine réfléchit un instant et annonce aux PJ qu'ils n'ont que deux options : faire ce que les messagers étaient censés faire, ou ... mourir. »

Leur échappatoire, ce sont les souterrains de la ville, creusés dans le flanc de la montagne. Je recommande la rencontre d'un ou deux éclaireurs khornates, éventuellement d'un bloodletter* ou deux. L'un des souterrains les mènera (orientation souterraine) à deux petits kilomètres derrière les lignes ennemies, près de la route Sud-Ouest, celle qui passe par le Col du Péage.

HIT THE ROAD, JACK

Le poste de péage est situé à une courte journée de Ferlangen. En suivant la route qui passe sous la crête au Sud de la ville, et après deux heures de marche, **les PJ apercevront au loin le col et le poste de Péage... qui brûle**. La garnison a été attaquée par une vingtaine de Khornates aidés de chiens de Khorne.

Le toit du Poste s'est effondré, l'incendie qui a baissé d'intensité consume ce qui reste des poutres calcinées. Au choix du MJ, un nombre adapté de ces chaotiques aura pu s'être attardé lorsqu'arrivent les PJ.

La troupe chaotique a déjà raflé le maigre magot qui dormait dans le coffre du poste de Péage et laissé les cadavres des douze gardes là où ils sont tombés. Deux khornates morts leur tiennent compagnie. Si les guerriers ont pu s'éloigner, n'ayant plus rien à faire là, par contre **une meute de chiens de Khorne* est bel et bien présente**, très affairée à dévorer les dépouilles de ceux qui ont succombé. A la différence des PJ, les chiens de Khorne ont un flair et une ouïe infailibles. Ils repèrent les PJ de loin. Et puis ils sont aussi rusés que des loups, et sont très capables de tendre une embuscade aux PJ : une partie de la meute se dissimule de part et d'autre de la route, laissant deux des leurs bien en vue apparemment trop occupés à dévorer des cadavres pour voir les PJ approcher, ou charger. Dès que tous les PJ seront entrés dans le cercle de la meute, les chiens bondissent sur les PJ. Je suggère un test de peur avec malus immédiat vu la violence et la soudaineté de l'attaque.

Bien sûr, les PJ ont le droit de ne pas se laisser bouffer. Tout d'abord, ils peuvent repérer les chiens cachés, mais c'est difficile. Ensuite ils peuvent choisir de se servir de leurs armes de distance pour descendre les chiens visibles. Si c'est le cas, je préconise de faire que les chiens visés battent en retraite de manière à amener les PJ à s'avancer au milieu de la meute qui les attend.

LE GEANT VERT

Passé le col, la route descend à flanc de montagne dans une nouvelle vallée, qui les mènera à la rivière Lenkster, qui coule d'Est en Ouest et passe par Wolfenburg.

Au bord de la rivière, à la croisée des routes de la rivière et de la montagne (d'où arrivent nos PJ), se trouve **l'Auberge du Géant Vert**, tenue par un honnête homme, brave, du nom d'**Heinrich Straste***. Lorsque les PJ arrivent en vue de l'Auberge, ils pourront apercevoir un jeune homme juché sur le toit, qui scrute les alentours. C'est **Harold Straste***, fils d'Heinrich, que son père a posté là pour prévenir de toute attaque de Khornates.

Le second fils d'Heinrich, **Hans Straste***, travaille dans l'Auberge. Ils ont déjà repoussé deux raids ennemis, avec l'aide des clients, dont la plupart préfèrent la sécurité des murs épais de l'Auberge aux périls d'une route qui recèle désormais des dangers bien plus grands que les habituels brigands.

Non loin de l'Auberge, il y a un embarcadère, mais pas de canot, ni de bateau. Le dernier passé ne charriait que des cadavres.

Dans l'Auberge, les PJ trouveront une petite dizaine de clients, presque tous marchands, clients parmi lesquels seuls **Otto Freistat***, Médecin, et le prétendu **Yohann Duferk***, étudiant, ont une importance pour le scénario.

Pendant la nuit, des Khornates passent à l'attaque. Ils sont 12, menés par un champion du chaos, armé d'une épée maudite. La bataille est rude, et longue. Pour qu'elle ne soit pas trop statique, on pourra faire petit à petit rentrer les Khornates dans l'auberge (d'abord le mur d'enceinte, les écuries, le perron) à mesure que les marchands succombent et ne défendent plus leur poste. Les PJ seront alors obligés de réorganiser leur défense. **Quoi qu'il arrive, le médecin et l'étudiant ne doivent en AUCUN cas mourir.**

Les PJ touchés par l'arme du champion, une lame rouge et actinique, doivent effectuer un test de FM. En cas de succès, il ne se passe rien (rien de psychologique, mais les dégâts sont ceux d'une arme à deux mains). **En cas d'échec, le PJ va commencer une lente dérive vers le chaos.**

Comment gérer cette dérive ?

On peut établir une table précise, mais cela a peu d'intérêt. Il vaut mieux profiter des aléas du scénario pour imposer des réactions anormales au(x) PJ touchés. Je recommande, avant de commencer la partie, de demander aux joueurs une liste de 20 jets de pourcentage, sans leur dire à quoi elle servira. Ce sera la série des jets de FM dont ils auront besoin au cours de la partie. On l'entame pas par le début, mais au D20^{ème} jet, et on se sert quand on en a besoin.

Le PJ touché devient de plus en plus sanguinaire, colérique et paranoïaque. Il verra de temps à autre le champion qui l'a blessé immobile non loin de lui. C'est une pure hallucination, mais qui mettra les nerfs du PJ en pelote, surtout s'il en parle aux autres, car il est seul à le voir. Des jets de calme au début viendront modérer ses ardeurs, puis il subira des malus à ses jets de Calme.

Attention à ne pas aller trop vite, il ne faut pas que le(s) PJ atteignent le point de non-retour avant l'avant dernier chapitre du scénario.

Pendant la bataille, Yohann Duferk entre en action. Il est en réalité le fils d'Ernst Kholer, le bourgmestre de Ferlangen. **Son vrai nom, c'est Berthold Kholer.** Il est arrivé au Géant Vert juste un peu avant les PJ. Interrogé par les PJ au cours du repas ou de la soirée, il aura prétendu se nommer yohann Duferk, et être étudiant. (C'est aussi ce qu'il a dit au patron et aux clients). Cela dit, il n'est pas très convaincant : il n'y a pas d'université à moins d'un mois de route.

Attention, les PJ ne doivent pas non plus trop se méfier de lui. Jouez-le bon enfant, amical et drôle, même s'il est en réalité là pour récupérer la cassette que transportent les PJ pour la rendre à Sisyan. Et oui ! Il a été subjugué par le chaos et aspire aux galons de champion de Khorne. Il espère qu'en faisant échouer la mission des PJ, en ramenant la pierre à Sisyan, Arkaon le prendra sous son aile. (Qui a dit « naïf » ?)

Pendant la bataille, donc, il pénétrera dans la chambre des PJ, subtilisera la cassette et s'enfuira avec.

N.B. : les PJ doivent se sentir suffisamment en confiance dans l'Auberge pour pouvoir quitter la cassette des yeux. Par ailleurs elle est trop grosse et malcommode pour être portée sur soi.

L'issue de la bataille devrait vous révéler une première partie de l'utilité d'Otto Freistat, le *médecin...*

A LA POURSUITE DE DUFERK.

Un jet de pistage mettra les PJ sur les traces Yohann qui reprend la route du Col du Péage pour rentrer à Ferlangen et entrer en contact avec Arkaon. **Il rencontre en route une unité de Khornates, menée par un lieutenant d'Arkaon, Dferghon***, Sa mission est de retrouver l'*Ame du Damné*. Il a enquêté, découvert la capture de l'acolyte, et imaginé ce qu'il ferait s'il avait été le bourgmestre. Il a vu juste, et patrouille sur la route de Wolfenbourg à la chasse aux messagers.

Bien évidemment, les PJ rattraperont Yohann au moment où Dferghon a compris que Yohann possède la pierre et se voit déjà recevant une mutation honorifique pour services rendus. Quand la lueur de meurtre s'allume dans ses yeux (je veux dire, plus que d'habitude) les PJ leur tombent dessus.

Le combat ne doit pas être une partie de plaisir et son issue est incertaine. Faites-leur voir la mort de très près, les yeux dans les ... orbites.

Yohann doit survivre pour interrogatoire. Il est évident que Dferghon serait trop heureux de souffrir pour son dieu, et ne dirait rien. Yohann par contre n'est pas un dur, il lâchera tout dès qu'on le bousculera un peu. Un peu. Mais là, on a une bonne occasion de faire glisser un peu plus le(s) PJ atteint(s) par le chaos. **Si un PJ le tue de sang-froid, il sera celui qui sera le plus sensible à l'appel de Khorne par la suite.**

Pendant le combat, la cassette a été brisée. Le contenu est là, intégralement. Désormais les PJ en savent davantage sur ce qui se trame.

Ils peuvent décider de retourner à Ferlangen, mais c'est à quatre jours de marche, ou de retourner à l'auberge qui est à une grosse demi-journée. Il ne faut pas oublier qu'ils sont en piteux état, et qu'ils ne comprennent pas ce que signifie la note manuscrite : « 2 crânes Fête de l'Aube »

AH, LE GÉANT VERT !

Les PJ, de retour à l'auberge, pourront être soignés et se renseigner. **Là le médecin sera pleinement utile. Il soignera les PJ, et les renseignera à propos de la grotte, ce lieu de culte de la Foi Antique, et sur la Fête, qui aura lieu deux jours plus tard.**

Ils savent qu'il se passera quelque chose cette nuit-là, à cet endroit-là, mais ils ne savent pas quoi. La pierre maudite reste un mystère.

Un choix s'impose : aller à Wolfenburg, à quatre jours de marche, et renoncer à aller jeter un œil à ce qui se tramera aux deux crânes, ou bien y aller et suspendre la mission.

Si les PJ sont suffisamment nombreux, il est possible de les scinder, d'envoyer une équipe à Wolfenburg et une autre aux Deux Crânes, mais ceux qui iront chercher du secours seront frustrés car tout se passe dans la grotte. Mais après tout, ils sont libres d'être lâches.

L'APPEL DE KHORNE

La grotte des Deux Crânes est donc un lieu de culte en contre-haut de la route du Col du Péage. Depuis la route, seuls les crânes sont visibles, ils se découpent sur le ciel, juste sur la crête. Cela dit, il ne sont pas très remarquables, et il faut un peu d'imagination pour leur trouver une forme de crâne. Du coup, si on ne les cherche pas, ils passent inaperçus entre les autres rochers qui forment l'arrête découpée de la montagne.

Au prix d'une escalade facile, les PJ trouveront la grotte.

Un boyau large mène à une vaste salle circulaire. Elle est occupée par des hommes-bêtes et quelques guerriers khornates. **Au fond de la grotte, masqué par un rang d'hommes-bêtes, flotte l'œil de Khorne.**

Le PJ le plus atteint par l'emprise chaotique, appelé par l'artefact maudit, se ruera vers ce rang d'hommes-bêtes, qui *feront semblant* de se battre (pour donner une réalité à ce fait, le MJ peut ostensiblement ne pas regarder les résultats de ses jets et dire « raté » systématiquement). En réalité, ils sont des victimes sacrificielles consentantes. **Leur sang inonde le PJ qui, contre un test de FM à gros malus dû à la proximité de l'Œil, entrera en transe dès la fin du combat.** Pendant cette transe, Arkaon lui parle et lui enjoint de lui ramener l'*Ame du Damné*, lui promet un avenir de gloire et de joyeux carnages.

Les autres PJ seront arrêtés un temps par d'autres hommes-bêtes et/ou guerriers du chaos, mais s'ils approchent de la boule avant que la dernière victime ne tombe, et en sacrifient une, ils subiront le même sort que le premier PJ.

NB : dans la suite du scénario, je parlerai toujours de ce PJ comme s'il était seul, mais rien ne vous empêche de passer au pluriel, et de damner deux voire trois PJ si le groupe est suffisant.

Lorsque les PJ tenteront de réveiller le PJ en transe, celui-ci se retournera contre eux, animé d'une force et d'une énergie colossale et **décidé à récupérer la pierre.** La proximité de l'*Œil* lui confère un pouvoir décuplé. Augmentez temporairement ses caractéristiques afin qu'il soit capable de tenir tête à tout le groupe (lui tenir tête, pas l'exterminer). A chaque round, il aura droit à un test de FM, avec un malus moindre à mesure qu'il s'éloigne de la source de son énergie. Le PJ ne peut pas sortir de la grotte, encore trop lié à l'*Œil*.

S'il tue un de ses camarades, soit vous considérez qu'il est tout-à-fait devenu chaotique, soit vous estimez qu'un choc psychologique peut intervenir : le PJ a droit à un test de FM sans malus. Il gardera alors son alignement initial encore un temps.

L'issue attendue de la scène est la séparation de l'équipe en deux parties. Le scénario se terminerait net si les PJ « bons » étaient tués, et il deviendrait peut être moins intéressant si le PJ chaotique mourait sous les coups de ses anciens camarades. Le rôle du MJ est ici de doser savamment la rage du combat, le conflit intérieur des PJ.

Au besoin on épargnerait la vie des uns et des autres en faisant fuir les « bons » (après un scharcklage sérieux, tout de même) avec un test de terreur dû à une manifestation de l'*Œil de Khorne*. Tous les dieux savent à quel point Khorne peut être terrifiant.

En tous cas **à partir d'ici commence pour le MJ la gestion différenciée de la partie,** le royaume des apartés, des petits billets, des regards minés par les sous-entendus, et de la paranoïa aiguë.

ET MAINTENANT ?

Ici interviennent des choix dans lesquels les PJ sont entièrement libres. La fête de l'Aube approche. Arkaon et Sisyan voudraient mettre leur plan à exécution : se servir de l'œil de Khorne pour ouvrir le portail par lequel sortira l'armée démoniaque avec laquelle ils comptent ravager tout l'empire, mais il leur manque l'*Ame du Damné*.

Que feront les PJ ?

Qu'ils aient ou non la pierre **ceux qui sont restés loyaux ou neutres peuvent reprendre leur mission et se rendre à Wolfenburg.**

Ils rencontreront un peu après le Géant Vert l'armée impériale qui s'est mise en marche. Une entrevue entre les commandants de la colonne et les PJ peut avoir lieu dans l'Auberge. Les PJ expliqueront leurs déboires, et un plan d'action devra être élaboré. Les PJ seront soignés, et il leur est proposé de rejoindre les rangs de la troupe impériale, au rang qui leur revient en fonction de leur position sociale. On passe au chapitre suivant.

Ils peuvent aussi décider de rester sur place, soit pour attendre la fête de l'Aube, voir ce qui se passera ce soir-là, soit pour attendre le PJ chaotique et lui régler son compte à la sortie de la grotte.

Tout d'abord il convient de rappeler que le timing que j'ai proposé ici pose la fête un jour et deux nuits après le moment du combat entre les PJ. **C'est long à attendre, surtout dans un coin infesté de chiens de Khorne un rien taquins.**

Mais bon, c'est leur droit. **Que se passerait-il ?**

Cela dépend du PJ chaotique. S'il a la pierre, il a tout intérêt à sortir à la nuit tombée et à se glisser hors de la grotte à la faveur de la nuit sans lune pour rejoindre son Prince, Arkaon, qui le recevra à bras ouverts, enfin... presque, c'est un démon de Khorne quand même. S'il ne l'a pas, il peut

profiter de la nuit pour tenter de la subtiliser au PJ qui la détient. Comment ? A lui de voir... Il est seul, ils sont nombreux, il n'a plus la force dont il était animé lors du premier combat... Il peut tenter de la jouer fine ou aller chercher du renfort à Ferlangen.

Quoiqu'il arrive, sans l'*Ame du Damné*, Arkaon ne peut ouvrir le portail, et il ne se passera rien la nuit de la fête de l'Aube. Si au contraire le Prince-Démon est en possession de la pierre, alors il se présentera, en compagnie de Sisyan et de sa garde rapprochée (6 Héros Majeurs du Chaos, plus le PJ chaotique en armure du chaos) à la grotte des Deux Crânes, et il est fort possible que les PJ, s'ils s'opposent à eux finissent en saucisses pour chiens de Khorne.

Comme je l'ai indiqué au-dessus, le PJ chaotique, lui, a eu les tympanes psychiques défoncés d'avoir entendu Arkaon lui hurler dans le crâne de lui ramener l'*Ame du Damné*. **S'il a la pierre, il filera dans la nuit jusqu'à Ferlangen, où il retrouvera les troupes chaotiques.**

Arkaon fera de lui un guerrier du chaos, nanti d'une armure du chaos (2 PA partout). Il participera à la cérémonie de l'ouverture du portail. Il verra Arkaon et Sisyan s'ouvrir les veines et plonger les deux mains, tenant la pierre, dans la boule de sang qui bouillonne désormais. Du bouillonnement sortent des gerbes qui prennent forme et vie : Bloodletters en grand nombre, chiens de Khorne, Juggernauts, Guerriers, Champions, Héros, vivants et squelettes... la cérémonie dure plusieurs heures.

Il participera aussi à la prise de Ferlangen, et à l'orgie sanglante qui s'ensuit... et là il aura quand même des jets de FM qui décideront de la facilité ou de la difficulté avec laquelle il pourra revenir du côté bon, et du nombre de points de folie qu'il récupérera. **S'il les réussit tous, il est une excellente recrue pour Khorne, et il y a des chances pour qu'il soit irrémédiablement perdu.**

Mais s'il n'a pas la pierre, et que les PJ « bons » qui la détiennent ont quitté les abords de la grotte, il fera ce que bon lui semble : il peut les poursuivre, ou bien aller à Ferlangen rejoindre les troupes du Prince-Démon. La logique voudrait qu'il se voie confié (outre l'armure) une troupe légère de guerriers du chaos (3) et deux ou trois chiens de Khorne, pour retrouver la trace des autres PJ et récupérer la pierre. Le problème c'est qu'il y a de fortes chances pour qu'ils aient déjà rejoint l'armée impériale lorsqu'il les retrouvera, et là...

S'il décide de rentrer alors à Ferlangen, et bien, on revient à la prise de la ville et au massacre de sa population.

Après ces festivités, lorsque les forces impériales arriveront en vue de Ferlangen, on pourra envisager... la grosse baston.

LA BATAILLE

Ou faut-il dire « les batailles » ? En fonction des choix des personnages, plusieurs configurations sont possibles.

Une chose reste constante : **les assiégeants vont devenir les assiégés**. La horde khornate a pris Ferlangen et la ville baigne dans le sang. L'ennui pour les chaotiques, c'est que les défenses de la ville sont anéanties : **les murailles, les portails, les tours, sont réduites à l'état de barricades informes**. Mais qui sait si c'est un avantage pour l'armée impériale ? Il n'y aura pas de siège, mais une bataille de ruelles dans laquelle la stratégie aura peu de poids. **La sauvagerie des ennemis pourrait bien leur permettre de l'emporter** dans ce type de combat. Voilà de quoi animer des débats de stratégie entre les PJ et les chefs de l'armée impériale.

Une autre chose est sûre : le passage par lequel les PJ sont sortis de la ville, et qui mène aux sous-sols de l'Hôtel de Ville est toujours là.

Les PJ le connaissent. Or, le PJ chaotique est dans la ville. Il aura pu faire en sorte de s'assurer de ce côté là. **Encore faut-il qu'il y pense !**

Ce qui fera la grosse différence entre les différentes batailles possibles, c'est si le Prince-Démon Arkaon aura pu ou non ouvrir le portail pour amener des troupes.

S'il a pu ouvrir le portail, alors il est possible de terminer la partie sur une véritable bataille rangée à grande échelle, comme prévu dans les règles additionnelles. Le MJ aura soin de mettre en place une armée khornate à peu près équivalente à l'armée impériale qui est décrite au début de ce scénario.

S'il n'a pas pu ouvrir le portail alors la bataille sera une guérilla sanglante dans les rues de la ville. Il est plus que probable que les pertes seront terribles côté « bon » (75 % me paraît être un bon chiffre), et totales côté chaotique, puisque les sectateurs de Khorne ne fuient jamais.

En ce qui concerne les PJ, ils auront sans doute à cœur de se charger de liquider les gros affreux, et de régler leurs comptes avec leur compagnon tombé du mauvais côté.

Sachant que les troupes chaotiques se battent mal lorsque leur maître est mort, les PJ peuvent avoir l'idée d'emprunter le souterrain par lequel ils sont sortis de la ville pour pénétrer dans l'hôtel de ville où probablement se trouverait le Prince-Démon.

Il faudra combattre Arkaon, accompagné ou non (selon l'état des PJ) de Sisyan.

L'ancien compagnon des PJ restés « bons » est lui-même un PJ, il est donc libre de se trouver où il voudra, mais toujours combattant au nom de Khorne. Je rappelle que les PJ le retrouveront en guerrier du chaos, en armure du chaos (2 PA partout), mais sans mutations. Surtout il ne faut pas lui donner de collier de Khorne car ce collier garantit l'allégeance du porteur au dieu sanglant et ne peut en aucun cas être enlevé.

Au gré du MJ, le PJ chaotique pourra effectuer des tests de FM qu'il devra rater pour échapper à l'emprise du chaos. Plus les PJ tenteront de le ramener par la raison ou les sentiments, plus il lui sera facile de revenir, mais s'ils ne cherchent qu'à le tuer... et bien, il le leur rendra bien, et pour ne pas le sacrifier, impuissant, à cette bande de revanchards, il est toujours possible de lui attribuer des seconds : bloodletters, guerriers du chaos, chiens de khorne afin que le combat soit équilibré.

Une autre ruse de MJ pourrait amener les PJ à des sentiments plus « Shallyesques ». Les faire accompagner par un prêtre de Shallya serait certes efficace, mais un peu simpliste. Pourquoi ne pas faire traîner l'*Œil de Khorne* non loin du PJ chaotique ? Non seulement il lui donnerait une aide dont il aurait besoin, mais surtout il aurait une influence franchement perturbante sur le psychisme des PJ. Plus ils seraient agressifs, et moins ils pourraient retenir leur rage, et commenceraient à se frapper entre eux. Après quelques jets de FM, et d'intelligence, ils devraient comprendre ce qui leur arrive, et tenter de ramener leur ancien compagnon du bon côté, plutôt que de chercher à le tuer. Là encore, il faudra un test de FM raté pour qu'il parvienne à rompre son allégeance envers le dieu sanglant.

Lorsque le PJ chaotique revient à lui, son armure le brûle, lui infligeant 1B/round jusqu'à ce qu'elle lui soit ôtée : test de dextérité – 10 (attaches inconnues). Il gardera les traces de ces brûlures sur tout le corps à vie. Y compris le visage. Soc. -10.

l'Œil de Khorne se dissout dans l'air à la mort d'Arkaon.

ET SI ?

Et si les PJ tuent leur compagnon ?

Si l'*Œil de Khorne* n'est pas loin, alors il y a de grandes chances pour que Khorne se console de la perte de ce guerrier par l'acquisition de ces guerriers tout neufs !

Et si les PJ étaient tués par leur compagnon, ou d'autres chaotiques ?

Qui a dit que le bien gagnait toujours ? L'armée chaotique serait considérée comme victorieuse, et l'empire aurait du souci à se faire. C'est l'équivalent khornate d'une Warg qui s'abattra sur l'Ouest des Monts du Milieu.

Et si les PJ deviennent tous chaotiques ?

Ça vous dit pas de jouer une campagne dans la peau de chaotiques ? C'est loin d'être aussi simple et bourrin qu'on pourrait le croire, même avec des Khornates.

EXPERIENCE

Soyez généreux, le scénario est à haut risque voire franchement meurtrier (mais il le faut : Khorne doit mériter sa réputation).

Si les PJ ont fait échouer son plan, un point de destin s'impose. C'était un plan de portée majeure.

ET SI VOUS TROUVEZ LE SCÉNARIO TROP LINÉAIRE :

Je propose quelques intrigues secondaires dont vous pourrez saupoudrer la partie :

De cadavre en cadavres : au fur et à mesure de leurs errances, les PJ trouveront, un par un puis par paquets plus nombreux, les cadavres de tous les membres des équipes lancées pour amener sinon la pierre du moins le rapport à Wolfenburg et détourner les khornates de l'équipe des PJ. Ils se rendront compte au bout du décompte macabre qu'il ne reste plus qu'eux en lice pour prévenir les troupes impériales de Wolfenburg.

La petite fille égarée : elle est perdue, son grand frère qui l'accompagnait a été éventré sur la route par des trucs pas beaux avec des cornes et des longues dents et pis des népées et même qu'ils sentaient pas bon. En laissant de côté l'humour douteux, on dira simplement qu'il s'agit de ramener la fillette dans son village, dans la vallée. Les PJ la trouvent prostrée parmi des rochers où son frère l'avait cachée. Elle n'a pas vu le combat et pas encore vu son cadavre atrocement mutilé. Elle est terrorisée par les PJ, elle est traumatisée (il vaut mieux qu'elle ne voie pas son frère). La laisser là revient à la condamner à mort. Certains PJ déjà un peu atteints par l'influence de Khorne peuvent trouver cette idée séduisante. De bonnes scènes de roleplay entre joueurs, puis entre PJ et villageois, jamais heureux de voir débarquer des hommes en armes chez eux.

Et les villageois, on en fait quoi ? Et oui, parce qu'il y a une centaine de paysans en bas dans la vallée, en comptant tous les petits hameaux. Alors si les PJ ont un peu de bon sens, ils devraient se douter qu'ils vont pas tarder à attirer l'attention des khornates. Pour l'instant ils s'occupent de faire tomber Ferlangen, mais tôt ou tard, ils leur tomberont dessus. Peut-être les PJ pourraient-ils penser à les évacuer. Bien sûr, il y aurait des vieillards récalcitrants, prêts à en découdre à coups de canne avec Khorne en personne si besoin était. Bien sûr, il y aurait un fermier qui s'est barricadé avec sa femme et ses minots qui flèche tout ce qui s'approche de son portail. Un pillard auquel il faudra faire la leçon, un jeune homme qui veut retrouver sa belle dans le hameau d'à côté et qui est accueilli à coups de tromblon par le papa de la demoiselle, parce que l'arrière grand-père du garçon n'avait pas payé un sac de semence à l'arrière grand-père de la fille... on peut multiplier les situations épineuses, qui auraient l'avantage d'interrompre la monotonie des combats du scénar principal.

Le Capitaine Nain, un noble nain, un vaillant nain, qui dirige la division naine, qui est gentil, mais qui est nain, et donc qui fait pas confiance aux PJ. Il faudra le persuader que si, si, on est les bons, nous, c'est pas un piège... posez cette hache ! ... Euh, s'il vous plaît.

ANNEXES

LES PERSONNAGES

ERNST KHOLER, bourgmestre de Ferlangen.

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	33	3	3	9	1	60	45	65	65	30	33	55

HEINRICH STRASTE, aubergiste, propriétaire du « Géant Vert »

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	55	55	4	4	9	2	60	35	55	45	55	33	55

Ancien sergent d'active, puis mercenaire, Heinrich est revenu dans son pays d'origine pour y couler une retraite paisible. Il a aujourd'hui 55 ans, mais reste vigoureux et brave.

HAROLD STRASTE, Fils aîné d'Heinrich.

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	55	65	3	4	9	2	50	33	35	40	40	33	55

Fils aîné d'Heinrich, il a été garde, puis soldat à Ferlangen, puis a rejoint son père à l'Auberge. Il aime l'action, mais la discipline militaire lui pèse.

HANS STRASTE, Fils cadet d'Heinrich.

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	33	3	3	6	1	60	45	65	65	30	33	55

Fils cadet d'Heinrich, âgé de 18 ans. Il n'est pas parti à l'aventure, et n'a pas l'intention de le faire. Le métier de son père lui sied bien, d'ailleurs il a déjà le petit ventre qui fait la gloire d'un aubergiste épanoui.

YOHANN DUFERK alias **BERTHOLD KHOLER**. Fils d'Ernst Kholer.

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	55	3	3	9	2	55	45	35	55	45	33	55

OTTO FREISTAT, médecin.

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	35	35	3	3	9	1	55	75	35	75	55	33	65

Compétences : traumatologie, chirurgie, connaissance des plantes,

Équipement : matériel de chirurgie, plantes médicinales, 1D6 potions de soins à 1D6+1, 1D3 potions de soins à 2D6+2.

LE CHAMPION DE KHORNE (celui qui mène l'attaque du Géant Vert)

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	65	43	4	5	25	3	55	45	65	50	65	33	10

Equipement et mutations :

- Armure noire intégrée à la peau, 2 PA partout.
- Pas de tête. Le visage apparaît dans les ciselures du plastron.
- Épée de Khorne. 2 mains. Longue, d'un rouge sombre, brillant d'une lumière étrange et mouvante. Chaque touche provoque un processus de changement d'alignement du PJ touché contre un test de FM.
- Aura maléfique de résistance : ses suivants reçoivent un bonus de +1 en Protection naturelle sur un rayon de douze mètres autour de lui.

DFERGHON

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	65	55	4	5	25	3	60	45	60	50	55	55	10

Equipement et mutations :

- Armure du chaos, 2 PA partout.
- Epée maudite, très large, Invocation de démons : 1D6 créatures aléatoires, 1fois par jour. (par « créatures », on entend toute créature chaotique pouvant être au service de Khorne : guerriers de toutes races, hommes-bêtes, démons (voir la partie MONSTRES), et squelettes)

SISYAN

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	75	5	5	30	3	60	55	65	55	75	55	1

Equipement et mutations :

- Armure rouge et noire, 2 PA partout.
- Tête squelettique et embrasée.
- Articulations surnuméraires : ses bras et ses jambes ont une articulation en plus : CC + 10.
- Hache de Khorne. 2 mains. Arme maudite qui semble faite de milliers de crânes minuscules, vivants et agitant leurs mâchoires. A chaque toucher (aucun dégât n'est nécessaire), le PJ touché perd 1/5^{ème} d'une caractéristique déterminée au hasard, qui va s'ajouter au profil du porteur de l'arme. La hache retourne à la matière du chaos à la mort du porteur.

ARKAON, PRINCE-DÉMON DE KHORNE

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	75	75	7	8	35	6	60	55	89	89	89	89	1

Equipement et mutations :

- Peau de Khorne. La peau d'Arkaon est couleur de bronze, ses yeux sont blancs laiteux. (E=+1)
- Main de Khorne : main droite rouge sombre luisante : une attaque portée avec cette main (nue) provoque 1D4 fois les dégâts normaux.

- Géant. 3 mètres : provoque la Peur.
- Épée de Khorne. 1 main. Forme de rostre de poisson-scie, rouge sang. Dégâts +3, les dents de la lame se détachent dans la blessure (mais repoussent sur la lame) et infligent 1 point de blessure par round jusqu'à arrachement.
- Collier de Khorne¹.

Notez bien : comme tous les démons, Arkaon est sujet à l'instabilité.

LES MONSTRES

BLOODLETTERS

Egalement appelés « annonces de sang », « preneurs de crânes », « dents de la mort », ou « mignons de Khorne ». Démons mineurs rapides et terriblement meurtriers, mais heureusement peu résistants.

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	2	60	89	89	89	89	89	1

Equipement et mutations :

- Une Hellblade dans chaque main. (Lames maudites faites de matière pure du chaos : infligent 4D6+Force points de Blessure à chaque toucher). A la mort du démon, les lames retournent à la matière du chaos.

CHIENS DE KHORNE

M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
10	49	00	5	4	11	1	60	0	10	14	89	89	0

Pour tous les chiens de Khorne :

- Une morsure empoisonnée. Si la morsure empoisonnée touche, le chien place 2 attaques de griffes gratuites qui touchent automatiquement.
- Sauts prodigieux (utiles pour surprendre un PJ confiant dans son Init. Il lui faudra un critique pour esquiver)
- Collier de Khorne.
- Les limiers de Khorne ne perdent jamais une piste.

Mutations éventuelles à répartir :

- Crache un cône de feu 1 fois par Tour.
- Echine porc-épic : jet de pics (Fe 3) 1 fois par Tour ; + le PJ attaquant doit effectuer un test d'Init à chaque frappe pour ne pas se blesser (blessure = coup F3).
- Deux têtes (2 attaques)
- Attaque de queue. Gérée comme un fouet. (+1 attaque)

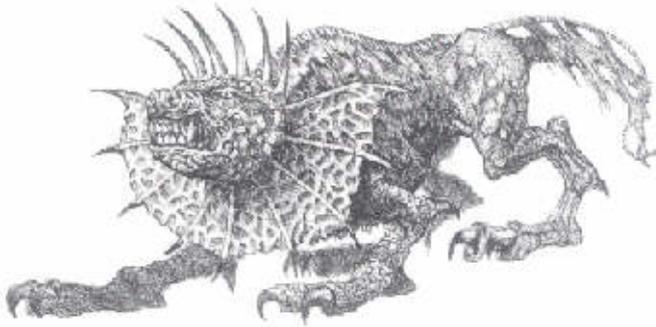
¹ Collier de Khorne : large collier pour chien en bronze à pointes aux motifs khornates. Immunise le porteur contre les effets psychologiques des sorts lancés contre lui, et confère une FM de 89. Le collier retourne à la matière du chaos à la mort du porteur.

JUGGERNAUTS

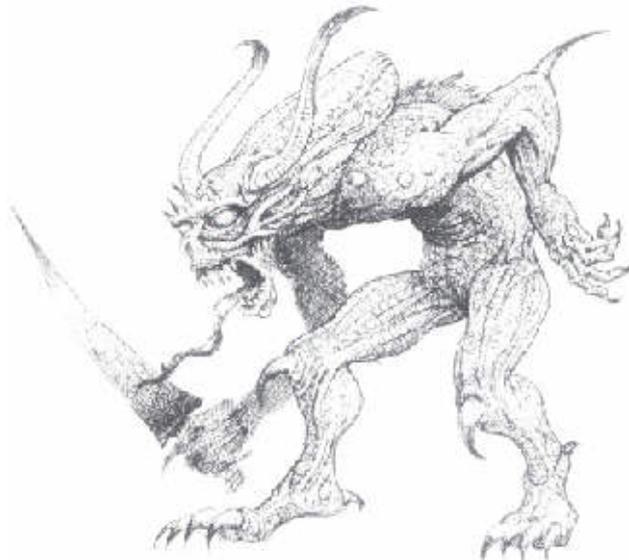
M	CC	CT	F	E	B	A	I	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	0	5	5	17	2	20	0	89	89	6	89	0

Montures des champions de khorne et des bloodletters, ce sont de massives créatures démoniaques recouvertes de métal vivant riveté en plaques leur conférant une protection de 2 à la tête, aux épaules et sur le dos. Leur couleur va du noir au bronze en passant par le gris. Ils ressemblent vaguement à d'énormes pitbulls aux membres antérieurs épais, qui rappellent des pattes d'hippopotame, version métallique.

- Les juggernauts provoquent la *Peur* chez toutes les créatures de moins de 3 mètres.
- Ils sont sujets à la *stupidité* lorsqu'ils sont séparés de leur cavalier. En cas d'échec au test de stupidité, ils attaquent la créature la plus proche quelle qu'elle soit.
- Ils sont pourvus d'une mâchoire terrifiante qui leur permet une attaque par morsure Dégâts x 2.
- Leurs pattes avant massives leur permettent une attaque par écrasement : si le PJ est touché, les dégâts sont comptés en facteur de cible inerte, l'armure ne compte pas non plus.



Chiens de Khorne



Bloodletter