



POUR L'HONNEUR ET LA GLOIRE

Un scénario Warhammer seconde édition de Nicolas Rous

Chaque personnage a des raisons d'être présents dans le village ! (Voir Background)

Nuit n°1 :

La nuit est calme, la lune masquée par d'épais nuages.

Le village est attaqué au milieu de la nuit, une pluie de flèches enflammées s'abat sur les toits en chaume des habitations. La panique s'empare des villageois. La communauté, est la proie des flammes. Le chef du village, l'Inquisiteur Willem organise les secours, l'eau de la fontaine est utilisée pour éteindre l'incendie et les Pj sont envoyés avec des hommes en armes pour débusquer ces mystérieux assaillants.

Quand les Pj arrivent sur le lieu d'où provenaient les tirs, seules quelques flèches sont encore plantées dans le sol, alignées de manière méthodique autour d'un feu de camp récemment éteint. Quelques traces de pas sont bien présentes mais l'obscurité de la nuit au sein de la forêt rend le pistage extrêmement difficile. Le peu de pistes se perdront dans la végétation.

A leur retour au village, les incendies ont été éteints et l'Inquisiteur renforce la garde pour le reste de la nuit.

Jour n°1 :

Après un réveil difficile, le village panse ses plaies. L'Inquisiteur Willem envoie un nouveau groupe suivre les traces laissées par les assaillants, ce sera sans succès malgré le jour, les traces se dispersant dans toutes les directions. Mais on pourra déterminer que les assaillants étaient au nombre de cinq.

Les Pj sont alors envoyés prendre des nouvelles des fermes à l'écart du village.

A première vue, tous les paysans vont bien, toutes les fermes ont été épargnées...A l'exception de la dernière qu'ils visitent, celle de Maître Rudiger, la plus éloignée du village.

Arrivés sur les lieux, les Pj constatent que quelque chose ne va pas ! Les chiens n'aboient pas, les animaux ne sont pas sortis. A l'intérieur de l'habitation : une scène de désolation, un combat à eu lieu, c'est incontestable. Mais aucune trace de l'occupant. En sortant par la porte de derrière, les Pj entendent les croassements de corbeaux. Une vision d'horreur les frappe. Installé à la place de l'épouvantail, gît le bon Maître Rudiger, le corps couvert de blessures et de brûlures, les yeux arrachés de leurs orbites, probablement par ces oiseaux de mauvais augure qui garde le corps. Chercher à suivre les traces laissées par les assaillants sera peine perdue ! En effet, dès leur entrée dans les bois, elles disparaissent, les fuyards ayant sans doute les compétences nécessaires pour le faire.

Nuit n°2 :

Après les événements de la veille, cinq gardes sont affectés à la surveillance du village. La nuit va être marquée par trois événements :

1°) Une nouvelle attaque : si les gardes sont des PNJ, ils auront été tués par des flèches dans un silence quasi parfait. Puis, venant de tout autour du village, dans une synchronisation des plus précises, une pluie de flèches enflammées, comme la veille, s'abattent sur le village.

2°) Au même moment, à l'écart du village, deux fermes vont être incendiées et leurs occupants en âge de se battre tués. Femmes et enfants seront retrouvés en pleurs près des décombres en flammes.

3°) Durant l'attaque, le Mage du groupe, tombe soudain inconscient, comme pris d'une crise. Ses yeux se révulsent et il se met à trembler violemment.

Durant son inconscience, il a une vision ! Il se baigne dans la rivière, mais il n'a plus rien à voir physiquement avec un être humain ! Il est beaucoup plus petit, sa peau est plus sombre, il est en fait un jeune orque et le village ne semble pas être à sa place. Sur les rives, son clan ! Les mâles en âge de se battre étant partis à la guerre, seuls les femmes, les enfants et les vieillards sont présents. Au même moment, un bruit strident attire son regard sur sa droite, et il voit avec horreur une flèche transpercer la tête de sa mère ! Alors, dans un grondement sourd, des guerriers humains charge sa communauté ! Les femmes orques qui travaillaient la terre sont aussitôt tuées ! L'ancien chef du clan, un vieil orque imposant à la peau sombre projette son petit fils dans la rivière toute proche. Il reçoit la charge et tue quatre de ses

assaillants avant de tomber sous les coups de l'Inquisiteur Willem ! Les survivants, des enfants essentiellement, sont regroupés et Maître Rudiger leur envoie une boule de feu qui les incinère tous dans un seul cri !

Le rire de son maître, satisfait de son travail, résonne dans sa tête même après son réveil...

Au MJ de jouer:

La suite des événements, dépend des réactions des joueurs et du bon vouloir du MJ.

Si rien ne vient interrompre les attaques orques, elles devraient se succéder soir après soir, jusqu'à ce que l'Inquisiteur Willem soit mort et que la relique soit récupérée.

De plus, au fur et à mesure que le temps passe, le vieil inquisiteur, prend conscience de l'identité des agresseurs ! La peur au ventre, il fera tout pour être de plus en plus discret. En effet, il a reconnu le marquage des flèches. Et lors de la deuxième attaque, il a vu un orque à la peau sombre entrer dans le village (un PJ a pu également entr'apercevoir cet orque) et déposer quelque chose (une offrande ou un sacrifice) sur la fontaine qui se révèle être en fait une ancienne relique de la déesse nourricière des orques. Cette action réveillera le pouvoir de la relique, ce qui explique le rêve du mage. En effet, les souvenirs du chaman orque du groupe d'assaillants, portés par les vents magiques, sont projetés alentour, et le mage, étant magiquement éveillé, ne peut résister à cette intrusion mentale.

Si les rescapés des fermes sont interrogés à propos de l'attaque, ils diront tous la même chose: Les orques n'ont tué que les personnes capables de se défendre. Ils ont étrangement épargné femmes, enfants, et vieillards. Parmi eux, certains diront même que les orques, s'exprimant dans un Reikspiel des plus archaïque, les ont avertis: « rendez relique de mère des orques »

Si les Joueurs n'interviennent pas dans cette obscure vendetta et n'essayent pas de découvrir les vraies raisons de ses attaques sans cesse répétées, le scénario devrait se terminer par un combat épique entre L'Inquisiteur et le jeune chef Orque, tandis que ses guerriers investissent le village.

L'inquisiteur Willem, à cause de sa lâcheté et de ses doutes qu'en à sa foi, sera abandonné par Sigmar ! L'abandon par Sigmar, peut être symbolisé, lors du combat, par la disparition de l'aura autour de son épée ou le bouclier à l'effigie de la divinité qui se brise. Quoiqu'il en soit, le chef orque voudra (et peut être prendra) sa tête !

De plus, si les pj rencontrent les orques, au cours d'une de leurs patrouilles, tout emploi de la force par les pj provoquera une riposte. Par contre, s'ils essaient de parlementer pour une raison ou une autre, ils se rendront vite compte que les orques sont prêts à négocier. Ils n'exigent que deux choses: la tête de Willem et leur relique. Quelque soit la réponse des pj, ils les laisseront partir sain et saufs (preuve d'une certaine forme d'honneur une race si barbare).

Annexes:

Le village

Le scénario va se dérouler dans un petit village isolé au sein d'une forêt de l'Empire.

Il est habité par une centaine d'âmes. Il a été formé, voilà près de 20 ans par l'Inquisiteur Willem de l'ordre de Sigmar. Accompagné de sa suite, il a purifié la forêt avoisinante de la présence orque, et du « Clan Sombre peau ».

Voici déjà un mois que la saison des pluies est arrivée. Le terrain est humide et le voyage au sein de la forêt reste dangereux. La seule route qui mène au village est actuellement coupée. En effet, les fortes pluies ont rendu le passage à guet, qui traverse la rivière, impraticable et le pont à quelques kilomètres de là a été emporté !

Au centre du village, se dresse une fontaine couverte de mousse verdâtre ainsi que la maison de l'Inquisiteur Willem, une grande demeure qui prouve son statut important dans le village.

L'auberge du village, « La flèche brisée », est actuellement complète. En effet, le collecteur de taxes impérial, un vagabond elfe, ainsi qu'un Halfling plein de bonne humeur (3 des 6 PJ) sont coincés malgré eux dans le village, le temps que le passage à guet redevienne praticable.

Le moulin du village qui se trouve proche de la rivière, est actuellement inondé.

De plus, isolées du village, se trouve quelques fermes.

Les PNJ marquants du village

Voici 2 des personnages marquants du village, libre au MJ d'en inventer d'autres.

L'inquisiteur Willem: Homme de soixante ans à la forte stature et au regard sévère, il est « fier » d'arborer les symboles de son dieu Sigmar. Fondateur du village humain, il est depuis près de 20 ans son Bourgmestre. Les louanges sur son immense courage ne manquent pas. Il est le héros qui a débarrassé la région du fléau orque. La grande bataille contre le clan des Sombre-peau est connue de tous les villageois. Ce qu'ignorent les gens, c'est qu'il est depuis quelque années en proie à d'immenses doutes, il doute jusqu'à l'existence même de son Dieu, Sigmar. De plus, la grande bataille contre les Sombre-peau ne fut qu'un massacre sans nom du côté orques. Les guerriers du clan étant absents de la région, appelés à la guerre, seuls les vieillards, les femmes et enfants étaient présents. Et presque tous périrent.

Le bon maître Rudiger: Homme de 65 ans, il était mage au service de l'Inquisiteur Willem et le maître d'un des PJ. Sa sagesse et sa bonté étaient connues de tous. Il a vécu au village dans la maison qu'occupe aujourd'hui son ancien élève. Depuis l'année passée, il s'est retiré dans une ferme, la plus éloignée du village afin de laisser sa place à la jeunesse.

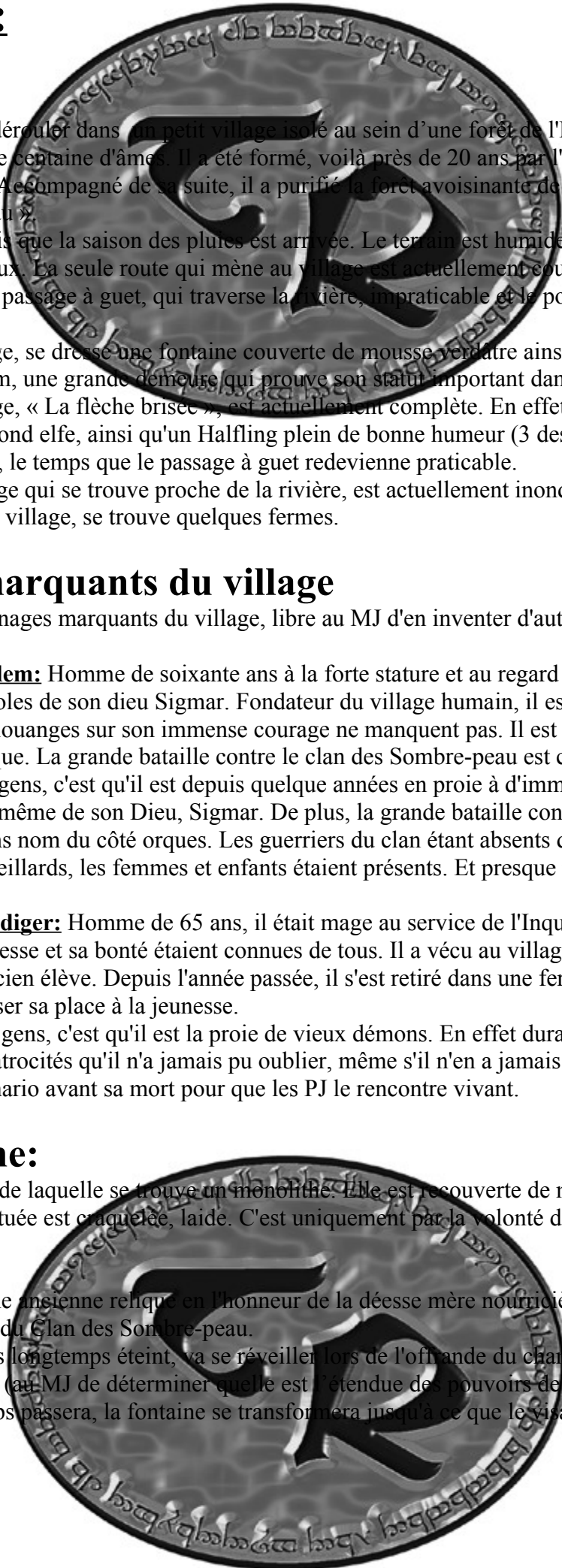
Ce qu'ignorent les gens, c'est qu'il est la proie de vieux démons. En effet durant la Grande bataille, il a commis quelques atrocités qu'il n'a jamais pu oublier, même s'il n'en a jamais parlé. Libre au MJ de commencer le scénario avant sa mort pour que les PJ le rencontre vivant.

La Fontaine:

Coupole au centre de laquelle se trouve un monolithe. Elle est recouverte de mousse verdâtre et la pierre dont elle est constituée est craquelée, laide. C'est uniquement par la volonté de l'inquisiteur Willem qu'elle est toujours là.

Il s'agit en fait d'une ancienne relique en l'honneur de la déesse mère nourricière des Orques, souvenir des pillages du temple du Clan des Sombre-peau.

Son pouvoir depuis longtemps éteint, va se réveiller lors de l'offrande du chaman orque pendant une des attaques du village (au MJ de déterminer quelle est l'étendue des pouvoirs de la relique). Puis, au fur et à mesure que le temps passera, la fontaine se transformera jusqu'à ce que le visage de la déesse se dessine dessus.



Le Clan Sombre-Peau:

Le clan sombre-Peau est devenu un clan d'orques noirs nomade depuis une vingtaine d'année, après avoir perdu ses terres au profit des humains. Son chef Grimskul Tarak vient de mourir et son fils Morkar Tarak doit, afin de prouver sa valeur, récupérer une relique de leur déesse et ramener la tête de l'Inquisiteur Willem.

Morkar Tarak et ses guerriers

Morkar Tarak: Orque noir d'un peu plus de 20 ans, il est le fils du grand chef Grimskul Tarak, mort il y a peu. Afin de prouver sa valeur de chef auprès de son clan, il s'est engagé à ramener la relique et la tête de l'Inquisiteur Willem. Ainsi, à la tête de 25 jeunes guerriers du clan Sombre-Peau, il part en expédition sur les terres qui l'ont vu naître.

Contrairement, à ses pairs, pour arriver à ses fins, il n'ôtera pas la vie à des innocents, son code de l'honneur ne lui permettant de tuer que des êtres capables de se défendre.

Mylkar: Chaman Orque d'un peu plus de 20 ans, il se souvient parfaitement du massacre perpétré par Willem et ses hommes. Contrairement à Morkar son chef, il n'aura aucun scrupule à tuer ces vils humains ! Ils ont tué les siens et ils devront payer pour cela. Mais il est loyal envers Morkar Tarak et ne désobéira pas à un ordre, même si cet ordre va à l'encontre de ses convictions.

L'expédition est donc constituée de Morkar Tarak, Mylkar le Chaman, de 12 éclaireurs et 13 guerriers, seuls Morkar Tarak et le chaman ont vécu l'attaque de leur clan, ils sont les deux seul survivants.

Ils se sont installés dans la forêt autour du village en 5 groupes distincts (au MJ de répartir les membres de chaque groupe comme il lui conviendra).

Morkar s'est installé avec son groupe dans l'ancien temple de la déesse Mère des Orques que Willem a pillé. Il se trouve dans une grotte au nord du village.

Ce personnage qu'il soit un homme ou une femme est un jeune humain, apprenti sorcier qui vient d'être émancipé par son maître ; Maître Rudiger. Il vient de recevoir la dure tâche de le remplacer au sein du conseil municipal du village au poste de conseiller, car Rudiger s'est retiré de ses affaires.

Né quelques années après la création du village, il a été adopté par Maître Rudiger.

Celui-ci, quoique torturé par d'horribles cauchemars dus à la dure pratique de la magie, reste une personne bonne et sage. A de nombreuses reprises, il a aidé les villageois grâce à sa puissante Magie, dénoué des conflits entre les membres de la communauté ou plus simplement a été un bon père pour lui.

Psychologie du personnage: Ce personnage est une personne sérieuse qui sera peu enclins à plaisanter. Elle pensera toujours au premier abord à la sécurité des autres plutôt qu'à la sienne.

Son enseignement poussé de la magie a fait de lui une personne capable de rester maître d'elle-même dans les pires moments.



Ce personnage est l'enfant d'un habitant du village. Sa mère étant morte à sa naissance, il a été élevé par son père fermier jusqu'à l'âge de 13 ans où il a été envoyé en ville afin d'aller étudier. Il s'est rapidement adapté à la vie urbaine et a toujours du mal à rentrer voir son père à la campagne, la vie rurale étant si ennuyeuse. Depuis quelque temps, lors de ses visites au village, il loge chez sa tante. Passionné depuis très jeune par les races primitives de l'Empire, il écrit actuellement une thèse sur la race des Orques.

Psychologie du personnage: C'est une personne qui est passionnée par tout ce qu'elle entreprend, aussi bien dans le travail qu'en amour. Son père est la personne la plus importante à ses yeux et il sera prêt à tout pour le protéger.



Ce personnage est le nouveau forgeron du village, en effet, son père vient de mourir dans un accident à la forge. Il se serait fait à l'idée de cet accident si le jour précédent sa mort, son père ne lui avait pas conseillé de ne pas faire la même erreur que lui, c'est à dire suivre aveuglément l'Inquisiteur Willem. Depuis il se méfie du chef du village et attend patiemment une erreur de l'inquisiteur, afin d'éventuellement l'évincer de son titre de Bourgmestre.

Psychologie du personnage: Il fait actuellement preuve d'une grande tristesse et d'une grande colère, le tout dus à la mort de son père. De nature patiente, il attendra la moindre erreur de Willem pour agir.



Ce personnage est le collecteur de taxe impérial. Il passe l'année à parcourir les dangereux chemins de l'Empire afin de collecter l'impôt dans les lieux reculés de l'Empire au nom de l'Empereur. A son grand désespoir il est coincé dans ce village loin de tout.

Psychologie du personnage: Ce personnage est une personne courageuse, même si elle ne prend que rarement des risques. Elle représente l'Empereur et il ne faudrait pas qu'il lui arrive quelque chose, car sa témérité est plutôt, elle, limitée !



Ce personnage est un jeune Halfling plein de bonne humeur qui vient d'arriver au village, il se dit explorateur mais en fait il n'est qu'un vulgaire pillier de tombes attiré par les récits d'un vieux soldat qui lui a parlé d'un ancien temple orque dans la région. Il s'est donc décidé à aller chercher un possible trésor.

Psychologie du personnage: Tout est excuse pour faire la fête et de l'argent.



Ce personnage est coincé dans le village par accident, il voyageait sur les chemins de l'Empire quand il s'est fait attaqué par un groupe de hors-la-loi. Par chance, il a été retrouvé blessé par le convoi qui amenait des denrées à l'auberge du village. Il a été soigné mais la saison des pluies est arrivée et il se retrouve coincé au milieu de nulle part.

Psychologie du personnage: Méfiant même s'il est reconnaissant envers ses hôtes. Les histoires sur la création du village qu'il a entendues lui semblent étranges, les orques de la région n'ayant quasiment pas résisté.

