

La prison millénaire

1 - Comment jouer cette campagne ?

"La prison millénaire" est une campagne semi-libre pour Warhammer V2, elle est destinée aux maîtres du jeu plutôt expérimentés (dans la suite de ce document, « Maître du jeu » sera abrégé en MJ) et de préférence pour des joueurs qui aiment improviser et prendre des décisions.

Cette campagne est rédigée selon le principe suivant : les joueurs jouent un scénario qui sera le point de départ de l'aventure, puis sont lâchés dans l'univers du jeu où ils peuvent agir comme bon leur semble. Le MJ doit alors improviser des situations pour leur faire obstacle. Pour parvenir à leur fin, les joueurs seront presque toujours obligés d'atteindre certains points clefs de l'intrigue. Ces points (que nous appellerons des « étapes ») représentent des scénarii qui seront détaillés par la suite. Nous verrons aussi comment mener les joueurs vers les différentes étapes. Chaque étape est volontairement décrite assez brièvement pour donner une base au MJ sans rentrer trop dans le détail pour qu'il puisse improviser ou adapter l'histoire, les lieux ou les personnages non-joueurs (abrégés en « PNJ » par la suite) à la situation. C'est pourquoi il est recommandé pour le MJ d'avoir déjà un minimum d'expériences en la matière même si quelques idées seront décrites par la suite pour lier les étapes entre elles.

Veuillez noter que par souci de respect des droits d'auteurs aucun élément non libre de droits (notamment les images) n'ayant pas été créés par l'auteur ou ne provenant pas directement de la licence Warhammer ne sera utilisé.

Bonne lecture.

2 – L'histoire

Dans cette partie, nous allons brièvement présenter l'histoire et ses étapes (les scénarii correspondants seront détaillés par la suite).

2.1 – L'histoire d'Aphomel

Aphomel est un demi-dieu du chaos dont la puissance est proche d'égaliser celle d'un des quatre dieux primordiaux (Khorne, Tzeentch, Nurgle et Slaanesh). Il y a de cela 1000 ans, il entreprit de soumettre l'empire à sa volonté en transformant la majeure partie de ses habitants en mutants, créant ainsi une armée de sbires lui obéissant sans condition.

Afin d'endiguer ce fléau, 7 puissants magiciens et prêtres se sont employés à créer un rituel pour enfermer Aphomel sur un autre plan. Après de longues recherches, rendues difficiles par le climat de guerre permanent, le rituel fut mis au point et pratiqué avec succès bannissant ainsi le démon. Aphomel fut enfermé dans une cage géante scellée par 7 cadenas sur un plan isolé de tout. Les 7 personnes ayant pratiqué le rituel devinrent ses gardiens.

Chaque gardien était responsable d'un des cadenas retenant le démon. Tant qu'ils étaient en vie, les verrous tenaient bon. De plus, si un gardien avait un enfant, il lui transmettait son pouvoir de gardien (et donc perdait son propre pouvoir). Tant que la lignée de chaque gardien était préservée, Aphomel ne pouvait donc pas se libérer. Malheureusement, la transmission du pouvoir de gardien ne fut possible que pendant 1000 ans, une fois cette période dépassée, les gardiens ne pouvaient plus transmettre leur pouvoir et leur mort (naturelle ou non) impliquerait l'ouverture du cadenas correspondant. De plus, chaque verrou ouvert permettrait à Aphomel d'avoir un peu plus d'influence et de puissance.

Lorsque la campagne débute, les mille ans viennent de s'écouler et les cadenas commencent à

s'ouvrir.

2.2 – Étape 1 : Le temple de la forêt

Les joueurs commenceront leur périple en trouvant un étrange temple dédié à un dieu oublié, caché au milieu des bois. L'investigation du temple leur fera découvrir que ce dernier cache en réalité un passage pour atteindre le plan où Aphomel est enfermé. Ils pourront alors être mis au courant des projets de ce dernier qui compte bien reconquérir le royaume qui lui est dû. Une fois revenus dans leur plan, ils devront prendre les bonnes décisions pour empêcher son retour.

2.3 – Étape 2 : Un étrange artefact

Durant leurs recherches, les personnages joueurs (abrégés en « PJ » par la suite) pourront apprendre l'existence d'un ancien sanctuaire dans lequel les premiers gardiens avaient caché un artefact pouvant les aider à vaincre Aphomel. Il s'agit d'un crâne permettant de voir combien de gardiens sont encore vivants et d'identifier si une personne en est un. Par sécurité, l'artefact n'est pas accessible à n'importe qui et les personnages devront faire preuve de prudence.

2.4 – Étape 3 : La bibliothèque impériale

Les PJ finiront peut-être par comprendre que le seul endroit où ils peuvent trouver un livre détaillant le rituel destiné à enfermer Aphomel se trouve dans la bibliothèque impériale d'Altdorf. Malheureusement, les adorateurs du démon auront eu le temps de changer une partie de la population en mutants ce qui rendra l'extraction du précieux ouvrage plus périlleuse que prévu. Une fois le livre trouvé et déchiffré, les PJ pourront tenter de renvoyer Aphomel dans sa prison où il ne posera plus de problèmes pendant un nouveau millénaire.

3 – Le rituel

3.1 – Déroutement du rituel

Le rituel dit de « la prison millénaire » se présente comme suit :

Type : Occulte

langage mystique : Magick

Magie : 2

XP : 200

Ingrédients : Une petite cage en or (minimum 150 Co), 5 bougies de cire posées sur 5 crânes quelconques, un être vivant complètement terrifié de la même race que le meneur.

Conditions : Un cercle doit être tracé à la craie sur le sol et les crânes posés sur ce dernier comme les pointes d'un pentacle imaginaire. La personne terrifiée est au centre et tient la cage. Jusqu'à neuf personnes peuvent se joindre au meneur pour psalmodier des paroles consacrées autour du cercle.

Conséquences : Le vieillissement de chaque participant est deux fois plus rapide.

Temps d'incantation : 1h

Description : Lorsque le rituel prend fin, l'entité non participante (hors personne terrifiée) qui se trouve le plus proche du centre du cercle est enfermée dans une cage, et éventuellement renvoyée dans son plan. La cage est alors scellée par autant de cadenas que de participants au rituel. Chaque cadenas s'ouvre à la mort du participant correspondant. Chacun d'entre eux devient un gardien et transmettra le pouvoir d'intégrité de son cadenas au premier descendant qu'il aura, cette transmission se poursuivra pendant le prochain millénaire. Les cadenas privent l'entité de ses éventuels pouvoirs. À chaque fois que l'un d'eux est brisé, cette dernière recouvre une partie de sa puissance. De plus, le crâne de la personne terrifiée devient lié aux gardiens : il permet d'identifier visuellement un gardien et de compter combien d'entre eux sont encore en vie (voir 3.3).

3.2 – Les gardiens

Comme expliqués précédemment, 7 magiciens et prêtres accomplirent ce rituel il y a de cela 1000 ans devenant ainsi les premiers gardiens d'Aphomel. Vous trouverez ci-dessous la liste détaillée de ces gardiens primordiaux, elle détaille leurs noms, leurs fonctions ainsi que leurs races.

- 1-Magnus Wissenschaft – Grand prêtre de Sigmar - humain
- 2-Mathias Morhn – Grand prêtre d'Ulric - humain
- 3-Ubrius Stanhoff – Maître du Colegium teologica - humain
- 4-Elnoras Moëbus – Grand sorcier de Laurelorn - elfe
- 5-Elric Statz – Grand prêtre de Sigmar – humain
- 6-Olaf Sirius – Sorcier de la cour - humain
- 7-Néraën Aldérande - Grand sorcier d'Ulthuan – elfe

Aujourd'hui, les nouveaux gardiens sont les premiers descendants de ces 7 gardiens primordiaux, mais ne peuvent plus transmettre leur pouvoir. Voici la liste détaillée des gardiens actuels. Notez qu'aucun d'eux n'a conscience de son pouvoir.

- 1-Wilfred Wissenschaft – humain – mort de vieillesse – Apothicaire de Middenheim.
- 2-Humfrey Morhnauer – humain – 45 ans – Ar-Ulric à Middenheim
- 3-Manfred Stanhoffen – humain – 26 ans – Pêcheur sur le Styr
- 4-Elonie Moëbus – elfe – 16 ans - Apprentie sorcière en Ulthuan
- 5-Lucas Statz – humain – 8 ans – fils d'une famille de noble d'Altdorf.
- 6- L'un des PJ
- 7-Anastasia Milgrad – humaine- – 18 ans – fille de joie de Altdorf.

Comme on peut le remarquer, l'un des PJ est un gardien, à l'instar des autres il n'en a pas conscience au début de la campagne. Lors de votre première partie choisissez aléatoirement lequel de vos joueurs endossera ce rôle.

3.3 – le crâne

Lorsque le rituel est accompli avec succès, la personne terrifiée (voir 3.1) meurt puis se désagrège rapidement ne laissant que son crâne visible, ce dernier est alors imprégné de la magie du rituel. Ce crâne permet dorénavant de reconnaître les gardiens. Une petite étoile est gravée sur le sommet du crâne pour chaque gardien. Si un gardien meurt, l'étoile correspondante se fissure. Si un gardien touche le crâne, son étoile se met à briller. De plus, l'artefact résistera aux affres du temps sans sourciller. Le crâne créé par le rituel mené il y a 1000 ans pourra être découvert par les PJ lors de l'étape 2 de la campagne.

4 – Les étapes

4.1 – le temple de la forêt

Synopsis

Lors d'un périple en forêt, les PJ tombent sur un vieux temple qui semble abandonné depuis des années. Il est dédié à un dieu très peu connu dans l'empire. S'ils décident de le visiter, ils découvriront que ce lieu n'est qu'une façade qui cache un étrange secret.

Introduction

Les PJ arrivent dans un vieux temple de **Sengriff le purificateur**, un dieu très secondaire des humains, le temple est visiblement à l'abandon depuis des dizaines d'années.

Sengriff

Sengriff est le dieu du feu, de la passion amoureuse et du suicide. Il est le dieu des passions qui consomment les hommes : la vengeance, l'amour, la haine, la colère. Apparu vers l'an 1780 en Arabie, ce culte garde des origines mystérieuses. Bien que ses prêtres prétendent que Sengriff était le dieu des habitants de l'empire de Fahal Sum (les adeptes d'Ormazd ont la même revendication). Ce culte est devenu assez populaire pour concurrencer celui d'Ormazd, ce qui a entraîné une guerre religieuse dont l'issue a été une épuration des adeptes de Sengriff. Malgré tout, en 2512, environ dix pour cent de la population voue un culte à Sengriff, de manière plus ou moins dissimulée selon la tolérance des autorités locales.

NB : *Un jet assez difficile réussi en connaissance académique (Théologie) permet de savoir que Sengriff est un dieu très peu connu et très peu vénéré des terres d'Ouest.*



Symbôle de Sengriff

1-Entrée

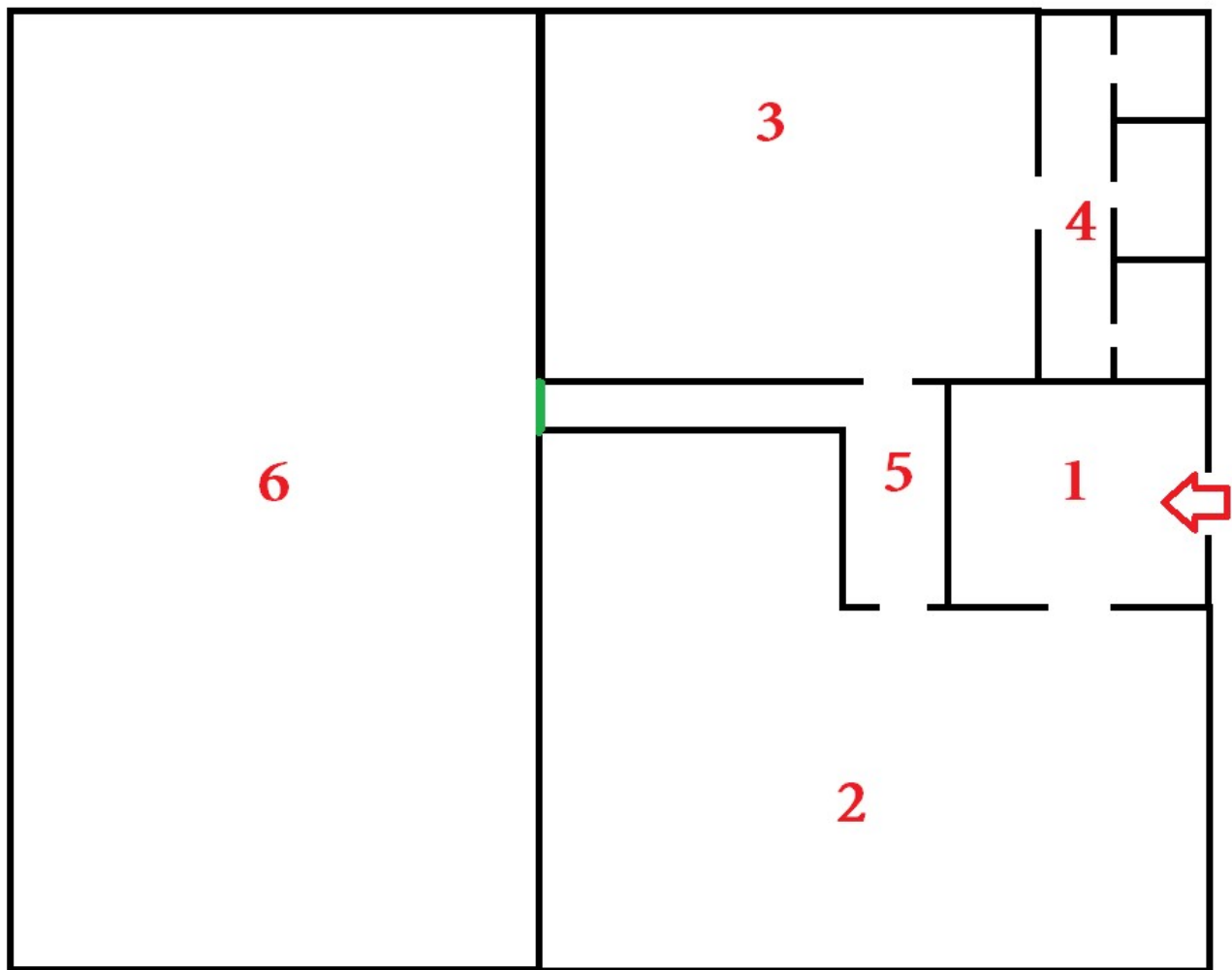
2-Salle de l'office : Une **Pierre bleue** est cachée dans l'autel

3-La salle des statues : Dans cette salle, il y a une statue dans chaque coin. L'une d'elles représente **un nain, la seconde une salamandre, la troisième une sirène et la dernière un griffon**. Le nain tient une **Pierre rouge** dans sa main.

4-Cellules : On peut y trouver le cadavre d'un diabolotin. À côté de lui, une **Pierre transparente** jonche le sol tandis qu'une pierre marron est présente dans une cellule vide.

5-Couloir : La porte (en vert sur le plan) ressemble à un simple mur.

Le temple



L'énigme

Les statues et les pierres correspondent chacune à un élément, il faut mettre les pierres dans la main des statuts correspondantes :

<p>Nain – pierre marron – Terre Salamandre – pierre rouge – Feu Sirène – pierre bleue – Eau Griffon – pierre transparente – Air</p>

Une fois les pierres mises en place, le mur (en vert sur le plan) coulisse pour entrer dans la salle 6.

6 – salle de téléportation : Dans cette vaste salle, des cercles concentriques sont tracés sur le sol, une **statue de dragon** avec ses deux mains tendues est placée au fond. Si les aventuriers y posent les **pierres rouge et transparente**, un téléporteur s'active (les PJ doivent se placer dans le centre des cercles pour l'utiliser).

De l'autre côté du téléporteur

Si les PJ choisissent de se placer au centre des cercles, ils auront une sensation de chute libre pendant quelques secondes avant de se retrouver sur le plan où Aphomel est enfermé (il n'y a aucun moyen de repartir dans l'autre sens). Concrètement, l'endroit ressemble à une mer de lave avec des rochers ça et là reliés par des passerelles. Les PJ auront la possibilité de se déplacer sur un passage fait de pierres volantes très stables. Au bout du chemin, ils entreront dans un dôme de pierre et tomberont nez à nez avec Aphomel dans une **cage de 30 mètres** de haut qui leur déclamera d'une voix gutturale :

« Mon retour est proche »

Les PJ pourront apercevoir **7 cadenas** qui gardent le monstre dans sa cage, l'un d'eux est d'ores et déjà ouvert, car l'un des gardiens (Wilfred Wissenschaft voir 3.2) est déjà mort (de vieillesse).

Les PJ n'auront pas vraiment le temps de comprendre ce qu'il se passe. Après quelques secondes, des centaines de diabolins qui étaient accrochés aux murs du dôme, les prendront en chasse. Si les PJ prennent la fuite, ils finiront par trouver un nouveau téléporteur dans un cul-de-sac.

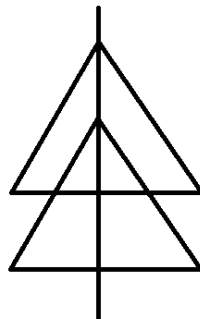
De retour au temple

Une fois le portail passé, les PJ se retrouveront dans un temple identique à celui qu'ils ont quitté sauf qu'il n'y a pas de pierres pour activer les statuts. Ils devraient mettre un certain temps avant de se rendre compte qu'il ne s'agit pas du même temple. Ce nouveau temple peut se trouver n'importe où dans l'empire (selon le bon vouloir du MJ), mais de préférence assez près d'une grande ville autre qu'Altdorf (Middenheim, Nuln, Marienburg...).

Le plan d'Aphomel

Ce passage dans le plan d'Aphomel aura causé des problèmes aux PJ sans qu'ils le sachent. L'un d'eux porte à présent « la marque d'Aphomel » (aides de jeu n°1) scarifiée dans la chair de son épaule. Cette marque permet à Aphomel de voir tout ce que son porteur voit et d'entendre ce qu'il entend. Il espère que les PJ se mettront en quête des gardiens pour qu'il puisse envoyer ses sbires les tuer un à un.

Pendant ce temps, il enverra ses adorateurs semer le chaos au sein de l'empire, convertissant au passage le plus de personnes possible en mutants grâce à la malepierre (un poison d'origine magique) dans le but de créer une armée capable de raser toutes les grandes cités.



Aide de jeu n°1 - la marque d'Aphomel

Vers l'étape 2

À partir de cet instant, Aphomel commence à recouvrer une partie de ses pouvoirs. Il peut communiquer avec ses adorateurs pour leur donner des ordres. Tel qu'empoisonner les réserves de nourriture des villages qu'ils croisent avec de la malepierre pour que les habitants deviennent des mutants qu'il puisse contrôler.

Les PJ pourront donc rencontrer nombre de mutants sur leur route.

De plus, si les PJ décident de faire des recherches sur Aphomel et sur une façon de le vaincre, ils ne trouveront rien de significatif ailleurs que dans une bibliothèque d'une grande ville. Il leur sera alors possible d'apprendre la légende d'Aphomel (voir 2.1) ainsi que la liste des gardiens primordiaux et l'existence d'un sanctuaire qui contiendrait un artefact susceptible de les aider (étape 2). De plus, s'ils ont l'occasion de passer plusieurs jours à faire des recherches, il leur sera possible de remonter les arbres généalogiques des gardiens primordiaux et d'en déduire une liste potentielle de gardiens (aide de jeu n°2). Notez que les informations de localisation entre parenthèses peuvent être obtenues en faisant de longues recherches sur une personne en particulier.

Magnus Wissenschaft

-Wilfred Wissenschaft (Middenheim)
-Atrhus SternBauer
-Eleanor Wissenschaft (Middenheim)

Mathias Morn

-Humfrey Morhnauer – Ar-Ulric

Ubrius Stanhoff

-Albrecht Stanhoffen
-Magda Fritz (Middenheim)
-Manfred Stanhoffen

Elnoras Moëbus

-Iris Moëbus
-Thylmia Moëbus
-Thrandil Elmir

Elric Statz

-Elvir Statzhauen
-Lucas Statz (noble d'Altdorf)
-Victor Statz (noble de Marienburg)

Olaf Sirius

- Ulric Sirius
- Le PJ

Neraën Aldérande

"Le nom a pu changer en Milgrad ou Amel, aucune autre information"

Aide de jeu n°2 - liste partielle des gardiens

Les multiples noms sont dus à des pertes de documents (de type actes de naissance) ne permettant pas toujours de savoir qui est le premier né d'une famille.

De plus, annoncez au joueur dont le PJ a été choisi comme gardien au début de la campagne que le nom de famille de sa mère est « Sirius » et qu'il est le premier né de sa famille (faisant de lui un potentiel gardien).

4.2 – Un étrange artefact

Synopsis

Si les PJ ont eu l'occasion de faire des recherches, ils auront appris l'existence d'un sanctuaire caché qui devrait protéger un artefact susceptible de les aider dans leur mission. Mais l'objet de leur quête risque de s'avérer plus dur à obtenir que prévu et ils devront sans doute faire des sacrifices.

Introduction

Les PJ trouvent l'entrée du sanctuaire qu'ils cherchaient et décident de s'y aventurer en espérant en sortir avec l'artefact tant convoité.

Le crâne

En pénétrant dans le sanctuaire, les PJ arrivent dans une salle creusée à même la pierre. Au centre de cette salle se trouve **un crâne sur un piédestal**. De plus, un **texte est gravé sur le mur** du fond en Magick (ou en classique selon votre préférence). Le crâne est bien évidemment celui du rituel de la prison millénaire lié à Aphomel et ses gardiens (voir 3.3).

Notez que les PJ peuvent éventuellement traverser d'autres salles avant de trouver le crâne, ajoutez des pièces, monstres et épreuves à votre convenance.

Le texte

Une fois traduit, voici ce que donne le texte gravé sur le mur.

Je suis Magnus dit le pieux, grand prêtre de Sigmar au service de l'empire et j'ai la chance de figurer parmi les plus grands sages de notre temps grâce à Sigmar mon grand protecteur qui guide mes pas. C'est en son nom et guidé par lui que j'écris ces lignes aujourd'hui, Elric et moi avons décidé de laisser des traces de nos agissements éthérés pour prévenir le retour du mal avant notre trépas. Je remercie Sigmar de m'avoir donné assez de vie pour accomplir mon devoir et je lui en demande encore assez pour transmettre mon savoir.

Si vous lisez ces lignes, vous avez probablement trouvé le crâne, il s'agit en effet des restes d'un des nombreux serviteurs du démon parmi les démons, cette engeance du mal les envoyait pour accomplir ses sombres desseins et préparer son arrivée. Sur ce crâne sont gravées 7 étoiles à 5 branches, chacune a été gravée pour un gardien et si son pouvoir de gardien est perdu alors l'étoile sera brisée. Si toutes les étoiles sont brisées, alors plus rien ne retiendra le démon. J'ai bon espoir que cela n'arrive pas, car si l'un de nous a un enfant alors ce dernier deviendra lui-même gardien à sa place. Je regrette de devoir faire porter ce fardeau à ma descendance, mais je n'ai pas le choix. Toute fois, le rituel de la prison millénaire ne devrait pas maintenir nos statuts de gardiens plus de mille ans. J'ose espérer qu'à ce moment, les peuples alliés auront trouvé une solution radicale et définitive.

Si l'intégrité du rituel est menacée, les gardiens devront être protégés, ils sont les garants du scellé qui garde le démon, plus les gardiens mourront et plus l'entité sera proche de la liberté. De plus, il ne lui est pas nécessaire de briser toutes ses chaînes pour être libre, mais cela lui est nécessaire pour retrouver l'intégralité de sa puissance.

Connaître l'état du scellé de la prison millénaire n'est pas la seule et unique fonction du crâne. En effet, si ce dernier est directement mis en contact avec un gardien, ses yeux s'illumineront. Cette manifestation de la magie du crâne permettra d'identifier les gardiens si ces derniers devaient être protégés, mais en aucun cas ne doit servir le mal.

Afin de récupérer l'artefact, vous devrez prouver votre dévotion et votre pureté ainsi que votre volonté de protéger ce qui est juste, pour ce faire vous devrez offrir en sacrifice le majeur de votre main droite sans quoi le crâne refusera de vous obéir.

Aides de jeu n°3 – Le texte gravé

Le texte a effectivement été écrit par Magnus (l'un des premiers gardiens) dans le but de transmettre ce qu'il savait aux générations futures. Si l'un des PJ tente de prendre le crâne, ce dernier semblera être **fixé à son support** et enverra une **vive décharge** à celui qui l'aura touché. Pour prendre et utiliser le crâne, il faut que celui qui souhaite se l'approprier coupe le majeur de sa main droite comme indiqué dans le texte.

Un **test de FM** est nécessaire pour se couper soit même le doigt et un autre pour ne pas s'évanouir.

Une fois le crâne obtenu, les PJ peuvent s'en servir comme bon leur semble et reprendre leur route.

Vers l'étape 3

C'est dans la bibliothèque impériale d'Altdorf que se trouve l'unique copie du rituel de la prison millénaire. Si les PJ décident d'exécuter à nouveau ce rituel, faites-leur comprendre (via des PNJ) qu'Altdorf est le seul endroit où ils ont une chance de trouver ce qu'ils cherchent. De plus, s'ils font des recherches dans une autre bibliothèque, ils peuvent trouver des informations sur Aphomel, le rituel ou les gardiens, mais elles seront toujours lacunaires.

4.3 – La bibliothèque impériale

Synopsis

La bibliothèque impériale contient le détail du rituel qui renverra Aphomel dans sa prison. Malheureusement, il semblerait que le bâtiment soit envahi par les mutants, l'exploration risque d'être plus dangereuse que prévu.

Introduction

Les PJ viennent d'arriver à Altdorf pour trouver la bibliothèque impériale. Les habitants de la capitale de l'empire ont, pour le moment, été épargnés par les attaques de mutants. De plus, l'autorité locale cherchant à tout prix à éviter la panique, la plupart des Altdorfers ne sont pas même au courant que la fin du monde est à leur porte.

Malheureusement, les adorateurs d'Aphomel sont quand même parvenus à semer le trouble en empoisonnant une partie des nobles et des érudits de la ville, les transformant en mutants. Ces derniers sont actuellement enfermés dans la bibliothèque impériale dont l'accès est protégé par des gardes.

La bibliothèque

Si les PJ se renseignent, ils apprendront facilement que la salle qui contient les écrits les plus anciens se trouve au sous-sol. Pour entrer dans le bâtiment, il existe plusieurs solutions. Il est possible d'employer une méthode simple et rapide comme convaincre les gardes, escalader l'enceinte de nuit, etc. Dans ce cas, les PJ devront faire face aux mutants qui errent dans les étages. Il existe un autre moyen d'arriver directement dans le sous-sol : les égouts.

Les égouts

Il est effectivement possible de passer par les égouts de la ville pour atterrir directement dans la salle de la bibliothèque qui contient le livre qui détaille le rituel. Malheureusement, cette zone des égouts est séparée du reste du réseau par une lourde porte grillagée, seul un membre de la guilde des bâtisseurs peut obtenir la clef.

Si l'un des PJ appartient à la guilde, il pourra tenter de se procurer la clef. Dans le cas contraire, ils leur est possible d'apprendre qu'un des membres de la guilde recherche des volontaires pour une mission secrète. Ils peuvent l'apprendre grâce à leur propre réseau (une guilde ou autre), dans une taverne ou de n'importe qu'elle façon qui vous semble logique.

La mission

Avant d'être démasqués et exécutés, les adorateurs d'Aphomel qui ont fait muter les nobles de la ville ont entrepris d'enduire de malepierre les vêtements vendus par quelques tailleurs d'Altdorf. Il en résulte que certains habitants se sont retrouvés avec des tentacules, des cornes ou même des écailles sur le torse ou les jambes sans pour autant être totalement mutés. Ces « abominations » sont traquées par les habitants pour combattre à mort le soir dans des arènes.

L'un des **membres de la guilde des bâtisseurs** est atteint du même mal, il refuse donc de sortir et porte continuellement une longue bure pour cacher ses mutations. Il demandera aux PJ d'enquêter sur les gens qui se transforment et surtout de trouver un antidote. Si les PJ parviennent au moins à lui expliquer les raisons des transformations soudaines, **il leur donnera la clef.**

(Il est aussi possible qu'avant de rencontrer le commanditaire, les PJ doivent passer par un intermédiaire qui leur donnera rendez-vous dans une arène un soir de combat (pour qu'ils voient les semi-mutants de leurs propres yeux). Il est bien sûr possible de mentir ou d'assassiner le commanditaire pour obtenir la clef.

Le sous-sol de la bibliothèque

Un plan du sous-sol est fourni en annexe (prévu pour être imprimé au format A3)

Si les PJ trouvent la clef des égouts, ils arriveront par la bouche d'égout visible sur le plan. Dans cette salle se trouve effectivement un livre qui contient le rituel de la prison millénaire. Ce dernier est rangé avec les plus anciens ouvrages qui sont scellés par une **porte à barreaux** dans une cellule spéciale (voir plan), il est possible de crocheter la serrure ou de forcer la porte. Par chance, il n'y a pas de mutants dans cette salle (**sauf si les PJ les ont attirés** par exemple en entrant de force dans le bâtiment). Cependant, chaque bruit (comme forcer la porte) risque d'en attirer. Les PJ devront rester longtemps dans cette salle s'ils veulent déchiffrer les anciens livres (écrit dans des langues plus ou moins obscures), s'ils restent longtemps, des mutants commenceront à faire irruption dans la pièce pour attaquer tout ce qui s'y trouve (le bruit attire évidemment les autres).

Le rituel

Le rituel de la prison millénaire est écrit en Magick, une fois traduit, il donne le texte suivant.

Un magicien mènera le rituel, il pourra être accompagné de zéro à neuf pratiquants magiciens ou profanes.

Un cercle sera tracé, cinq bougies sur cinq crânes seront disposées au bord du cercle selon un pentacle imaginaire.

Au centre du cercle se trouveront une petite cage en or et un être vivant terrorisé par la peur, il sera de la même race que le meneur.

Les paroles seront psalmodiées.

Une fois le rituel accompli, l'entité n'ayant pas pratiqué le rituel la plus proche du cercle sera enfermée pour mille ans.

Prenez garde, il est possible en cas de mauvaise manipulation que le vieillissement des ritualistes soit doublement accéléré.

Aide de jeu n°4 – Le texte de la bibliothèque

Ce texte est accompagné d'un ensemble de paroles magiques à psalmodier.

Il ne reste plus qu'aux PJ à mettre en place le rituel. Au fil de la campagne, les gardiens mourront un par un et chaque fois Aphomel sera plus puissant. Une fois que trois gardiens seront morts, le démon sera capable de revenir sur le plan éthéré (même s'il n'a pas recouvré l'intégralité de ses pouvoirs). Comme il peut espionner les PJ (grâce à la marque), il les traquera pour les empêcher d'accomplir le rituel. En fonction des actions effectuées par les PJ lors de la campagne, il est possible qu'Aphomel arrive à Altdorf peu de temps après les PJ. Dans ce cas, il enverra tous ses sbires attaquer la ville qui sera vaillamment défendue par les magiciens réservistes (voir 5.3) et les gardes, mais si les PJ perdent trop de temps, les mutants pourraient bien raser la ville.

Tout est bien qui finit bien

Si les PJ parviennent à pratiquer le rituel et enfermer Aphomel, ils seront grandement remerciés. L'empereur parti avec l'armée pour défendre l'empire reviendra à Altdorf et offrira aux PJ tout ce qu'ils souhaitent.

5 – Entre les étapes

La partie précédente détaillait les 3 grandes étapes de la campagne. Dans cette partie nous allons nous intéresser aux événements qui se dérouleront entre les différentes étapes et qui serviront à remplir les séances de jeu.

Certains événements détaillés ici ne sont que des propositions et peuvent être modifiés voir complétement ignorés.

5.1 – L'armée d'Aphomel

Pendant que les PJ arpenteront l'empire, les adorateurs d'Aphomel dirigés par leur maître sèmeront le chaos. Leurs ordres seront d'empoisonner le plus de monde possible avec la malepierre pour transformer la population en mutants. Pour y parvenir, ils chercheront à mélanger la poudre de malepierre dans l'eau des villes, les réserves de bières des tavernes, les rivières, les puits, etc.

Aphomel sera capable de faire appel à un semi démon (profil démon mineur) qui lui servira de bras droit pour diriger les mutants, ce dernier est une bête aillée de 5 mètres de haut, il réunira les mutants autour des principales cités de l'empire (Nuln, Midenheim, Marienburg...) pour les assiéger, puis viendra en personne mener les attaques. Lorsque cinq gardiens ou plus seront morts, Aphomel pourra invoquer plusieurs semi-démons pour l'assister.

Pendant leur aventure, les PJ pourront se retrouver dans une grande cité assiégée par les mutants, s'ils veulent sortir il leur faudra trouver un moyen de s'échapper sans être vu ou de briser le siège. S'ils restent trop longtemps dans une ville assiégée, ils subiront l'attaque des mutants dès que le bras droit d'Aphomel sera arrivé et devront survivre.

Il est aussi possible que les PJ se retrouvent dans la situation inverse, à savoir, enfermé de nuit dans une petite ville de campagne pendant que la population se transforme peu à peu en mutants (à cause par exemple de tonneaux de bière empoisonnée de la taverne locale). Ils devront alors trouver un moyen de partir avant de se faire réduire en morceaux.

5.2 – Les gardiens

Si les PJ obtiennent une liste partielle des gardiens en faisant des recherches généalogiques dans les archives d'une grande cité, ils pourraient avoir envie de les retrouver. S'ils le font, Aphomel fera tout pour tuer chaque gardien qu'ils trouveront. S'ils choisissent de ne pas partir à leurs recherches (ce qui est plus intelligent), il est possible qu'ils en rencontrent certains de façon aléatoire pendant l'aventure. Dans ce cas, à partir du moment où ils auront compris qu'il s'agit d'un gardien, Aphomel enverra des adorateurs pour l'éliminer. Dès qu'ils auront la liste, les gardiens commenceront à être traqué et mourront pendant l'aventure, pensez alors à signaler aux PJ qu'une des étoiles du crâne se brise à chaque fois (s'ils ont le crâne). Ce « compte à rebours » devrait ajouter une pression non négligeable.

Il est important de noter qu'Aphomel tentera de ne pas tuer les PJ tant qu'il pensera qu'il est encore possible qu'ils l'aident à localiser d'autres gardiens. Dans le cas contraire, il n'hésitera pas à s'en débarrasser.

5.3 – L'armée de l'empire

Lorsque les premiers mutants commenceront à se réunir en bataillons pour assiéger les cités, l'empereur Karl Frantz répliquera en scindant son armée en trois pour envoyer des troupes combattre l'ennemi. L'un de ces bataillons sera dirigé par Ar-Ulric en personne (qui est un gardien). Pendant l'aventure, les PJ peuvent tomber sur l'armée et peut-être leur fournir des informations. S'ils semblent dignes d'intérêt, ils seront introduits auprès d'Ar-Ulric qui pourra leur demander de l'aide, par exemple en rejoignant l'armée le temps d'une bataille pour neutraliser un bataillon de mutants assiégeant une cité ou bien de les envoyer organiser les défenses avec les villageois en attendant l'attaque.

Bien sûr, une fois qu'ils auront rencontré Ar-Ulric, Aphomel tentera de le tuer.

5.4 – Entre deux maux il faut choisir le moindre

Aphomel compte asservir l'empire pour y régner en maître, il est possible que ce plan ne plaise pas aux autres dieux du chaos et que certains tentent de l'en empêcher. Pendant l'aventure, les PJ pourraient rencontrer des disciples de Khorne qui pourraient leur proposer de les aider le temps que leur « problème commun » soit réglé. Cette perceptive devrait mettre les PJ relativement mal à l'aise et il leur sera toujours possible de refuser. Les disciples de Khorne peuvent donner des informations très intéressantes aux PJ, notamment leur expliquer le plan d'Aphomel ainsi que l'utilité de la marque scarifiée sur l'un d'eux, de plus si l'un des PJ a été muté ils pourraient lui fournir un antidote qui lui permettra d'être maître de ses mouvements (en restant mutant). Mais avant de leur confier la moindre information, les PJ devront obtenir la bénédiction de Khorne ce qui implique de réaliser un sacrifice humain. Les PJ devront alors estimer si la situation est suffisamment grave pour en arriver à cette extrémité.

6 – Conseils

Cette section contient les derniers conseils importants d'ordre plus ou moins général pour bien jouer cette campagne.

6.1 – Liberté d'action

Comme expliquer précédemment, cette campagne a été pensée pour des joueurs plutôt expérimentés qui n'ont pas besoin d'être sans cesse guidés pour avancer, en effet ces derniers auront une liberté d'action totale et devront prendre les bonnes décisions. En tant que MJ, pour vous assurer de ne pas travailler pour rien et pour offrir aux joueurs une totale liberté, il est conseillé de venir à chaque séance en ayant uniquement préparé les grandes lignes de ce qui pourrait arriver pendant ladite séance, il suffira en suite de réagir aux actions des joueurs en improvisant avec les informations fournies dans les sections précédentes. Cette méthode permet de ne pas perdre de temps à préparer un scénario que les joueurs pourraient éviter.

6.2 – Mes joueurs s'en moquent d'Aphotruc

Laisser les joueurs libres de leurs actions implique aussi de ne pas les obliger à suivre l'histoire mise en place. Il est entièrement possible que les joueurs ne souhaitent pas combattre Aphomel (après tout peut-être que d'autres s'en chargeront pour eux). Il est aussi simplement possible qu'ils ne passent pas par les différentes étapes parce qu'ils ne pensent pas à aller vers Altdorf, parce qu'ils ne trouvent pas le sanctuaire du crâne ou parce qu'ils ne résolvent pas l'énigme du temple abandonné. Si vos joueurs sont dans l'un de ces cas, la campagne peut quand même se poursuivre, mais ils devront assumer les conséquences de leurs actes. En effet, que les PJ parviennent à avancer dans l'aventure ou pas, Aphomel continuera à semer le chaos sans les attendre. Il est toujours possible de trouver des fins alternatives pour pallier ce problème. Par exemple, les joueurs pourraient tenter de fuir l'empire. Dans ce cas, la campagne pourrait se transformer en une fuite à travers les montagnes noires pour atteindre les terres arides de l'est, ou trouver un équipage et un navire pour quitter la côte ouest vers Ulthuan. De façon générale, si les joueurs trouvent une bonne idée pour finir l'histoire improvisez pour leur donner l'occasion de parvenir à leurs fins.

Gardez à l'esprit que si les joueurs décident de fuir en sachant que l'un d'eux est un gardien, Aphomel enverra ses troupes pour le tuer.

6.3 – Déroulement possible de campagne

Si vous ne parvenez pas à visualiser ce à quoi la campagne pourrait ressembler, voici un exemple de déroulement possible (il peut être adapté ou simplement ignoré et doit prendre en compte les décisions des joueurs).

Vous pouvez faire commencer l'histoire dans un petit village loin de tout et laisser les joueurs faire ce qu'ils veulent avant de tomber sur le temple de l'étape 1.

Une fois sortis de l'autre temple (celui de l'autre côté du téléporteur), les PJ peuvent se retrouver

dans un autre village non loin d'une grande ville (hors Altdorf). Sur le chemin, ils pourraient faire halte dans un village qui servira de cible aux disciples d'Aphomel qui contamineront les réserves de bières. Une fois dans la grande cité les joueurs pourraient trouver des renseignements sur Aphomel ainsi que la liste des gardiens partielle. De plus ils pourraient apprendre l'existence du temple de l'étape 2. La ville peut alors être assiégée par les mutants obligeant les PJ à faire une percée. Les PJ seront facilement informés que la bibliothèque d'Altdorf contient de nombreux ouvrages très rares et peuvent décider de prendre la direction de la capitale ou de partir à la recherche des autres gardiens. Sur le chemin, ils peuvent rencontrer de nombreux mutants, mais aussi l'armée dirigée par Ar-Ulric (voir 5.3). De plus , ils pourraient rencontrer des disciples de Khornes dans le sous-sol d'une maison « abandonnée » dans un petit village sur le chemin (voir 5.4).

S'ils arrivent finalement à Altdorf, déclenchez l'étape 3.

Auteur : Benoît Beroule (benoit.beroule@gmail.com)

Correcteur : Maxime De Vecchi