

# Warhammer : Le temps d'un rêve !

Ce scénario est un peu particulier. Les PJs vont jouer 2 groupes tout au long du scénario, l'un rêvant de l'autre.

Ils vont jouer des arabéens, qui vont rêver d'être des bretonniens. Sur des terres arabéennes, un démon de Slaanesh et un puissant groupe d'homme bêtes sévit depuis maintenant 2 mois et des éléments clefs de la cour du calife sont demandés pour résoudre ce conflit: ce sont les PJs.

Ils vont partir enquêter sur un artefact perdu depuis longtemps, capable d'enfermer un démon pour toujours. Malheureusement pour eux, l'objet (une arme d'un des premiers chevaliers bretonniens, perdue ici depuis la dernière croisade en 1524) contient déjà un démon nommé Uhyyomezvha bien plus puissant, il sera libéré si un autre démon venait à prendre sa place. Mais les PJs vont pouvoir apprendre ceci et peuvent décider de partir combattre le démon autrement. Pour ce qui est des rêves, Uhyyomezvha dans l'arme arrive à manipuler les songes des PJs pour leur montrer le périple du groupe de bretonniens qui l'a enfermé 300 ans plutôt, dans le but que les arabéens trouvent l'épée qui contient le démon et qu'ils le libèrent.

Les arabéens vont parcourir le désert pour retrouver le démon, Shiiltssiith, qui sévit sur les terres de leur maître. Ils vont tomber sur un temple dissimulé où réside un culte d'hommes bêtes du désert (homme scorpion, crotale, chameau, bref lâchez-vous) vénérant ce démon à corps de serpent. Mais ils savent qu'ils n'ont guère de chances sans l'épée (ils peuvent tout de même tenter d'y aller sans).

## Scènes clefs

### 1er colonne

#### Lieux groupe Arabéen :

#### Scènes d'introduction :

- Rencontre avec l'Émir (ou l'Imam de Ormazd aussi appelé l'Unique) qui leur explique la situation: dans le désert un esprit puissant dont parlent les légendes a émergé d'on ne sait où (trouvé une raison: un Imam maléfique cherche à affaiblir la province d'où viennent les PJs Arabéens sous ordre de son Émir pour qu'il puisse entrer en guerre par exemple ou tout simplement un groupe chaotique voulant créer une discorde) et commence à attaquer les campements isolés ainsi que les convois de marchandise. L'inquiétude règne et les défenses se préparent de manière dissimulée (par exemple car l'Émir craint une attaque de ses voisins, à juste titre, pendant que ce grabuge affaiblit sa province). C'est pour cela qu'il ne peut pas envoyer de nombreuses troupes et préfère envoyer un groupe moins nombreux mais plus polyvalent. L'un de ces scribes a lu une légende qui parle d'un artefact capable d'enfermer n'importe quel démon. Il n'y a guère de détails sur les conditions de cette disparition dans la bibliothèque de l'Émir. Les PJs sont donc sollicités pour aller retrouver cet artefact et traquer le démon. Facile non?

Pour cela plusieurs pistes leur sont ouvertes :

- partir sur les derniers endroits attaqués par le démon, cf scène du village
- fouiller la bibliothèque pour chercher des renseignements que l'érudite avait trouvés sur la disparition de l'épée, et aussi sur le démon (jeune démon de Slaanesh apparaissant de manière chronique forme serpent) cf scène bibliothèque.

## Scène bibliothèque

Grande bibliothèque où ils trouveront plus de renseignement (lâchez-vous sur la description) sur la légende de l'artefact ainsi que sur la créature.

Artefact appartenait à la famille de Sephiel, bretonien célèbre ayant mené les croisades bretoniennes pendant une longue période. La légende dit que lors de la dernière bataille, des troupes démoniaques attaquèrent les 2 camps qui s'allièrent pendant une courte durée face aux créatures et, lors d'un duel épique, Sir Sephiel, auréolé de lumière, arriva enfin à percer la défense du démon et lui planta son épée en plein torse (gravure à l'appui peut être).

- Ils peuvent partir dans ce cas à la recherche de la scène de la bataille cf scène de bataille

- Ou si vous le souhaitez cherchez une autre possibilité d'anéantissement pour le démon Shiiltssiith (sortilège, faiblesse spécial...)

## Artefact :

**Connaissances académiques :** Histoire

**Pouvoirs :** BF +3 contre les démons si plus de 2 degré de réussite au test de CC alors test de FM du démon pour ne pas être absorbé par l'arme, un seul démon peut être enfermé dans l'arme, mais il arrive que l'essence du démon disparaisse lorsque celui-ci est là depuis très longtemps (au moins 500 ans).

**Histoire :** Épée de la famille Sephiel qui d'après les rumeurs aurait appartenu à Beren lui-même (chevaliers qui accompagnât Gilles lors de l'unification de la Bretagne). Cette épée que l'on retrouve dans plusieurs histoires contant les batailles du duché de Gisoreux aurait la puissance de pourfendre n'importe quel démon. Elle se perdit lors de la mort de Julien De Sephiel en Arabie lors de la dernière croisade (1000 ans avant le début du scénario).

## Scène des zones sinistrées :

A vous de décider les zones attaqués (oasis protégés, petit villages, caravanes détruite sur les routes, ...) mais garder en tête que l'attaque fut mené par un démon de Slaanesh au corps reptilien (trace dans le sable, etc..). Vous pouvez mettre des traces de ces sous fifres si vous pensez qu'il n'était pas seul au moment de l'attaque (solution la plus vraisemblable). N'hésitez pas à jouer sur l'horreur de la scène, des corps violé sauvagement, des enfants brulé ou à moitié dévoré...

# Warhammer : Le temps d'un rêve !

Possibilité pour les scènes suivantes

- suivre la piste jusqu'au repaire où se terre le démon Shiiltssiith
- aider les survivants, recherché une solution pour anéantir le démon, etc...

## Le Repaire de Shiiltssiith

C'est ici que va se dérouler le combat final, mettez ce repaire où vous le souhaitez, dans une ancienne cité, ville ou temple d'un dieu (impie ou oublié), près d'un oasis, dans un réseau de grotte. Il y a en tout 11 créatures et Shiiltssiith, n'hésitez pas à diminuer ou à rehausser le niveau, à créer un véritable dédale parsemé de pièges grossiers. Les créatures sont un mélange entre des hommes du désert mutants cachant leur mutation sous de grand drapé (tentacule, membres atrophié et autres mutations) et des hommes bêtes (évités les hommes bêtes classiques !)

Voici quelques idées à développer :

- le transfert de démon dans l'arme doit être marquant et imprégné le lieux de magie, surtout que le démon libéré est extrêmement puissant, mais pour éviter un nouveau transfert (et évité que la scène tourne au grotesque) faite que l'épée devienne brulante ou dégage de l'énergie par exemple.
- il peut y avoir des créatures laissées pour mortes, qui, sournoisement, tenteront une action désespérée. Ces mêmes créatures se battront avec des techniques de combat exotiques.
- l'environnement peut s'en mêler: statue qui tombe, effondrement, présence d'eau qui gêne les combats...

Bref ce combat doit être épique et les PJs doivent s'en sortir exténués voir pire...

## 2nde colonne

### Lieux groupe bretonnien :

Chaque scène débute lorsque les PJs arabéen sombre dans les rêves. Faites en sorte que, la première fois que ça arrive, ils aient déjà entendu parler de l'épée, et là tout le groupe bascule. Faites alors choisir les persos (je vous conseille de le faire à ce moment, ça cassera peut être un peu le rythme mais la surprise des PJs en vaut le coup). L'idée est que chaque scène de rêve doit apporter des réponses et impliquer un clin d'œil aux événements dont les PJs, lorsqu'ils contrôlent les arabéens, sont les acteurs.

Les PJs se réveillent et n'ont évidemment aucune conscience d'être les personnages d'un rêve. Faites leur bien comprendre, que: les arabéens savent qu'ils rêvent d'être des bretonniens (ne leur dites pas comme ça, expliquer leur bien que ce sont des étrangers, et qu'ils viennent du continent, à la limite si certains ont des connaissances, vous pouvez leur décrire quelques mœurs et coutumes lorsqu'ils redeviennent arabéen).

Faites donc une pause, donnez-leur leur bg, et repartez de suite dans la partie comme si c'était une autre partie. Ce

qui va suivre doit être découpé en plusieurs rêves si possibles : Ils viennent d'arriver dans une ville arabéene, et ils ont comme objectif de récupérer l'ancienne épée de la famille du chevalier qui les mène. Cette épée a été perdue environ 7 ou 8 siècles plus tôt pendant la dernière croisade. Les PJs ont appris qu'elle était ici grâce à d'anciens textes récemment exhumés. Un guide va les accueillir (un des PJ) et les mener à l'ancien champ de bataille de la croisade. Le chemin peut être parsemé d'embuches et de clins d'œil aux périodes 3 siècles plus tard, et la ville qu'ils viennent de quitter peut aussi proposer divers clins d'œil. Vous pouvez faire une attaque d'arabéen n'appréciant guère leur présence, de créatures (plus ou moins naturelle) rodant dans le désert, d'attaques de groupes de gobelins montés sur loup (ça peut permettre au PJ de se défouler un peu, mais n'oubliez pas que l'union fait la force à warhammer donc n'en mettez pas trop quand même, une quinzaine semble beaucoup, 8 ou 9 avec un chef semble adéquat), ou tout simplement des aléas du désert (hallucination, soif, chaleur, mauvaise direction).

Arrivé à l'ancien champ de bataille, ils trouveront une piste (issue de pèlerins venant se recueillir ici, ou d'un camp d'hommes du désert non loin par exemple) menant au lieu où est cachée l'épée. Les rumeurs affirment qu'une créature, un charognard, réside depuis très longtemps dans la région. Il s'agit d'Uhyccmezhva et il réside effectivement là depuis longtemps mais il se terre pendant de longues périodes, pour prévoir ses complots. Il a récupéré l'épée, il y a longtemps, lors de cette fameuse bataille dont parlent les légendes sur les croisades. Il faisait partie de l'ost démoniaque qui attaqua les 2 armées. De temps en temps, il récupère des corps de voyageurs égarés ou d'animaux morts.

Mettez sa tanière encore une fois où vous le souhaitez. Plusieurs options s'ouvrent à vous mais au final les PJs doivent anéantir le démon en lui plantant l'épée dans la poitrine.

Pour cela, plusieurs possibilités :

- au moment où les PJs se retrouvent face à Uhyccmezhva, ils se réveillent une nouvelle fois en arabéen et seule la magicienne rêvera de cette dernière scène où elle assistera juste sans pouvoir contrôler ce qui se passe : le groupe se fait pourfendre par le Uhyccmezhva et au dernier moment, l'un des bretonniens, gravement blessé, récupère l'épée d'un tas de squelettes et perce le flan du démon qui est comme aspiré par l'épée. Ce n'était hélas qu'un dernier geste et le brave héros mourra des suites de ses blessures.

- jouer le combat, et préparez-vous à improviser la suite en fonction du résultat du combat (éboulement, démon qui au dernier moment jette un sort qui les tues tous, etc...)

Cette scène sera la dernière dont rêveront les PJs arabéen. Et ils doivent comprendre (pas obligatoirement tous, et cela peut justement créer une scène de rp intéressante) qu'un démon a été enfermé dans l'épée.

## Annexes :

### Ormazd, l'Unique

#### Description

Ormazd est le seul Dieu tutélaire de l'Arabie. Aussi connu sous le nom d'Al-Anon (l'Unique) Ormazd est également le Dieu du Soleil. Les premiers Imams ont rapportés que ce Dieu était déjà vénéré par la brillante et ancienne civilisation de Fahal Sum mais ce fait n'a jamais pu être officiellement prouvé. L'an 0 du calendrier arabe commence le jour où Ormazd fit la Révélation à Ali, un jeune berger arabe : Il lui commanda de convertir son peuple et de bâtir en l'honneur de son Dieu le plus grand empire que la terre ait jamais porté. Ainsi naquit le Sultanat (ou royaume) d'Arabie. Vers 2100, une guerre de religion éclata entre le sultanat et les adeptes d'une nouvelle religion, celle de Sangrif. Cette guerre fut remportée par le Sultan mais en 2520 encore, les adeptes d'Ormazd s'opposent encore violemment à ceux de Sangrif

#### Symboles

Les symboles d'Ormazd sont le soleil et un cimenterre flamboyant. Les clercs de ce culte (les Imams) portent une simple robe blanche sans ornements

#### Zone d'Influence

Ormazd est vénéré dans toute l'Arabie où 80% de la population lui vouent un culte fervent. Certaines villes du Vieux Monde (comme Marienbourg ou les cités tiléennes) ont des quartiers arabes dans lesquels peuvent se trouver des temples dédiés à Ormazd. En Arabie, il existe deux villes sacrées pour le culte d'Ormazd : Zandri, la capitale du Sultanat et Mendai, située également dans le Sultanat d'Arabie

#### Amis et ennemis

Ormazd ignore poliment les autres Dieux... Les religions des étrangers sont respectées mais les populations arabes ne sont pas autorisées à vouer un culte à tout autre dieu que l'Unique. Le culte de Sangrif le Purificateur est particulièrement pourchassé, ainsi que le culte de Khaine duquel Sangrif est très proche.

#### Commandements

Tous les clercs et les adeptes d'Ormazd doivent se conformer aux commandements suivants :

- Ne jamais boire d'alcool car cela avilit l'esprit et pousse aux vices
- Lorsque le pain est rompu, toujours traiter son hôte avec la plus grande hospitalité
- Ne jamais représenter Ormazd sous forme humaine, sa divinité ne peut avoir de description
- Toujours respecter les enseignements des Imams
- Toujours s'opposer aux nécromants, aux adeptes de Khaine et de Sangrif
- Prier au moins trois fois par jours Ormazd, tourné vers Zandri

## Une caste d'assassins : Les Maculés

Sur tout le territoire de l'Arabie existe une mystérieuse caste : celle des Maculés. Cette caste est une sorte d'ordre d'assassins qui trouve aux yeux des autorités une sorte de légitimité : les Maculés sont considérés comme « la Main qui coupe », ceux qui endossent la responsabilité du crime pour garantir la cohésion sociale. Les autorités publiques savent très peu de choses sur cet ordre et son fonctionnement. Certains pensent que ses membres vouent un culte au Dieu Khaine (en réalité, ils vénèrent l'esprit de Taïb'Ozran, l'assassin d'Ishraïm, de la religion des nomades). Les Maculés semblent avoir un mystérieux code qui les pousse à refuser certains contrats et qui les conduit même parfois à punir l'auteur de la requête ! Les maculés se reconnaissent entre eux par un langage secret. Ils agissent toujours masqués et donnent la mort avec un poignard sacrificiel bien particulier qui est en quelque sorte leur signature. Il est difficile de rentrer en contact avec un assassin de cette caste mystérieuse mais il existe dans chaque grande ville des intermédiaires discrets et bien rétribués par l'ordre qui les emploie. Pour rentrer en contact avec un Maculé, il faut avoir une solide connaissance des ruelles sombres et des criminels de la ville... ou alors être la cible d'un contrat...

## PNJ :

### Sir Talmi Sephiel

Chevalier de la quête descendant du PJ Sir Hrodbert Sephiel, venue une nouvelle fois sur ces terres pour retrouver l'épée de la famille, le groupe Arabéen pourrait le croiser de nombreuses fois, connaît le secret de l'épée (qu'elle libère le démon qu'elle contient lorsqu'elle en absorbe un nouveau) et peut venir en aide aux PJs pour régler le problème qu'il y a sur les terres (car lorsqu'il se rendront compte que l'épée est dangereuse il ne voudront peut être plus l'utiliser (à juste titre) et chercheront une autre solution). Il peut même leur proposer un pacte, l'épée (si ils l'ont récupéré) en échange d'un soutien pour la bataille. Pour le profil prenait celui du PJ Sir Hrodbert Sephiel.

**Uhyycmezhva**, sorcier du chaos, possédé par un démon de Tzeentch. Ancien humain, il accéda à l'immortalité au prix d'une santé mentale détruite, anéantie à zéro, Tzeentch s'en amuse et compte bien l'utiliser un jour pour un de ces plans, d'ailleurs peut être même que ce que les PJs vont réaliser en est un. Ce n'est plus qu'un pantin qui a les pensées que Tzeentch lui ordonne d'avoir, le pire c'est qu'il croit être encore doué d'intelligence, d'une intelligence supérieur... Pour son profil lâchez-vous, il est bien plus puissant que les PJs (Magie 4 ou 5 par exemple), et faite que si le combat a lieu qu'il soit mémorable.

**Shiiltssiith**, peut être traduit maladroitement et sans subtilité par « Le Démon qui rôde, ophidien au visages du jeune prince du Chaos » Il est accompagné par quelques mutants et homme bêtes, prenez le profil d'une bête de Slaanesh (p244 du Tome de la corruption).

# Warhammer : Le temps d'un rêve !

---

## **PJ:**

Voici les deux groupes de PJ proposés au cour du scénario :

### **Arabéen:**

- Sorcière du desert (sœur de la prêtresse, vous êtes une sorcière, dirigez vous vers la sorcellerie ou n'hésitez pas à prendre différents sorts dans différents domaines, pour représenter un savoir qui s'apprend surtout par un maître ou seul)
- Prêtresse d Ormazd, l'Unique (sœur la sorcière, orientez vous vers le domaine de Verena pour les sortilèges, ou faite également un petit mixe)
- Capitaine de la garde
- Assassin de la caste des Maculés
- Alchimiste

### **Bretonnien :**

- Chevalier de la Quête (dirigeant du groupe, il est à la recherche de la relique de son ancêtre)
- Prêtresse de shalia (la dame du chevalier)
- Guide (pèlerin, engagé par le chevalier pour le guider dans son périple)
- Ecuyer du chevalier (filou qui a sauvé la vie du chevalier)
- Pèlerin du Graal (fanatique, ici pour l'honneur de suivre un chevalier de la Quête)