L'appel du Destin



Acte 11 : Retour dans les Principautés Frontalières

Auteur : Cyril Richard

Mise en page : Paul Saccard

Un scénario pour Warhammer le jeu de rôle

Gilmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022

© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com

© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com



L'Appel du Destin

Acte 11 : Retour dans les Principautés frontalières

Au début de cette aventure, le groupe accompagné de deux prêtres de Forsagh, l'enfant et les marins du bateau, prennent la direction des principautés frontalières. Ils ramènent l'enfant auprès de Calh Caz leur prêtre principal et détenteur d'un rituel particulier pour le cacher aux yeux de Mère.

Ce voyage par bateau pirate, passe par les mêmes endroits qu'à l'aller et permet de recroiser le Ralfini Volant.

L'aventure débute dès qu'ils poseront pied dans les Principautés au Sud en passant par Monte-Castello, une cité portuaire mais aussi pire prison de scélérats que l'on puisse trouver en ces terres de Tillée.

Pendant ce temps-là Mère est repartie dans ses contrées, blessée et humiliée par nos aventuriers. Elle prépare sa revanche. Une guerre est proche d'éclater et elle compte bien s'emparer des Principautés (tout du moins d'une bonne partie) et poursuivre en même temps l'enfant avec qui elle garde un contact « télépathique ».

Nos aventuriers doivent se rendre à Argalis pour y apporter l'enfant. Ce dernier subira un rituel ancien des prêtres de Forsagh, tout du moins c'est ce que tout le monde croit : l'Arcane des Suppliciés qui permet de cacher l'enfant à la vue de la sorcière.

Quant à l'enfant, durant le trajet il apprend à lire, écrire et parle facilement le reikspiel. Il n'a aucun souvenir de sa création. Il se souvient avoir rêvé. Chaque personne qui le rencontre le trouve charismatique et intéressant, à la fois beau et intelligent. Un personne mal-intentionnée ne pourrait tenter de l'assassiner de près, son aura divine l'en empêchant.

À contrario un tel être attire bien des convoitises. Sa magie est puissante. Khorne, dans ses limbes chaotiques à ressenti cette divergence dans le Vieux Monde et décide de supprimer l'enfant.

Début de l'aventure à Monte-Castello

Citadelle fortifiée pour résister aux assauts des armées Orques, c'est une cité fière, autonome et qui ne se soumettra jamais à l'envahisseur.



© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com

Pour les aventuriers il est question de trouver une caravane qui les mènera à Argalis. Ils doivent passer un ou deux jours dans la cité de Monte-Castello avant d'en partir, le temps de préparer le voyage pour Argalis.

Voici quelques évènements qui peuvent avoir lieu à Monte-Castello :

1- Le combat des duellistes

Deux nobles règlent leur compte en embauchant des duellistes. Il s'agit d'un combat d'escrimeurs. Les gens parient sur le vainqueur. L'un des nobles aurait offensé le second en faisant des propositions à sa femme.



Duels

2- Pickpocket

Un voleur à la tire expérimenté, ratisse les poches d'un de nos aventuriers.

La course-poursuite avec le voleur les mène droit à un guet-apens dans les bas-quartiers de la ville. Les prêtres ne suivent pas les aventuriers. Depuis leur auberge ils préparent l'expédition qu'ils jugent plus importante qu'une broutille liée à des valeurs matérielles.



Pickpocket

Le voleur entraîne ses poursuivants dans un quartier mal famé où ses amis viennent lui donner un coup de main. Cela engendre un combat avec des maraudeurs de bas étages, une dizaine, mal fagotés, estropiés et sous alimentés. Dès que la moitié des brigands est à terre l'autre s'enfuit.

3- La caravane

Trouver un convoi est chose facile. Comptez deux jours pour le départ en matinée.

4- Des hommes dans l'ombre

Un homme les suit de prés. Il est difficilement repérable et fuit dans le souk dés qu'il est repéré. Il porte des habits simples et légers.

© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com



5- Bagarre de taverne

Des pirates avinés et des mercenaires sèmeront la zizanie. Malheureusement pour le groupe, ces marins armés, ont déjà croisé leur bateau dans une aventure précédente. Les rancœurs sont tenaces et le combat navale d'autrefois se poursuit sur terre. Ils s'en prennent à nos aventuriers, si l'un des hommes reconnait un ancien pirate du Ralfini Volant.





© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com



La caravane

Elle sera composée de grands chariots, d'animaux et d'hommes. Dans la caravane, tout est à disposition pour camper confortablement. 12 hommes d'arme surveillent et protègent le convoi. Plusieurs personnes font partie du voyage : Magdalena Ivoria, une marchande tiléenne, riche, se rendant à Argalis pour affaire, Maxence Sevendorf, bourgeois et fervent croyant de Myrmidia qui part retrouver sa famille à Argalis, Vial Erfrat qui se dit voyageur de retour chez lui après un voyage maritime vers l'empire.

Vial Erfrat

Il porte un tatouage sous l'épaule, un crâne rouge, l'un des symboles d'une secte du Dieu chaotique Khorne. Il espionne les aventuriers et ne s'approche pas trop de l'enfant ni des prêtres. Le soir venu il envoi l'un des oiseaux qu'il transporte dans deux cages stockées dans la caravane. Une armée d'hommes bêtes attends le signal et est averti du passage de la caravane pour tuer l'enfant.

Les aventuriers peuvent se rendre compte de la manœuvre même si ce dernier est discret. Il prétexte dégourdir les pattes de ses oiseaux qui reviennent après chaque laché, le lendemain matin. Vial Erfrat appartient à une secte servant Khorne avec la horde d'homme bêtes de Tillée. Leur dieu leur a ordonné de trouver la source de la puissante magie et de la supprimer. C'est en voyant l'enfant qu'il comprendra. Il sait reconnaitre la magie.



Symbole du Dieu Khorne

Le voyage et ses évènements

Le voyage dure 5 jours pour atteindre Argalis. Le paysage oscille entre plaines pour les deux premiers jours, avec une halte à une auberge commerciale à des contrées boisées et rocheuses, puis vallonnées sur le reste du chemin.

Voici maintenant la description des évènements qui auront lieu lors de leur voyage. Ainsi le Maître du Jeu articule l'aventure dans des endroits bien précis pour certain ou adaptables selon les envies pour les autres. Rien n'oblige le Maître du Jeu à tous les utiliser.

© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com



Plan de l'auberge

© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com



1- L'attaque de l'auberge par des hommes bêtes

L'auberge de halte est située deux jours après leur départ. Il s'agit d'un relais contenant une écurie, une auberge, un forgeron/maréchal-ferrant et un poste de garde. Le tout est entouré d'une muraille haute de trois mètres et deux grandes portes de bois ferment l'entrée. Elles sont refermées chaque soir à la nuit venue. Huit soldats armés surveillent la route et protègent les voyageurs de toute attaque.

En plus de la quinzaine d'habitués : aubergiste, servantes, maréchal-ferrant, soldats, paysan etc.

Deux marchands d'épices seront là avec leur marchandise et ne manqueront pas de se taquiner fortement dans l'auberge cela pouvant aller jusqu'à la bagarre si personne ne les sépare. Chacun vante la qualité sous les quolibets de l'autre le traitant de charlatan. Ils peuvent fournir quelques herbes particulières et potions aux aventuriers (sans trop en abuser bien sur certaines choses sont rares et donc excessivement chères).
Un riche marchand de tissu est de passage accompagné de ses quatre gardes du corps et de sa marchandise. Il possède un coffret de bijoux que tentera de lui voler l'un de ses gardes durant l'altercation avec les Hommes-Bêtes.

Un troubadour anime les soirées. Il vient des Principautés et descend vers Monte-Castello. Il sait que les Principautés vont bientôt entrer en guerre. Philany est aux mains de Canaval et de son armée. Certaines Principautés se sont ralliées à elle et compte marcher vers le Nord. Ce ne sont là que des rumeurs. Une guerre approche c'est pour cela qu'il fuit.

Nuit de terreur

Une horde d'Homme-Bêtes attaque au court de la nuit. Tout le monde est couché quand les gardes hurlent à l'aide en voyant approcher la vingtaine de monstres. Ils sont là pour l'enfant et ne sont pas soumis à son pouvoir. Ils portent tous le symbole de Khorne.

De massifs créatures portent un bélier fait d'un immense tronc et prennent deux rounds pour défoncer les portes d'entrée. Une fois à l'intérieur ils attaquent toutes créatures vivantes de ce lieu. Le personnel se cache. Les soldats se battent.

C'est à ce moment que l'un des gardes essaie de voler le butin du marchand espérant s'enfuir une fois le combat terminé. Les aventuriers ont la lourde tâche de sauver le personnel, leur vie et protéger l'enfant.

Le chef de la horde est reconnaissable à sa figure peinte de rouge. C'est un Homme-Bête avec de grandes cornes, mi-taureau, mi-bouc.

La horde effectue un repli dès que la moitié est tuée. Elle les attendra plus loin sur la route. L'espion ne se bat pas et s'enferme dans sa chambre. N'hésitez pas à éveiller les soupçons sur lui.



© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com



2- Un espion parmi nous

Vial Erfrat travaille pour la horde de Khorne et a été missionné pour retrouver la source de la magie. Son Dieu y voit là une menace terrible. L'espion envoie, le soir venu des corneilles à un poste avancé des Hommes-Bêtes, situé sur la route, dans la forêt la longeant. Ces derniers organiseront l'attaque du relais puis une embuscade sur le trajet si l'assaut échoue. En bon espion, ils se cache lors des deux affrontements et tente de supprimer l'enfant dès que cela est possible.

Sa foi aveugle en son Dieu le protège partiellement de l'aura de l'enfant. Si la horde échoue il tentera de tuer l'enfant avant l'arrivée à Argalis. Faites-en sorte que nos aventuriers l'en empêche. Il tentera alors la fuite en s'emparant d'un cheval.



Vial Erfrat

À l'attention du M.J.

Il peut devenir un personnage récurrent dans la campagne. Si il échoue à sa tâche il retentera pour se racheter aux yeux de son dieu, d'en finir avec l'enfant et ceux qui le protège.

3- Embuscade musclée

Celle-ci a lieu une nuit avant leur arrivée. La lune est caché par d'épais nuages et la nuit est sombre. Nos aventuriers n'ont que la lueur de leur feu pour livrer le combat.

Les Hommes-Bêtes ont préparé leur combat. Cachés dans les bois silencieux le long du chemin, ils seront difficilement repérable. Cela demande un très bon jet de perception réussi. La horde sort des bois en hurlant et attaque la caravane sans pitié. Le combat va cette fois-ci jusqu'à son terme. Quand le chef des Hommes-Bêtes est mort, un champion, ses sbires prennent la fuite. Il faudra encore à nos aventuriers protéger la caravane. Une fois arrivée à la cité d'Argalis, si ces derniers se sont montrés héroïques, ils seront récompensés par les voyageurs : argent, tunique etc.

4- Avances bourgeoises

Lors du voyage Magdalena est convoité par Maxence. Bien que ce dernier soit marié et qu'il le cache, il engage ouvertement la cour à Magdalena et cette dernière ne répond pas à ses avances. Elle le repousse d'abord avec gentillesse puis moins subtilement. Un soir, ce dernier fait irruption dans sa tente et cherche ses faveurs. Une fois de plus il se fait éconduire par une gifle cette fois ci. La scène le mets hors de lui. Il frappe Magdalena au visage, la traitant de tous les noms. Nos aventuriers peuvent intervenir. Si l'un d'eux s'interpose il propose un

© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com



duel à l'épée. L'homme est bon épéiste et mauvais joueur et toute les ruses seront bonnes pour gagner. Il cherche à porter de coups non pour blesser mais pour tuer. Si nos aventuriers le tuent ils seront interrogés par le culte à leur arrivée à Argalis. En effet Maxence est un initié de Myrmidia, qui à trouver la voie depuis peu. Ils seront alors soumis à un interrogatoire et un procès dans les règles de l'art.

5- Epicier ambulant

Sur la route le groupe croise un marchand arabe revenant d'Argalis et repartant sur ses terres. Il a de nombreuses marchandises dans sa charrette et peut vendre des biens à nos aventuriers : cimeterre, potion de soin, poison violent, lame d'assassin, plantes rares, tapis et il possède une amulette d'Ulric. Cette dernière n'est pas visible. Il faut réussir un jet de perception pour la détecter. Une amulette représentant une tête de loup en argent. Il ne s'en débarrassera que pour 150 CO au moins.

L'amulette au loup : une fois par session de jeu, un aventurier peut relancer un jet de capacité de combat.

À toutes ces rencontres vous pouvez ajouter plusieurs événements : des chevaux passant à vive allure et qui poursuivent un voleur (que nos aventuriers auront peut-être croisés auparavant, sur le pont d'un navire ou dans une taverne), des Gobelins qui traînent, un autre camp gobelinoide entièrement désert, avec des restes de cadavres qui peut révéler la présence d'Hommes-Bêtes... Présence d'un animal sauvage, d'un chariot embourbé, etc.

Le soir venu ils arrivent à Argalis, belle cité des principautés frontalières. Elle est entourée d'une magnifique muraille de pierres blanches. De hautes tours, des quartiers riches et bourgeois, des fontaines, des parcs, des gens jouant de la musique dans les rues, promettent qu'Argalis est un bel endroit pour se reposer.

Dans le prochain épisode, les aventuriers continueront à mener l'enfant à Calh Caz et une autre mission leur sera donnée.



© Les aventuriers du 4e âge - Juillet 2022 - http://www.silmarion.com

