

Des Ténèbres à la Lumière

Scenario Warhammer

Le contexte

Ce scénario est la conséquence de “L’Enfant des Ténèbres”. Il doit se dérouler quelques temps après la fin de ce dernier, l’idéal étant d’intercaler “La Promise” entre les deux.

Mes PJ ayant déjà joué le premier scénario, celui-ci a pour point de départ une seule de ses fins possibles. Pour plus de précision, voici un résumé de ce qu’on fait mes PJ.

Ils ont choisi la meilleure solution, à savoir faire garder Monika par les Elfes. A cette occasion, j’ai introduit dans mon scénario la rencontre avec les Danseurs de Guerre (cf. Le Nouvel Apocryphe). Mes PJ, avec l’aide des Elfes, ont vaincu les occupants du château (les chaotiques).

J’écris donc ce scénario spécialement pour mes PJ, mais rien ne vous empêche de le modifier pour l’adapter aux vôtres.

Introduction

Après “La Promise”, les PJ, désœuvrés (il est possible de les laisser vaquer à leurs ‘occupations’ pendant un certain temps), trouvent une offre d’emploi (par une affiche, ou par des rumeurs...). Un Erudit d’Altdorf, Chandler Gustafson, cherche des aventuriers pour l’escorter dans les Montagnes du Bout du Monde. Il faut le contacter à son auberge ; une récompense ‘intéressante’ est offerte.

Il y a quelques jours, alors qu’il observait le ciel (il est astronome), il a vu tomber une météorite dans les montagnes. Il souhaite donc aller voir ça de plus près, mais - c’est bien connu - les montagnes ne sont pas sûres. Il avait une escorte pour le voyage mais tous les hommes sont cloués au lit (ça doit faire mal !) avec une bonne grippe (qu’est-ce qu’il ne faut pas inventer !).

Il propose 200 CO à chaque PJ pour une ‘promenade’ d’une dizaine de jours, plus une éventuelle prime de risques. Ils partiront le lendemain matin.

Episode 1 : détournements...

Pendant la nuit, des Elfes du village où les PJ ont laissé Monika, commandés par Morfoin le Danseur de Guerre, débarquent dans la (les) chambre(s) des PJ et les tiennent en joue avec leurs arcs - ils n’ont pas l’air de rigoler. Morfoin leur demande de les suivre sans faire d’histoires et de lui donner leurs armes. Si les PJ s’exécutent, il acceptera de leur expliquer ce qui s’est passé, sinon, il leur fait comprendre que leur refus ne fait que prouver leur culpabilité - il leur laisse encore une chance, pas une de plus...

Mystérieuse disparition :

Il y a quelques jours, l’un des PJ - du moins en avait-il l’apparence - est revenu au village des Elfes. Le lendemain matin, les gardes du corps d’Erika Von Pfalmler étaient morts, Erika

attachée et baillonnée dans son lit, et Monika et Yavathol avaient disparu. Au bout d'une journée, Yavathol n'étant pas revenue, Morfoin est parti à sa recherche à la tête de quelques guerriers. Il n'a pu retrouver que la trace des PJ...

Les PJ vont forcément nier être impliqués (normal, c'est vrai), mais Morfoin va les conduire devant le Seigneur Erdil qui va les juger. Si les PJ essaient de se battre ou de s'enfuir, ils devraient se faire calmer rapidement (jeter les dés, mais ignorer les résultats : les Elfes leur infligent quelques blessures avant de les assommer et de les ligoter).

Du coup, le pauvre Erudit se retrouve tout seul : peu importe, il engage d'autres aventuriers et part dans les montagnes.

Quand les PJ arrivent chez les Elfes, le Seigneur Erdil parle en privé à Morfoin, qui revient et emmène le PJ impliqué dans la cabane de Yavathol : celle-ci est couchée et semble délirer. Le Seigneur Erdil lui apprend alors qu'on l'a retrouvée la veille dans la forêt, à demi consciente. Depuis, il lui arrive de prononcer quelques mots, notamment : 'Démon', 'boule de feu' et 'Monika' (ces trois mots étant souvent liés).

Si les PJ sont très perspicaces (hyper-spicaces !?), ils peuvent faire le rapprochement entre cette histoire de boule de feu et la météorite de l'Erudit. Mais ce n'est pas le moment de s'en occuper : il faut d'abord soigner Yavathol. Les médecins du village sont perplexes : la maladie de Yavathol leur est inconnue.

Le moyen le plus simple de la soigner - encore faut-il le savoir et y penser (un test d'Int pourrait permettre à un personnage compétent en Théologie de le savoir) - serait de trouver un Druide ou un Clerc de Shallya connaissant le sort Pathologie (ou Traitement des Maladies, mais c'est moins puissant). Un test d'Int réussi permet aux PJ qui ont joué "L'Enfant des Ténèbres" de se rappeler qu'Aron connaît ce sort (si l'un des PJ affirme qu'il est sûr qu'Aron le connaît, oubliez le test !).

Aron est logiquement à Osterhof, mais comme personne ne sait si Yavathol va survivre encore longtemps, il vaudrait mieux l'y emmener plutôt que d'aller chercher le Druide. A ce moment, il faut faire comprendre aux PJ que le temps presse : l'état de Yavathol empire sans arrêt... Mais elle devrait s'en tirer, à moins que les PJ soient vraiment très mauvais (si c'était le cas, la suite du scénario serait fortement compromise).

Une fois Yavathol soignée, il faut attendre 1d6 jours avant qu'elle ne retrouve l'usage de la parole. Elle pourra alors raconter ce qui lui est arrivé.

Le soir où le faux PJ (!?) est revenu, ils ont discuté. Yavathol est alors tombée dans un profond sommeil, ce qui lui arrive rarement en dehors de son Bran Wa Shin (cf. Le Nouvel Apocryphe - Psychologie des Elfes). Quand elle s'est réveillée, le PJ n'était plus là : elle s'est doutée que quelque chose n'était pas normal. Elle est allée dans la cabane d'Erika et y a trouvé les cadavres des gardes. Sans prendre le temps de détacher Erika, elle s'est lancée à la poursuite du... Démon !!!

Elle a suivi sa trace jusqu'au château (le même que dans "L'enfant des Ténèbres"). Quand elle est arrivée, il était dans la salle au pentacle, sous sa véritable apparence, en train de prononcer une incantation. Monika, au centre du pentacle, a commencé à grandir (sérieusement !). Yavathol s'est jetée sur le Démon, qui l'a esquivée. Il lui a lancé des aiguilles de ses avant-bras : elle n'a presque rien senti. Soudain, alors que tous deux se rapprochaient de Monika en combattant, la petite s'est entourée d'une sorte de boule de feu, jetant le Démon à terre, puis elle s'est envolée vers l'Est en détruisant un mur. Yavathol a

achevé le Démon, puis elle est sortie mais n'a pas trouvé Monika. Elle a commencé à se sentir mal, alors elle a pris la direction du village, et puis... plus rien.

Episode 2 : les randonneurs

L'indication sur la direction empruntée par Monika quand elle s'est envolée sous forme de boule de feu devrait maintenant mettre les PJ sur la voie : la météorite de l'Erudit n'était autre que Monika !

Quelques jours plus tard (une nuit, en fait), un incendie se déclare dans les montagnes, bien visible de l'endroit où se trouvent les PJ : il devrait leur permettre de conforter leurs hypothèses (ou sinon de les guider un peu).

Note : La 'transformation' de Monika en boule de feu est décrite dans "L'Enfant des Ténèbres", mais mes PJ n'y ont jamais assisté.

Ainsi, les PJ vont probablement partir sur les lieux de l'incendie - Erika est inconsolable depuis la disparition de sa fille, elle pressera les PJ de la retrouver, s'ils ne le décident pas d'eux-mêmes.

Dans les montagnes, ils vont devoir sortir des 'sentiers battus' (s'il y en a), ce qui n'est pas sans danger : ils pourront avoir quelques falaises à escalader, quelques orages qui leur tombent sur le nez, des bêtes sauvages qui voudront les manger (des Trolls !?) - et d'autres choses, à vous d'imaginer (et je fais des rimes en 'é' !).

Bref, à peu près au milieu de la zone incendiée, il y a les squelettes de deux Trolls calcinés. Un orage éclate. En montant un peu, les PJ trouvent une grotte dont l'entrée est 'gardée' par une statue de pierre représentant un guerrier en lourde armure de deux mètres de haut et portant une hache de bataille énorme - c'est vraiment une statue, mais avec des PJ sont aussi paranoïaques que les miens... Maintenant, il pleut et des éclairs s'abattent non loin des PJ (ce qui rend la statue encore plus inquiétante) : il vaut mieux entrer...

A l'intérieur de la grotte, il y a un Champion Squelette Nain et quatre Squelettes Nains. Au fond de la première salle, un couloir conduit à une porte (Résistance 4, Dommages 12, Difficulté Serrure 50%) derrière laquelle se trouve le 'hall d'entrée' du laboratoire d'un Nécromant : un Héros Mineur et quatre Squelettes (toujours des Nains) sont présents. Un couloir conduit à un ancien cimetière Nain et une autre porte (mêmes caractéristiques) conduit au laboratoire du Nécromant, lui-même étant présent avec un Héros Majeur, un Héros Mineur et un Champion. Une vingtaine de Squelettes inanimés se lèveront dès le début du combat.

A ce moment là, l'équipe de l'Erudit arrive derrière les PJ et les aide autant que possible. Ils ont cherché la météorite pendant quelques jours mais n'ont trouvé aucun cratère. Ils ont d'abord pensé que la météorite s'était désagrégée dans l'atmosphère, puis ils ont trouvé une zone d'environ dix mètres de diamètre où la terre avait brûlé : mais ce n'était visiblement pas une météorite qui s'était écrasée là. Ils ont donc décidé de repartir, quand ils ont été surpris par l'orage et se sont réfugiés dans la grotte (mais pour les PJ, ce sera forcément suspect !). En fait, un seul membre de l'équipe représente une réelle menace : c'est Ernst Wladmar. Il se fait passer pour un simple Sorcier, mais en vérité c'est un Démoniste qui recherche Monika : il a appris par certains collègues la venue de l'Enfant des Ténèbres, et a découvert par hasard (en fouinant un peu) un petit grimoire décrivant intégralement la cérémonie de

transformation, ainsi que le moyen de contrôler Lilith (Monika transformée).

Un PJ ayant Sixième Sens pourra peut-être sentir la nature chaotique d'Ernst.

Si le combat tourne mal pour lui, le Nécromant s'enfuit dans ses appartements, protégé par les Squelettes, et tente de sortir par un passage secret. Manque de chance, il rencontre Monika dans le passage. Celle-ci, effrayée par tout ce qu'elle a rencontré dans les montagnes, déclenche aussitôt son pouvoir de sphère de feu, réduisant le Nécromant en cendres.

Une fois le combat terminé, les PJ pourront entrer dans les appartements (en fait, ce n'est qu'une grande chambre avec une cheminée). Ils entendent des sanglots qui semblent provenir de la cheminée. En cherchant, ils trouvent une pierre qui s'enfonce et fait pivoter le fond de la cheminée, laissant apparaître un passage dans lequel se terre la petite Monika - mais elle a maintenant l'apparence d'une fillette de six ans.

Seuls les PJ qui ont joué "L'Enfant des Ténèbres" (ou les Elfes du village) pourront l'approcher sans risque. La communication sera cependant limitée : Monika ne sait pas parler. Si quelqu'un d'autre l'approche, elle se met à hurler de terreur, et si la personne s'approche trop près, elle s'enflamme.

En le jouant de manière intelligente, les PJ devraient pouvoir emmener Monika avec eux.

Chandler souhaite rentrer en leur compagnie - son escorte aussi, donc, puisque la récompense les attend en bas.

Episode 3 : le retour

Mais Ernst ne va pas en rester là. Il est le chef d'une bande de mutants qui le suivent discrètement. De plus, il a un bracelet enchanté qui permet de bloquer les pouvoirs de la fillette.

Une nuit, il va s'éloigner du campement pour ordonner aux mutants d'attaquer. Environ une heure après le retour du Sorcier, les mutants attaquent le campement. Mais cette attaque n'a pour but que de faire diversion pendant que le Démoniste met le bracelet à Monika : il fait semblant de la protéger, en restant en retrait (normal) ; mais les mutants font tout leur possible pour retenir l'attention des PJ - cependant, ils fuiront plutôt que de mourir au combat. En fait, ils vont commencer par tirer des flèches de tous les côtés pour faire le plus de dégâts possible, puis attaqueront au corps-à-corps.

S'il en a la possibilité, Ernst prend la fillette avec lui et s'enfuit. Il utilisera le sort de Vol en cas de besoin. Quand il pensera être en sécurité, il préparera un pentacle et exécutera la cérémonie de transformation. Une fois la transformation achevée, il devra attendre 24 heures avant de pouvoir accomplir la cérémonie de contrôle qui le liera à Lilith : si cela devait arriver, Khorne en personne se manifesterait :

« C'est bien, jeune Sorcier, tu as réussi là où d'autres de mes seigneurs ont échoué. Pour te récompenser, je vais accélérer ton apprentissage. Ah, au fait, Lilith est à moi... »

A ce moment là, Lilith disparaît du monde concret pour aller dans le Royaume de Khorne où elle suivra une formation très poussée de Démon. Ernst, quant à lui, acquerra toutes les compétences et les promotions des niveaux 1 à 3 de Démoniste, et passera au niveau 4.

Note : Il est possible, par la suite, que les PJ rencontrent Lilith à nouveau. Dans ce cas, elle se souviendrait d'eux et ferait tout son possible pour les épargner...

Si Ernst Wladmar ne peut pas enlever Monika pendant l'attaque des mutants, il le fera à la première occasion. Mais il vaudrait mieux - pour les PJ - éviter que cela se produise. Si Ernst

ne parvient pas à emmener Monika avant de retourner en ville, il jette l'éponge (provisoirement).

Maintenant, une question importante doit jaillir de l'esprit des PJ : si la fillette n'est pas en sécurité chez les Elfes, où peut-elle être en sécurité ?

La réponse ne tardera pas à se faire connaître : Myrmidia, par l'intermédiaire d'un Clerc, demande que la fillette rejoigne le panthéon, où elle sera élevée comme un Démon Neutre (un Ange...). Mais Ulric aussi est au courant de l'affaire, et lui aussi veut Monika : l'un de ses Clercs sera envoyé à la rencontre des PJ pour tenter de la récupérer. Seuls les PJ devront décider du sort de la petite, et de ce choix dépendront leurs relations futures avec les deux cultes.

Annexe 1 : expérience

Introduction

- 5 points pour s'intéresser à l'Erudit

Episode 1

- 10 points pour suivre les Elfes sans faire d'histoires
- 20 points pour faire le rapprochement entre la météorite et l'histoire de boule de feu (Monika) dès le début
- 20 points pour soigner Yavathol
- 10 points pour faire le rapprochement après avoir entendu Yavathol

Episode 2

- 5 points pour faire le rapprochement après avoir vu l'incendie
- 5 points pour décider seuls d'aller dans les montagnes
- 0 à 30 points pour le voyage et la façon d'éviter les embûches (ou de s'en sortir)
- 5 points pour entrer dans la grotte
- 0 à 20 points pour le combat contre les Squelettes
- 15 points pour tuer le Nécromant
- 5 points pour retrouver Monika
- 5 points pour repartir avec Monika
- 10 points pour découvrir l'identité d'Ernst avant qu'il n'enlève Monika

Episode 3

- 0 à 10 points pour le combat contre les Mutants
- 20 points pour empêcher Ernst d'enlever Monika
- 10 points pour arrêter la cérémonie de transformation
- 5 points pour arrêter la cérémonie de contrôle
- 15 points pour tuer Ernst

- 0 à 50 points pour l'interprétation
- 1 point de Destin de la part du Dieu (Ulric ou Myrmidia) qui obtient la garde de Monika, uniquement pour les PJ qui ont voté pour lui

Annexe 2 : profils

Chandler Gustafson - Erudit

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	40	37	4	3	8	52	1	44	25	62	36	58	48

Compétences

- Alphabétisation • Ambidextrie • Astronomie • Cartographie • Connaissance des runes • Cryptographie •
- Endurance à l'alcool • Héraldique • Histoire • Langage secret : Classique • Langue hermétique : Magikane •
- Numismatique • Sens de la magie •

Possessions

Epée - Matériel d'écriture

Conrad Guestaffen - Franc-archer

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	78	4	3	10	46	2	61	42	43	48	33	34

Compétences

- Adresse au tir • Camouflage rural • Conduite d'attelage • Déplacement silencieux rural • Orientation • Piégeage •
- Reconnaissance des pièges • Spécialisation : Arc long •

Possessions

Veste en cuir - Arc long et munitions - Epée

Olaf Erikson - Berserker

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	69	38	7*	6	10	63	3	33	34	25	49	52	24

Compétences

- Bagarre • Canotage • Chance • Chant • Coups précis • Coups puissants • Déplacement silencieux rural • Désarmement •
- Esquive • Force accrue* • Manoeuvres nautiques • Natation • Résistance à l'alcool •
- Spécialisation : parade, 2 mains, combat à 2 armes • Violence forcenée • Vision nocturne (8 m) •

Possessions

Cape en peau de loup - Epée à 2 mains - 2 haches - Symbole d'Ulric : tête de loup en argent

Ernst Wladmar - Démoniste 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	31	33	2	4*	9	48	1	39	31	49	29	42	31

Compétences

- Acuité visuelle • Alphabétisation • Astronomie • Calcul mental •
- Connaissance des parchemins, des runes, des plantes, des Démons •
- Incantations : magie mineure, bataille 1, démonique 1 • Langage secret : Classique •

- Langue hermétique : Démonique, Magikane • Résistance accrue* • Sens de la magie •

Possessions

Epée - Bâton de Sorcier - Composants divers

Sorts (18 PM)

Sommeil - Ouverture

Boule de feu - Vol

Conjuration d'un Démon Mineur - Evocation d'un Gardien

Folie / Handicaps

1 PF

Allergie à la fourrure (phase 1)

Squelettes Nains, Champions, Héros Mineurs et Héros Majeurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	17	3	4	5	10	1	14	29	18	29	29	-
	43	27	4			20							
	53	37	4	5	11	30	2	24	39	28	39	39	
	63	47	4	5	17	40	3	34	49	38	49	49	

Possessions

Arme simple - Bouclier

+ Chemise de mailles (Champions)

+ Casque - Arbalète lourde et munition (Héros Mineurs)

+ Plate complète : 2 PA (Héros Majeurs)

Heinz Schuller - Nécromant 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	33	5	5	8	51	1	43	44	60	36	46	31

Compétences

- Alphabétisation • Calcul mental • Connaissance des parchemins, runes, plantes, démons • Cryptographie • Danse •
- Identification des Morts-vivants • Incantations : magie mineure, bataille 1, nécromantique 1-2 • Langage secret : Classique •
- Langue hermétique : Magikane, Magikane Nécromantique • Méditation • Sens de la Magie •

Possessions

Epée - Bâton de Sorcier - Composants divers

Sorts (32 PM)

Malédiction - Exorcisme

Boule de feu - Aura de résistance

Evocation d'un Champion Squelette - Evocation de Squelettes

Evocation d'un Héros-Squelette Mineur - Main de poussière

Folie / Handicaps

Apparence cadavéreuse (phase 2)

Morbidité

Allergie à l'eau (phase 1)

Monika (apparence d'une fillette de six ans)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	30	3	3	30	30	3	30	40	40	40	40	40

Compétences

- Acuité auditive • Acuité visuelle • Chance (2d6 fois par jour) • Immunité totale aux maladies et aux poisons •
- Sixième Sens • Vision nocturne (comme en plein jour) •

Pouvoirs (elle ne les maîtrise pas : elle les déclenche inconsciemment en cas de danger)

Sphère de feu :

- immunité au feu et aux armes non-magiques, 10 PA contre les armes magiques
- cause 2d10 + 10 points de dégâts dus au feu sur 3 mètres de rayon

Anaérobiose

Pas besoin de nourriture

Vol (à volonté), 10 fois plus vite qu'un piqueur

Les Mutants (10 : Tous, le n°1, les n°6 et 10, le n°8)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16
2													

2

3/5

Compétences

- Camouflage rural • Chasse • Déplacement silencieux rural • Filature • Pistage • Vision nocturne •

Possessions

Armes simples - Boucliers - Arcs et munitions

Mutations

1. Jambes raccourcies (M = 2) - Odeur nauséabonde (FM des adversaires réduite de 1d10)
2. Nombreuses verrues
3. Apparence hideuse : araignée (Peur) - Visage de chien - Apparence de lézard
4. Anormalement maigre - Crête sur la tête - Apparence hideuse : insecte (Peur)
5. Epiderme transparent (Peur)
6. Queue reptilienne (+1 A : attaque caudale) - Tête de mort (Peur)
7. Crête sur la tête
8. Peau d'acier : tronc et bras (2 PA) - Pieds d'oiseau
9. Apparence de lézard - Chair pourissante (Peur) - Absence de cou
10. Queue pointue (+1 A : attaque caudale)