

Warhammer : La fée de Basdhal

Synopsis

Ce scénario a été conçu pour des personnages prêtirés fournis en annexe. Il met en scène la malédiction qui s'abat sur un petit village après qu'une dryade a été dérangée par une connaissance des PJs. Les personnages devront démêler le vrai du faux des superstitions locales afin de se rendre auprès de la dryade et d'apaiser sa fureur.

Ce scénario joue essentiellement sur une ambiance mêlant la féerie et l'horreur, le tout en perpétuel changement. Les joueurs devraient être incapables de démêler le vrai du faux et ne pas savoir, à la fin, ce qui était réel et ce qu'ils ont rêvé.

Mélanguez autant que possible le thème de la féerie et celui de l'horreur, dans l'esprit de film comme *Le Labyrinthe de Pan* de Guillermo del Toro, de *L'Orphelinat* de Juan Antonio Bayona, ou tout simplement de certains contes de Grimm.

Scène I - Où le lecteur découvre ce qu'il est advenu d'une antique dryade.

Il y a 200 ans, Syf, une dryade ayant quitté depuis longtemps la Forêt de Loren, sa terre natale, s'installa dans la forêt de la Drakwald et, le temps passant, considéra les environs comme son domaine et entreprit de les protéger. Un siècle plus tard, des humains s'installèrent sur ses terres et commencèrent la construction de ce qui allait devenir Basdhal. Syf, folle de rage, combattit férocelement les hommes qui détruisaient les arbres qu'elle avait juré de protéger et nombreuses furent les victimes entraînées sous les frondaisons pour ne jamais en revenir.

Un homme, un seul, choisit de combattre le fléau de Basdhal autrement qu'avec le fer. Il s'enfonça dans les bois et offrit sa vie à la dryade en échange de celle du bon peuple de Basdhal. Syf se refusa à tuer un humain si pur et le laissa partir. Cet homme, Cobrian Feulsam, revint jour après jour voir la dryade et une forme d'amour naquit entre eux. Les ans passèrent et Cobrian vieillit puis mourut. Il fut enterré sous le grand chêne au centre du domaine de Syf, une de ses dernières volontés, paraît-il. Syf fit alors le serment de veiller sur la sépulture de cet humain à la pureté morale lui rappelant sur certains points l'attitude protectrice des Elfes sylvestres.

Le temps passa et Syf fut oubliée. Quelques vagues murmures subsistent encore à propos de la malédiction qui frappa Basdhal il y a un siècle et du sacrifice héroïque de Cobrian Feulsam, mais plus personne ne se souvient de ce qu'il s'est réellement passé à l'époque. Et tout le monde a sa petite histoire sur la question. Seul Valmyr, le sorcier du village, connaît l'emplacement du chêne, sentant l'énergie qu'il dégage, bien qu'il ignore totalement ce qui se trouve sous celui-ci. Il trouve ce mausolée des plus étranges et a fait remonter un rapport à Altdorf qui a ordonné à un des patrouilleurs du groupe de pj d'aller voir ce qui s'y trame, les pjs devant le rejoindre.

Il y a une semaine, Rudiger Schwarzkreuz, un patrouilleur, est arrivé à Basdhal sous la demande du collège de Jade (domaine de la Vie). Arrivé sur place, le magicien du village lui indiqua la clairière, Rudiger méfiant est allé seul y jeter un œil. Il trouva le chêne et, sans le savoir, profana la sépulture de Cobrian, en creusant autour pour voir si un artefact du chaos n'y était pas enterré. Syf, sortie de sa torpeur, le tua alors qu'il fuyait vers le village. Persuadée que ce maudit village doit payer une fois pour toutes pour tous les torts qui ont été faits à son habitat, Syf prépare son attaque contre celui-ci.

Scène II - Où les personnages arrivent à Basdhal

Les personnages ont été mandatés pour retrouver Rudiger Schwarzkreuz, qu'ils connaissent tous personnellement. Le dernier message qu'il a envoyé indiquait qu'il faisait route vers Basdhal où il espérait trouver une relique du Chaos et la ramener au Temple de Sigmar d'Altdorf.

Basdhal est un petit village d'environ 150 habitants. On y trouve un bourgmestre, un boulanger, un maréchal-ferrier, quelques rares chasseurs, à peine plus de miliciens qui passent la moitié de leur temps aux champs, et une écrasante majorité de fermiers. Le village est situé près de grandes forêts qui ont été défrichées pour permettre l'agriculture et une petite rivière sert à irriguer les plantations. L'endroit étant très pauvre, il n'attire pas les bandits, mais de nombreux mutants se sont réfugiés dans les bois. L'immense majorité a connu une mort atroce des mains de la forêt sous l'emprise du sommeil de Syf, mais les villageois ne le savent pas et pensent les bois envahis de mutants et d'hommes-bêtes.

Lorsque les personnages arrivent, Basdhal fête son centenaire d'existence. De grandes réjouissances sont organisées, on peut citer par exemple la procession en l'honneur de Taal et Rhya, le concours de tir à l'arc, l'élection du plus beau cochon, etc... N'hésitez pas à broser le tableau d'un village joyeux, pittoresque et simple où il fait bon vivre malgré la rudesse de l'époque.

Quoique fassent les PJs, il est probable qu'ils aient à participer aux festivités s'ils veulent des réponses, et ils n'en auront pas beaucoup, les gens ne sachant pas grand chose de cet homme bizarre venu il y a un mois. Il se pourrait même qu'ils donnent des réponses contradictoires.

Scène III - Où l'on découvre un étrange cadavre

Le lendemain de l'arrivée des personnages, on retrouve un corps étrangement vieilli près de la route. Il s'agit de celui de Rudiger, disposé là par Syf et on dirait qu'il a été tué la veille. Ce qu'il y a d'étrange, c'est qu'aucun villageois ne semblera avoir vu la même chose que les personnages, mais toutes les descriptions sont particulièrement horribles.

Warhammer : La fée de Basdhal

Quoi que fassent les personnages, ils ne pourront comprendre cet étrange phénomène et en seront réduits à supposer une utilisation des pouvoirs du Chaos. Dès lors, les villageois nageront dans un rêve éveillé créé par les pouvoirs de la forêt et plus rien de ce qu'il se passera ne sera perçu de la même manière par les personnages.

Scène IV - Où Syf passe à l'offensive

Les jours passant, les morts vont s'accumuler dans le village. Une ou deux personnes sont tuées tous les jours et de manière incompréhensible. Certaines s'enfoncent dans la forêt et n'en reviennent jamais (à moins que des morceaux de leurs corps ne soient éparpillés dans les champs), d'autres sont sauvagement massacrées dans leur lit la nuit. Les anciens commencent à murmurer que la malédiction de Basdhal frappe de nouveau et que le village est condamné. On parle de Cobrian Feulsam à demi-mots. Mais personne ne peut se souvenir de ce qu'il s'est réellement passé à l'époque et là encore chacun dira quelque chose de différent.

Une ambiance de paranoïa et de panique s'installe sur le village, mais ceux qui tentent de s'enfuir sont retrouvés dépecés le lendemain. Les gens s'enferment, plus personne ne sort de chez lui. Le sorcier du village est au pire lynché voir juste agressé en fonction des agissements des pj, mais quoiqu'il se passe, les morts ne s'arrêtent pas.

Scène V - Où les personnages explorent diverses pistes

Le village abonde de rumeurs différentes sur tout un tas de choses.

Valmyr serait un sorcier, mais vu l'aide précieuse qu'il apporte à chaque moisson, il n'est en aucun cas responsable de ce qui se passe donc, on ne le brûle pas. Mais il y a toujours quelques fanatiques pour tenter le coup (cf scène précédente).

Quelques exemples de Pnjs :

La fille Schmidt ne fricote pas qu'avec le fils Enckhardt (elle va mal tourner celle-là !);

La femme du vieux Karl a enfanté d'un homme-bête il y a 20 ans, c'est peut-être lui qui vient se venger ;

Le patrouilleur qui est venu ici il y a une semaine disait qu'il allait lever la malédiction de la forêt ;

Les gens qui s'aventurent dans les bois peuvent rencontrer des esprits farceurs (ce sont des farfadets qui ont suivi Syf ou des hallucinations, voire tout simplement des mensonges de personnes voulant se mettre en avant) ;

On aperçoit parfois une magnifique femme qui danse nue dans les champs les soirs où Mannslieb est pleine ;

On aperçoit parfois une magnifique femme nue qui pleure dans les champs les soirs où Morrslieb est pleine ;

Petite info : Mannslieb est la lune blanche, l'aimée de Manann, qui commande aux marées, et dont le cycle est régulier et Morrslieb, l'aimée de Morr, la lune du Chaos, dont les teintes malsaines annoncent les malheurs du monde et dont les pleines lunes sont l'occasion des événements les plus étranges ;

Et tout ce que vous jugerez bon d'inventer, n'hésitez pas à jouer sur les BG des perso.

Les personnages n'ont pas beaucoup de pistes car tout se mêle et se confond. Avec beaucoup de patience et de réflexion (suivre des pistes, regrouper des témoignages, faire une planque), ils devraient réussir à comprendre que le tueur se réfugie dans la forêt et qu'il doit être une créature du Chaos/de la nature. Ils devraient également comprendre que la malédiction d'il y a un siècle et celle de cette fois-ci sont liées au même être et qu'ils doivent s'aventurer dans la forêt pour tenter de l'arrêter.

Scène VI - Où les personnages sont confrontés à une dryade furieuse

La balade dans les bois doit sembler aux personnages un véritable songe. Selon votre envie n'hésitez pas à en rajouter sur le décor étrange, à la fois féérique et cauchemardesque, sur les farfadets qui leur font de méchantes plaisanteries et sur l'atmosphère étrange qui plane sur cette partie de la forêt, Ou alors n'hésitez pas à jouer la carte de la sobriété

La rencontre avec Syf va grandement dépendre des rumeurs que les personnages ont entendues et de la façon dont ils envisagent cette confrontation.

S'ils viennent l'arme à la main, Syf n'hésitera pas à les tuer et à déchaîner le pouvoir des bois sur eux (songez qu'elle a eu 200 ans pour tisser sa magie dans les arbres et qu'elle peut donc commander à la forêt).

Si au contraire ils viennent en tentant de négocier, elle se présentera à eux sous l'apparence d'une magnifique femme nue aux cheveux tressés de lierre (elle pourra reprendre toutefois sa véritable apparence au milieu des négociations, ceci afin de jouer avec le thème de l'horreur ou alors juste certains pj doté du 6ème sens peuvent la voir sous son vrai visage). Elle expliquera toute l'histoire aux personnages et leur demandera de la laisser finir le travail avant que les bois ne soient détruits par ces hommes cupides.

D'une manière générale, la confrontation avec Syf devrait être une scène très fortement chargée à la fois de merveilleux et d'horreur. La dryade est une créature aussi pure que féroce, pouvant adopter une forme d'une grande beauté qui cache l'atroce laideur de sa véritable apparence. La forêt lui obéit et même un combat direct

Warhammer : La fée de Basdhal

devrait avant tout ressembler à la traque d'un prédateur rusé capable d'user de l'environnement. Songez à toutes les poursuites dans les films, que ce soit ceux de Disney ou celles des classiques de films d'horreur. Par exemple : la fuite de Blanche-Neige dans la forêt aux branches griffues, aux racines tordues, ou à des films tels que Predator.

Cette scène peut aussi bien être réglée de manière musclée que sociale et pacifique.

Les personnages pourraient également vouloir se sacrifier comme Cobrian pour le village. S'ils le font sans connaître l'histoire, cela se passera comme 200 ans plus tôt. Sinon, Syf les tuera et continuera son œuvre de destruction, pensant qu'ils tentaient de se jouer d'elle.

Enfin, en quittant le village, les personnages devraient vraiment avoir l'impression de se réveiller d'un mauvais rêve. A moins qu'un farfadet ne se soit glissé dans leurs affaires et leur rappelle la triste réalité ?

Scènes possible en plus :

Pour plus d'action : vous pouvez ajouter une attaque de mutants sur le chemin menant au village ou dans la forêt, dans la piste menant à la clairière. Cela orienterait plus les pj vers une fausse piste, celle du classique culte du Chaos.

Pour une fin plus épique : Et si Syf avait appelé d'autres dryades, et si le village était entre les feux croisés d'une attaque de mutants et des esprits de la forêt, en plus d'ajouter une dimension cauchemardesque, cela ajouterait une fin épique et désespérée tout à fait dans le ton de Warhammer.

Si vous souhaitez ajouter un 3ème antagoniste : il se peut que quelques villageois vénèrent une forme particulière d'un dieu du Chaos, ou alors vénèrent l'esprit de la forêt et vont régulièrement lui faire des offrandes pour les prochaines cultures. Ils peuvent même se révéler de plus en plus nombreux au fur et à mesure de l'avancée du scénario, jouant les fanatiques et haranguant les villageois sur la place centrale, hurlant à tue-tête que c'est la punition du dieu ou de l'esprit forestier.

Cobrian peut aussi avoir été enterré avec autre chose, volontairement ou pas et seuls ses proches étaient au courant, mais le secret est désormais oublié de tous.

Vous pouvez aussi à votre guise réduire le fantastique qui est volontairement extrêmement présent dans le scénario, et ceci de manière exceptionnelle. Il paraît évident que dans le Vieux Monde, malgré son étrangeté, ce genre d'histoire n'est pas si courant.

Annexes :

Résumé du groupe de PJ et indices pour les mettre en avant dans la partie :

-Kurdam le sous-chef de cette bande de patrouilleurs. C'est un nain survivant de la guerre qui vient de se terminer (la Tempête du Chaos). Il dirige le groupe en l'absence

de Rudiger Schwarzkreuz.

C'est un personnage qui en apparence sait ce qu'il fait, malheureusement depuis une décision qui a coûté la vie à tous ses compagnons pendant la guerre, il se tourmente à chaque décision.

Il est intéressant de jouer avec le côté non manichéen de ce scénario pour ce pj : tuera-t-il la dryade pour le village ? Et surtout de bien prendre en compte ses décisions, et de bien montrer les conséquences (positives ou négatives) de ses choix.

-Otto un compagnon mage du domaine des cieux, accompagnant ce groupe officiel impérial pour apporter officiellement ses connaissances. Il est très jeune, il a donc été envoyé pour faire ses classes avec ce groupe assez expérimenté. Malgré son jeune âge, c'est un puits de science sur tout ce qui peut être théorique.

Il sera évident que ce personnage sera un personnage qui est en cours de découverte, et qui sera la preuve que les connaissances ne suffisent pas, que le Vieux Monde est plein de surprises que les livres ne peuvent prévoir. (Pensez à lui faire lire la p.153 du livre de base)

-Silvia une prêtresse de Taal. Au vu du nombre d'heures passées en forêt en patrouille, le groupe a besoin d'un guide pour les aider, ainsi que d'un prêtre pour les potentielles questions théologiques. Elle aime profondément la nature, et c'est ce personnage qui sera une véritable barrière à l'assassinat froid de la dryade. Vous pouvez aussi jouer sur la relation particulière qu'elle entretient avec Otto (pensez à lui faire lire la p.179 du livre de base).

-Leopold un vieux chevalier travaillant pour l'inquisition, connaît tout un tas d'histoires, contrairement à Otto, ces histoires concernent le quotidien et sa culture générale ne touche que les contes et légendes populaires, les ragots et autres racontars de tavernes. Il connaît le secret de Kurdam, et il n'en pense que plus de bien de ce brave nain, car il sait que cela le ronge, et malgré ça Kurdam reste extrêmement lucide sur toutes ses décisions.

-Niklaus un hobbit éclairé sur un poney. Niklaus a lui aussi un lien avec Kurdam, mais également avec Leopold, et c'est à cause de ça qu'il est dans cette troupe, ils ont appuyé son entrée. Niklaus jongle entre des moments de joie et de nostalgie du Moot et des phases de dépressions intenses face à l'horreur du monde.