

Linceul de Brume

un scénario opaque et nauséabond pour Warhammer

<http://toinito.free.fr>

Ce scénario (court et plutôt orienté « action », amateurs d'intrigues à tiroirs, passez votre chemin...) se déroule sur la Côte nord de l'Empire. Il conduira les personnages au coeur d'une île volcanique, repaire d'un sorcier fou adepte de la nécromancie. La partie technique est rédigée selon les règles de la deuxième édition de Warhammer qui a enfin remplacé son aïeul épuisé...

Il adresse à des personnages moyennement expérimentés (deuxième carrière) qui ont si possible le pied marin.

Synopsis

Rien ne va plus à Nebeldorf, une bourgade impériale sur la côte de la Mer des Griffes ! Trois semaines que l'un de leurs bateaux de pêche a disparu en mer et voilà qu'il accoste aujourd'hui, comme si de rien n'était... plein de zombies.

Les personnages vont découvrir que le sorcier du village a mystérieusement vidé ses pénates quelques temps avant cette étrange disparition et que sa folie, née d'une malédiction de Tzeentch, est à l'origine de tout ça...

Intrigue

Ignam, simple sorcier de village, fut la proie une terrible malédiction de Tzeentch alors qu'il menait de simples expérimentations afin d'augmenter son pouvoir. Ce contrecoup magique marqua profondément son esprit, l'entraînant dans la démence. Il abandonna alors Nebeldorf pour s'exiler sur une île au large de la côte afin de s'adonner à l'expérimentation de son pouvoir aux possibilités déchaînées. Il joue depuis alors les naufrageurs pour se procurer les corps dont il a besoin pour ses expériences. Au début de cette histoire, le deuxième bateau de la bourgade est tombé entre ses griffes...

Scène 1 : au port(es) de l'enfer

Arrivée à Nebeldorf

Les personnages arrivent en vue d'une petite bourgade côtière, Nebeldorf, située au Nord de l'Empire. Le temps est maussade, il a plu récemment et les personnages pataugent dans la terre battue boueuse de la route. La journée touche à sa fin, il fait plutôt frisquet et une brume légère voile les environs. Une activité routinière anime le bourg et l'arrivée des personnages provoque certainement des remarques et des commentaires de la part de ces gens du commun.

Ces échanges verbaux discrets sont vite interrompus, alors que les personnages n'ont pas encore eu le temps de franchir la porte de la taverne locale, par un appel en provenance du port. Les pêcheurs rentrent de leur journée de labeur ! Toute la petite communauté se meut vers l'embarcadère dans le rituel quotidien qui consiste à accueillir les pêcheurs.

Mais sur le ponton, le chaleureux accueil va rapidement laisser place à la surprise. En effet, la silhouette du bateau qui se découpe la brume redoublante ne semble pas être celle attendue. Les noms de deux bateaux sont sur les lèvres : le « Spieler » et le « Schaum ». a ce que peuvent comprendre les personnages, les villageois attendaient le premier et c'est le second qui approche manifestement le quai. Un vent de malaise souffle sur l'assemblée. Le Schaum a disparu en mer il y a trois semaines et il surgit aujourd'hui des brumes... quelques visages féminins s'éclairent d'une leur d'espoir : les maris et les fils disparus en mer seraient-ils de retour ?

Le *Schaum* s'apprête à accoster mais il semble désert. Personne ne répond au appel des gens du village. La navire est en piteux état. On dirait qu'il a essuyé maint tempêtes. Il est tout prêt de l'embarcadère. Assez prêt pour que les personnages sentent les effluves nauséabondes qu'il amène... un odeur de mort.

Le *Schaum* tangue droit sur le pont sans suivre de manoeuvre d'accostage. L'inquiétude est grandissante parmi la foule qui recule, effrayée. Un choc frontal immobilise le bateau dans un craquement qui couvre les pleurs d'une enfant. Les hommes serrent leurs outils, les femmes retiennent leur souffle.

Des silhouettes se dessinent derrière le bastingage, celles des maris et

des frères : leurs yeux morts et leur chairs putréfiées s'exposent aux regards de ceux qui furent autrefois leurs familles... c'est la panique ! Place à l'action.

Les zombies ont pour mission de capturer un maximum de villageois pour les rapporter ensuite à leur maître. Il est certain que la présence des personnages va changer la donne. Ils sont « chaperonnés » par un diablotin au service du nécromant. Celui-ci veille à rester discret et rapportera à son maître la défaite de ses morts-vivants.

Les zombies dégringolent du bateau progressivement, pendant que les villageois effrayés fuient vers l'intérieur du village. Le combat devrait se dérouler sur le ponton, un sol rendu glissant par l'eau salée, ce qui ne va pas s'arranger avec les effusions de sang et les livres de chair en putréfaction...

Un personnage très alerte pourrait éventuellement remarquer le diablotin mais celui-ci disparaîtra s'il est repéré.

| <i>Pêcheurs zombies</i> | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|---|----|----|----|---|--|--|
| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc | A | B | BF | BE | M | | |
| 25 | 00 | 35 | 35 | 10 | ... | ... | ... | 1 | 12 | 3 | 3 | 4 | | |

Talents : effrayant ; Morts-vivants

Les zombies (deux fois plus nombreux que les personnages) ne portent pas d'armure et utilisent des armes simples en très mauvais état (dégâts – 1, mais possibilité d'infection). Malgré la présence des personnages, certains tenteront de s'acquitter de leur mission en poursuivant des villageois...

Scène 2 : rancune tenace et soif de pouvoir

Une fois les zombies mis en pièce, un semblant de calme gagnera le village. Le bourgmestre en poste, Ermann Baumann, flanqué de quelques costauds (qui ne prirent pas part au combat, apeurés et incapables de lever la main sur leurs anciens frères) entameront la discussion avec les personnages.

Voici les informations intéressantes que peuvent découvrir les personnages dans leurs entretiens avec la populace :

- le village possède deux bateaux de pêche de taille raisonnable : le *Schaum* et le *Spieler*.
- le *Schaum* a disparu en mer il y a environ trois semaines (10 pêcheurs à son bord).
- le *Spieler* est parti ce matin pour sa journée de pêche (10 pêcheurs à son bord, dont l'initié de Manann de la bourgade)
- le bourg abritait autrefois un sorcier village que tous se gardait bien d'importuner.
- le sorcier disparut un beau jour sans raison valable. Personne n'a osé pénétrer dans sa hutte, par superstition.
- Les marins savent qu'une bande de contrebandiers sévit dans les environs ; ils ont certains leur cache dans une île proche de la côte.

La hutte du sorcier

Les personnages jetteront certainement, à un moment ou un autre, un coup d'oeil dans la hutte de ce sorcier mystérieusement disparu. C'est une petite habitation qui abrite les restes décomposés d'une vie spartiate : une couche rongée par la vermine, une table de travail et deux étagères pleines de récipients aux contenus difficilement identifiables. Le seul indice intrigant appartient à la table : les profondes marques de griffures de deux mains dans le bois pourtant robuste et des traces de sang séché (la démence a envahi l'esprit du sorcier suite à la malédiction de Tzeentch, c'est lui qui a laissé ces marques, non sans dommages pour ses mains).

Scène 3 : à flot

Quelque soit leur motivation, les personnages devraient embarquer à bord du *Schaum* afin de découvrir le fin mot de cette morbide histoire. Les gaillards du village les aideront à manoeuvrer le bateau dans un demi-tour fastidieux. Personne ne proposera aux personnages de les accompagner, la peur est bien trop insistante dans les ventres de ces pauvres gens.

Si les personnages ne disposent d'aucune compétence de navigation, ils arriveront à convaincre deux pêcheurs de les accompagner. Ces braves hommes risquent cependant la mort à la première occasion : les personnages ont donc tout intérêt à bien observer les rudiments de la navigation pour le retour...

Le navire est certes vilain à l'oeil mais il ne présente pas d'avaries incapacitantes et son gabarit modeste le rend aisément manoeuvrable. La Mer des Griffes, bien que brumeuse, est calme et la traversée débute plutôt bien.

Comment trouver l'île ?

Plus l'on approche de l'île, plus la brume est dense. Si les personnages observent que la densité de la brume varient selon une loi singulière, cela les aidera à approcher du but. Cette brume est par ailleurs en partie naturelle, provoquée par la chaleur du volcan et en partie magique, amplifiée par la magie du nécromant.

Abordés !

Le nécromant, informé de la venue des personnages par son diabletin, leur réserve un accueil mortel : les squelettes animés d'une bande de contrebandiers qui avaient leur cache sur l'île volcanique sont en route pour les surprendre dans la brume. Eux-aussi « chaperonnés » par le diabletin, ils abordent le bateau dans un silence total, profitant de la brume et du bruit de la mer pour couvrir leur approche.

Note : pour visualiser cette séquence, revoyez donc Pirates des Caraïbes dont l'attaque du navire par les morts-vivants est directement inspirée...

| Contrebandier squelettes | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|---|----|----|----|---|--|--|--|
| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc | A | B | BF | BE | M | | | |
| 25 | 30 | 30 | 30 | 25 | ... | ... | ... | 1 | 12 | 3 | 3 | 4 | | | |

Talents : effrayant ; Morts-vivants

Les armes tranchantes sont peu efficaces sur les squelettes (dégâts divisés par deux). Ils portent pour la plupart des armures de cuirs moisies et des armes simples rouillées.

| Champion squelette | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|---|----|----|----|---|--|--|--|
| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc | A | B | BF | BE | M | | | |
| 55 | 50 | 50 | 50 | 60 | ... | ... | ... | 3 | 18 | 5 | 5 | 3 | | | |

Talents : effrayant ; Morts-vivants

Le champion squelette se bat avec deux armes rongées par la rouille, un cimenterre et une épée. Il porte une armure comme ses semblables et fait preuve d'une férocité sans pareil. Il porte à son cou un médaillon avec les armes d'une famille de la région (de son vivant, c'était le chef des contrebandiers).

Pour dynamiser ce combat, n'hésitez à exploiter la configuration du bateau : changement de ponts, cache-cache derrière le grand mât, passage par dessus bord, etc.

Calme plat

Suite à ce combat épique, les personnages constateront qu'ils approchent du but : la brume ne parvient plus dissimuler complètement la silhouette conique et accidentée de l'île volcanique.

L'atmosphère est lourde. Il règne en ces lieux une chaleur humide, une moiteur dérangeante et une odeur de mort...

Accostage

A moins que vous en décidiez autrement, l'accostage se déroule sans accroc : l'île offre une crique qui convient parfaitement à la manoeuvre.

Scène 4 : un volcan dans la brume

Les personnages posent finalement le pied sur cette île volcanique. La première chose qui remarqueront, c'est une sorte de grotte naturelle qui débouche d'un côté sur la plage et d'une autre sur la mer : la cache des contrebandiers.

La cache des contrebandiers

Ce repaire accueillait autrefois une bande de contrebandiers qui sévissait dans les parages. Aucune trace des hommes, bien sûr, les personnages ont déjà croisé leurs squelettes.

La cache abrite encore les restes d'une cargaison (lainages, peaux) et, en fouillant un peu, les personnages peuvent mettre la main sur le (maigre) trésor des contrebandiers, une centaine de couronnes et de la mitraille, plus ou moins oxydé par les embruns. Aucune trace de réserves de nourriture ou d'eau potable : le sorcier les a fait rapatrier par ses manoeuvres morts-vivants pour sa consommation personnelle...

Le tour de l'île

L'île n'est pas très grande et il est aisé d'en faire le tour, ce qui permet de découvrir le *Spieler* échoué et sans traces de vie. Il dégage une forte odeur de poisson pourri...

Il est également possible de tomber sur quelques sources chaudes, mais l'heure n'est pas au délassement.

Le chaleur est palpable : le volcan est en activité, sans aucun doute. La brume, quand à elle, semble moins dense vers le sommet de l'île. Une végétation singulière profite de ce climat original. Elle est principalement composée de buissons secs aux branches coupantes.

Scène 5 : une ascension pleine de surprise

Motivés ou non par l'ascension, les personnages vont devoir l'entreprendre. La pente est importante mais le volcan n'est pas très haut. Quelques tests d'agilité pour crapahuter (et peut-être quelques écorchures) sont tout ce qu'il faut pour progresser sur cette terre inhospitalière.

Le nécromant se terre dans une grotte naturelle située environ aux deux tiers du volcan. Une demi-douzaine de zombies errent sans tâche aux alentours de l'entrée de la grotte, la rendant facile à trouver. Ce sont les marins du deuxième bateau de Nebeldorf. Le nécromant ne leur a donné aucun ordre, trop occupé à achever son oeuvre, ils « tuent » donc le temps aux alentours de la grotte. Les personnages devraient rapidement les mettre hors d'état de nuire, malgré les difficultés que présentent le terrain (pente rocailleuse, buissons).

La bouche de la grotte s'offrent alors leur détermination. Les quelques mètres de l'entrée débouchent dans une salle vague ovoïde où, avant d'être interrompus, deux zombies déplaçaient des tonneaux de poissons séchés...

Un autre boyau, tortueux, descend vers le coeur du volcan...

La grotte empeste la mort, une chaleur étouffante l'habite et la terre semble gronder et tressaillir par intermittence. Un mugissement inhumain vient confirmer les inquiétudes légitimes des personnages : le sorcier n'est pas seul en ces lieux et ce qui l'accompagne risque de ne pas être à leur goût...

Scène 6 : face-à-face

Le boyau débouche dans une salle plus grande que la précédente et réserve aux personnages un spectacle unique et effroyable : un gigantesque creuset (magiquement) taillé dans la pierre volcanique, un semblant de table d'opération et des outils inquiétants, en bref, une version *warhammerienne* du laboratoire du docteur Frankenstein. Le sol, les parois de la grotte et le creuset sont couverts de symboles cabalistiques et nécromantiques, griffonnés avec rages pour la plupart.

Devant le creuset se dresse une créature humanoïde terrifiante, le golem de chair, et juste derrière elle, son créateur, le sorcier fou devenu nécromant. Pour saluer l'entrée des personnages, ce dernier lance un chapelet d'imprécations dans un langage incompréhensible et les yeux difformes de la créature se posent sur nos valeureux personnages !

Le nécromant participera au combat en tentant d'aspirer la vie de l'un des personnages (consulter les listes de magie nécromantique pour vous inspirer). Il ne représente cependant pas un grand danger, contrairement au golem.

| <i>Golem de chair</i> | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------|----|----|----|----|-----|-----|-----|---|----|----|----|---|--|--|
| CC | CT | F | E | Ag | Int | FM | Soc | A | B | BF | BE | M | | |
| 45 | 15 | 65 | 65 | 15 | ... | ... | ... | 2 | 30 | 6 | 6 | 4 | | |

Talents : effrayant ; Morts-vivants ; amas chair morte (tous les dégâts que subit le golem sont réduits de moitié) ; odeur pestilentielle (chaque personnage doit effectuer un test d'endurance sous peine de subir un malus de - 10% à toutes ses caractéristiques jusqu'à la fin de l'affrontement).

C'est une créature terriblement effrayante, faite d'ossement et chair humaine : test de FM pour chacun sous peine de gagner un point de folie.

Le golem est stupide mais il obéit aveuglement aux ordres de son créateur. Si ce dernier est tué, le golem continue à s'employer au dernier ordre reçu (c'est-à-dire quelque chose dans le style : « exterminer-les ! »)

Note : *Le diabolin est également présent mais il se gardera bien d'intervenir. Il laissera tomber le sorcier quand il verra que la situation ne tourne pas à l'avantage de celui-ci...*

Épilogue

A l'issue de ce combat épique, le calme retombe dans la grotte ; le golem en pièce, l'odeur de putréfaction est toujours difficilement supportable. Fouiller la pièce ne révélera rien d'intéressant. Quand au sorcier fou, son corps comporte plusieurs marque du chaos, témoins de la malédiction qui l'a rendu fou. Les personnages pourront éventuellement remarquer un symbole de Manann sur l'un des zombies, signe que la non-mort n'épargne personne.

Le retour à Nebeldorf se fera sans encombre, les habitants seront soulagés mais la joie de débordera pas pour autant. Vingt pêcheurs sont morts dans cette morbide histoire et les larmes de leurs mères, épouses et filles se noieront longtemps dans la Mer des Griffes...

Expérience

- pour avoir défait les zombies : 20 points
- pour avoir fait des découvertes sur le sorcier du village : 10 points
- pour avoir défait les squelettes : 30 points
- pour avoir découvert l'île et la cache des contrebandiers : 10 points
- pour avoir défait le golem de chair : 50 points
- pour avoir défait le nécromant : 20 points

N'oubliez de récompenser l'interprétation de vos joueurs !