

Croisades d'Annord 2005

La Dernière Croisade de Mordheim



Auteur : Fabrice Vienne

Préambule

Mordheim par une soirée nuageuse, les bruits d'hurllements, de combats se succèdent à travers toute la ville... Une nuit parmi tant d'autres... dans la ville des Damnés. Qu'il est loin l'époque où la ville n'était que joie, bonheur et prospérité. Depuis plus d'un millier d'années, elle n'est que ruine, désolation et malheur. Il faudrait être fou ou pire courageux pour oser s'y aventurer ... Et quelle serait la probabilité de faire se rencontrer plusieurs héros en un seul point au cours de cette même nuit... Nul ne diriez vous et bien c'est oublié la volonté des Dieux et contre cela, on ne peut pas grand chose. C'est ce que nos héros vont bientôt comprendre, il n'y a pas de futur, il n'y a pas de passé .. il n'y a qu'un instant d'éternité...

Un peu d'Histoire

(toutes les sources sur la ville proviennent du livre « Mordheim » de [Games Workshop](#) tous droits réservés)

Description de l'Empire en l'an 1999 :

Plus que jamais en cette fin de la dernière année du dernier siècle du second millénaire, la présence du Père des Hommes fait gravement défaut. Car l'Empire jadis aussi puissant militairement que fort spirituellement, n'est plus qu'un royaume ravagé par la guerre et affaibli par la corruption. Nul Empereur ne règne en cette sombre période , et l'Empire est morcelé en plusieurs contrées, de l'Ostermark dans le nord glacial au Wissenlang dans le sud lointain, et de Marienburg sur la côte ouest à la Sylvanie qui s'étend à l'ombre des Montagnes du Bord du Monde. Chaque seigneur affronte frères et voisins, tandis que les grands de l'Empire se disputent la couronne, laissant les mains libres aux bandits et aux voleurs.

Condition Sociale

Nul ne souffre autant que les pauvres, et il n'est point étonnant qu'ils sombrent dans l'errance, la boisson et toutes sortes de vices. Ils mènent une vie misérable, tués par le feu et par l'épée, écrasés par le poids des impôts et dépouillés par les marchands obèses qui profitent de l'anarchie pour s'enrichir d'avantage.

C'est dans la cité de Mordheim dans la province d'Ostermark, le premier jour de l'année mille neuf cent quatre-vingt dix-neuf de l'ère de Sigmar que la Prophétesse des Sœurs de Sigmar a observé le signe tant attendu pour la première fois dans le ciel nocturne, ainsi que le prédisait le prophète Macadamnus de Greill plus de cinq-cents ans plus tôt en écrivant :

Dans la cité de ses sœurs il nous
reviendra sur des ailes de feu.
Sur son trône il régnera pour l'éternité,
épargné par la corruption de la chair
Ceux qui s'y rassembleront pour l'attendre
ne connaîtront pas la mort.

**Et les seigneurs du nord dirigeront
ensemble les nations du monde.**

Les Versets de Macadamus - Verset CXXVI

La Cité Mordheim

Il était devenu clair que la cité mentionnée n'était autre que Mordheim. Elle abritait le Saint Ordre des Sœurs de Sigmar, les "sœurs" de la prophétie, tout en étant située à l'extrême nord de l'Empire. Quant aux "ailes de feu", tout le monde pouvait les voir. Haut dans le ciel nocturne brillait le symbole sacré de Sigmar, la comète à deux queues, dont l'apparition deux milles ans auparavant avait annoncé sa naissance. Nuit après nuit, la brillance de la comète s'accroissait. Jour après jour, le peuple se pressait vers Mordheim tandis que la nouvelle de l'arrivée imminente de Sigmar sur des ailes de feu se répandait à travers tout l'Empire.

Alors que s'achevait la dernière année du vingtième siècle, la comète gonfla au point de chasser la nuit des rues de Mordheim. Ses feux brûlaient dans le ciel si bien que le soleil lui-même semblait terne et froid en comparaison. Sous la prodigieuse sphère, le peuple de Mordheim sembla oublier toute retenue et se laissa aller à une fête aussi gargantuesque que dépravée. Qui sait combien d'âmes s'étaient entassées dans la cité ? Des centaines de milliers étaient venues de tout l'Empire, si bien que la moindre ruelle du moindre quartier résonnait sans discontinuer de joyeuses musiques. Hors des murs de la cité, les nouveaux arrivants se bousculaient et dansaient. Nul ne cherchait à se reposer ou à s'abriter lors de ces journées sans nuit : tous dansaient, chantaient, buvaient, et s'abandonnaient, à des plaisirs indécentes. Plus tard, certains dirent que des démons étaient sortis des ombres pour se mêler aux festivités et batifoler avec hommes et femmes. Mais qui peut affirmer une telle chose avec certitude, tant l'horreur de cette époque a obscurci les esprits.

**Ainsi furent rassemblés tous les pêchés
humains dans Mordheim, à la veille de sa
destruction, comme un furoncle concentre
tous les poisons du corps pour être incisés par
le scalpel du chirurgien**

Bernhardt Hal - Répurgateur Général

Le jugement divin de Sigmar

Ce ne fut pas Sigmar mais son jugement qui tomba sur la cité de Mordheim au premier instant du premier jour de la nouvelle ère. Tandis que la cavalcade de perversion culminait, Le Marteau de Sigmar s'abattit en mettant fin à la vie de chaque homme, femme et enfant dans la cité. Dans une explosion dix-mille fois plus forte que le tonnerre, le sol sembla se soulever pour aller à la rencontre du feu, abattant les bâtiments, brisant les murs et soufflant les arbres. Dans la lointaine AltDorf, les temples tremblèrent en laissant choir des débris de maçonnerie dans les rues adjacentes. Au delà des frontières de l'Empire, des forteresses naines, qui tenaient depuis des siècles, se fissurèrent et s'écroulèrent.

Mordheim n'était plus que ruines carbonisées. Pourtant parmi la foule massée à l'extérieur de la cité, car cette dernière était si bondée que tous n'avaient pu y entrer, quelques rares individus survécurent. Ils s'enfuirent aussi loin que possible en apportant la nouvelle de la punition divine

de Sigmar dans l'Empire, mais la mort les rattrapa : beaucoup succombèrent ensuite aux mutations qui déformèrent et tordirent leurs corps, et aux tortures mentales que leurs souvenirs leur infligeaient.

**Un nuage de fumée noire recouvrit les
ruines sept jours et sept nuits durant, et
une grande fournaise brûla comme un
charbon ardent sorti des enfers.**

*Les Chroniques d'Ostermark
-entrée pour l'an 2000*

La Destinée de Mordheim

Des vapeurs tourbillonnantes obscurcirent la cité pendant plusieurs jours après sa destruction. Elles émanaient d'une étrange lueur verte si brûlante que nul ne pouvait l'approcher, mais finirent par se dissiper tandis que refroidissait les ruines. Quelques dépossédés revinrent en quête d'objet de valeur abandonnés, ou de trésors similaires qui auraient survécu à la colère de Sigmar.

Au cours de la nouvelle année, d'étranges histoires commencèrent à circuler à propos d'une pierre magique découverte dans les ruines : un minéral noir et luisant capable d'accomplir des miracles. D'autres pierres furent rapidement découvertes, de tailles et de formes diverses, toutes supposées détenir des pouvoirs extraordinaires. D'après ces fables, elles redonnaient la vue aux aveugles, soignaient les malades, faisaient pousser les arbres en un jour, et permettaient aux morts de marcher et parler.

Mais surtout du plomb fut transformé en or : un miracle accompli pour le compte de Siegfried, Comte de Reikland, par son alchimiste personnel Vaun Hoffman. La rumeur de cette découverte se répandit comme une traînée de poudre à travers tout l'Empire et le Vieux Monde, et toutes sortes d'hommes ne tardèrent pas à affluer dans les ruines de Mordheim en quête de cette fabuleuse pierre magique.

C'est ainsi que les ruines de Mordheim attirèrent l'attention des seigneurs de l'Empire et de bien d'autres, car puissance et fortune étaient à prendre ! Certains désiraient amasser de l'or pour payer leurs armées et satisfaire leurs ambitions impériales, d'autres pour la cupidité ou mu par des raisons encore plus sinistres que des hommes loyaux et bons pourraient imaginer.

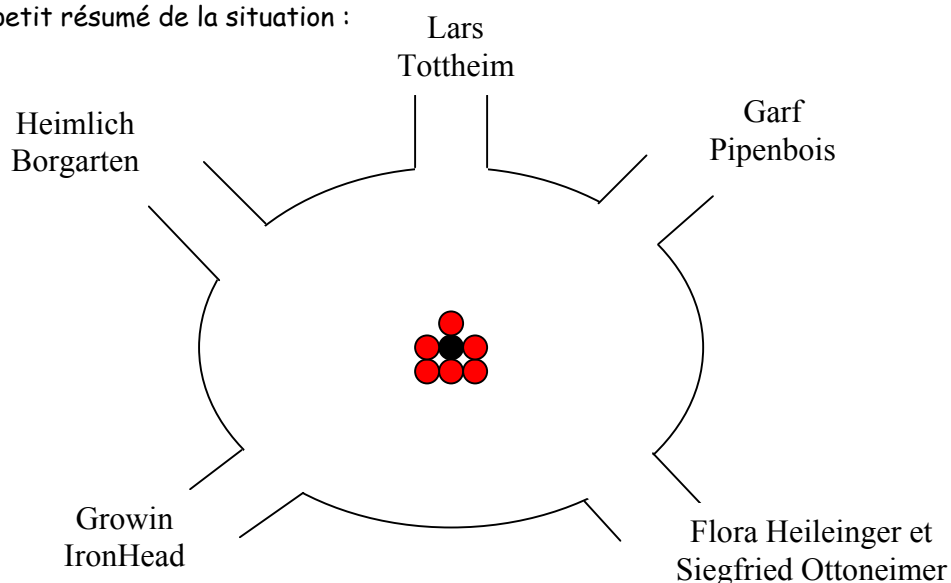
On entendit ensuite parler de monstres rôdant dans les ruines, des rats géants à la taille d'homme, des morts vivants ; des démons et créatures mutantes. Mais tous vinrent à Mordheim avec leurs rêves, ignorant que de leurs actions allait dépendre le destin du monde.

Rencontre des Joueurs

Nous nous retrouvons donc au cours de cette fameuse nuit nuageuse. Chaque joueur a une raison d'être présent à cet endroit :

- Heimlich Borgarten : Il est en mission dans cette ville. Il poursuit un groupe d'hommes bête du chaos. Il va se retrouver sur cette place où il va les découvrir entrain d'attaquer une prêtresse qui n'est autre que sa propre sœur.
- Lars Tottheim : Il vient d'arriver en ville et essaye de trouver un bon endroit pour un campement pour la nuit. Le bruit des combats est une jolie musique à ses oreilles surtout s'il y a une jeune demoiselle à sauver.
- Garf Pipenbois : Il a beaucoup réfléchi pour trouver un moyen de pénétrer à l'intérieur de la citadelle des Sœurs de Sigmar. Et sa conclusion est qu'il doit rentrer par la porte principale en tant qu'invité. Pour cela, rien de plus simple, aidez une de leurs patrouilles. Et la chance étant avec lui, il vient de découvrir en arrivant sur une petite place un groupe d'hommes bêtes du chaos attaquant l'une des leurs.
- Growin IronHead : Comme tous les soirs, il aime flâner à travers les rues plus ou moins désertes à la recherche de combat ou de trésor. Il réfléchissait aux histoires sur les trésors soit disant considérables se trouvant dans les sous sols de la forteresse des Sœurs de Sigmar, quand soudain il entendit le bruit de bataille proche... Enfin un peu d'action...
- Flora Heileinger et Siegfried Ottoneimer : Siegfried a rencontré Flora à Altdorf. Il est tombé sous son charme immédiatement. Et ayant trouvé un prétexte quelconque, il décida de l'accompagner à Mordheim. Ils apprirent à se connaître et à s'apprécier au cours de leur voyage. Après quelques aventures, ils atteignirent enfin la ville... son aspect lugubre les refroidit un peu. Mais ils continuèrent tout de même. Ils cherchaient un endroit ou dormir lorsqu'ils entendirent des bruits de lutte. Après être arrivés sur les lieux de la bataille, ils se rendirent compte qu'une bande d'hommes bêtes du chaos agressés une jeune et joli prêtresse. Siegfried ne peut la laisser ainsi. Il doit intervenir.

Voici un petit résumé de la situation :



Ce « petit » combat a pour but de faire découvrir leur personnage, leur qualité et point faible. Mais surtout, il faut que ce combat soit tout de même difficile. Ils ont des personnages puissants et il ne faut pas qu'ils croient être invincibles. Après les formalités d'usage, et les

quelques soins si nécessaire, ils vont enfin faire connaissance entre eux mais surtout discuter avec la prêtresse qu'ils ont « sauvés ». En fait, elle n'est pas vraiment blessée ni très troublée par les derniers événements. Elle leur confiera qu'elle est l'une des sœurs de Sigmar et que la mère supérieure de leur ordre lui a confié la mission de se trouver ici au coucher du soleil et d'attendre un groupe de personnes qui viendront la défendre. A ces personnes, elle devra leur transmettre des invitations à séjourner dans leur citadelle (ce qui est un grand honneur et très rare surtout pour un nain et un hobbit). La mère supérieure les attend d'ailleurs pour souper et elle aimerait discuter avec eux d'un petit problème. Il faudrait d'ailleurs se dépêcher pour y arriver à temps car il n'est pas bon de rester trop longtemps dans les rues avec les émanations empoisonnées qui saturent l'air de la ville.

Le Temple du Roc de Sigmar

Le couvent des Sœurs des Sigmar est un monument extraordinaire avec sa coupole dorée mais surtout par son état remarquable par rapport au reste de la ville. Arrivés sur la rive du Stir, les PJs voient apparaître sortant de la brume, deux barques provenant du roc (suffisamment grand pour faire monter les chevaux ou poney). Les voilà donc parti pour le temple. La rive commence déjà à disparaître. Les rameurs sont tous des femmes portant le symbole de Sigmar. Elles ne parlent pas. L'ambiance est lourde. Juste avant d'accoster, une des barques est attaquée par un monstre sous-marin. Après un petit combat pas très pratique (malus du à la nuit sauf pour la nain et le hobbit, plus l'instabilité), ils posent pied sur l'île et accompagnent la sœur du répurgateur. Après une longue marche à travers le couvent (**ils passeront à côté de tapisseries racontant l'histoire de la ville**), rencontrant des prêtresses peu souriantes et encore moins bavardes, ils arrivent enfin dans une salle richement décorée où se trouvent déjà plusieurs femmes attablées donnant l'impression de les attendre. A la couleur de leur robes, de leurs insignes et de leurs âges, ils devraient comprendre bien vite que ce sont les dirigeantes du temple, les matriarches.

Il y a quatre femmes :

- La mère supérieure de l'ordre, Isora : elle est l'une des rares à être au courant de leur présence en ce lieu. Elle est d'un naturel calme. Mais les épreuves dues à sa fonction l'ont rendu plus dure qu'elle n'aurait voulu être. Elle les recevra avec courtoisie mais restera ferme. La mission prime.
- La matriarche responsable de l'aspect martial, Kirila : elle est imposante et a du mal à cacher son aversion envers les hommes du groupe et bien entendu surtout envers le répurgateur qu'elle ne pourra qu'attaquer verbalement pendant la soirée (même si elle sera remise à l'ordre par la mère supérieure).
- La matriarche responsable des « artefacts magiques », Helene : elle ne parlera quasiment pas et semblera soucieuse.
- La prophétesse, Sybilla : elle les regardera souvent pendant la soirée et directement dans les yeux. Son regard est très troublant (jet de FM pour ne pas baisser les yeux). Mais face à Laura, c'est elle qui baissera les yeux.

Au cours de la soirée, Isora leur signalera que leur prophétesse avait prévu leur arrivée. Elles ont donc envoyées une des leurs les attendre et les accueillir. Elles devaient les recevoir dans leur

couvent habituellement interdit aux étrangers et aux hommes encore plus. Elle les a vue liés au destin de cette ville et de leur ordre. A ce moment là, la prophétesse prendra la parole. Elle fera un tour de table du regard et proclamera :

«

**Du fond des temps viendront les sauveurs,
Six ils sont et cinq ils reviendront,
Courage, Honneur et passion,
Contre le chaos, ils combattront,
Les innocents, ils sauveront,
Dernière croisade, Mordheim connaîtra,
A la fin, son destin scellera.**

»

Après cela, elle quitta la pièce légèrement troublée. L'ambiance est un peu pesante. Le problème est que les matriarches ne pourront pas éclairées leurs lanternes. Elles les inviteront à passer leur nuit dans les chambres des invités d'honneur (pas utilisées depuis bien bien longtemps). Chaque chambre a le même tableau représentant la comète. Des prêtresses guerrières garderont leur porte pour éviter qu'ils décident de visiter les sous sols. Au moment où ils s'endorment, la dernière chose qu'ils entendront sera des prières de femmes provenant des sous sols du roc. Leur paupières sont lourdes, très lourdes...

Présentation de Mordheim avant le temps des troubles

D'après les voyages de Johann Munz

«

La première chose que je vis fut l'antique et imposant rempart de Mordheim, avec ses soixante-dix-sept tours visibles à des lieues à la ronde.

Mille années durant, la cité de Mordheim s'est dressée sur les berges du fleuve Stir. Mes livres indiquent qu'elle fut fondée par les Chevaliers de l'Ordre du Corbeau, qui avaient pris le territoire aux Gobelins et colonisé les prairies de l'Ostermark. Là ils bâtirent leur forteresse et la baptisèrent Mordheim, en mémoire de l'héroïque Comte Gotthard Angelos qui sacrifia sa vie pour repousser les Gobelins des forêts environnantes.

Depuis l'antiquité, la cité, dirigée par la famille von Steinhardt, est la capitale de l'Ostermark. Les champs et les pâtures des paysans et du comte lui-même entourent Mordheim, ainsi que plusieurs petits villages. Autour de tout cela s'étend une immense forêt. Seul le grand fleuve Stir perce la densité du mur de végétation en coulant lentement et calmement vers le cœur de l'Empire, et les barges des burghermeisters le parcourent en transportant fret et passagers.

Mordheim accueille toutes sortes de voyageurs : nains venus des montagnes, trappeurs

kislévites vendant leurs peaux, forgerons de Bechafen, chasseurs d'Ostland et bûcherons des forêts de la région... tous viennent pour le commerce ou le repos. De temps à autre, les caravanes du lointain orient traversent le Col du Pic gardé par Karak Kadrin, elles apportent de Cathay des marchandises exotiques telles que des épices et de la soie et ne manquent jamais d'attirer l'attention.

Une grande quantité de fret est chargé depuis les docks de Mordheim sur les barges pour partir vers Nuln, Altdorf et au-delà : bois récolté dans la forêt, gemmes et minerais extraits des mines de la montagne, bijoux, armes et armures forgées par les nains de Karak Kadrin... tout cela et le reste fait de Mordheim une cité plus que prospère.

Mais la cité est davantage qu'un centre de commerce dans l'est de l'Empire, car elle est aussi très imprégnée de tradition et de culte. On y trouve des temples dédiés à Sigmar, à Ulric, à Morr et à bien d'autres déités, mais le Temple du Roc de Sigmar, demeure des Sœurs de Sigmar, est le plus célèbre d'entre tous. Il se dresse en haut d'une grande falaise au centre du fleuve Stir, et sa coupole d'or scintillant est considérée comme l'une des merveilles du monde.

Dans toute la cité, on peut admirer des monuments et des centres de commerce et d'éducation, la Grande Bibliothèque de Mordheim attire notamment les plus grands esprits de l'est de l'Empire pour étudier aux pieds des éclairés prêtres de Sigmar.

Le quartier des Marchands, appelé le quartier du Cheval Volant, est un lieu bourdonnant d'activité tandis que les commerçants de tout le pays se mêlent aux artisans nains et aux marchands d'Arabie.

En fin de compte, peu de cités sont comparable à Mordheim, la gardienne des provinces orientales, le joyau de l'Ostermark.

»

Mordheim est située sur le fleuve Stir aux confins de la province d'Ostermark, en aval de la ville de Waldenhof, qui prend source dans les hautes cimes des Montagnes du Bord du Monde. Elle fut fondée il y a mille ans, en mémoire de leur chef tombé dans la bataille, le vénérable comte Gotthard Angelos, par les chevaliers de l'ordre du Corbeau qui, ayant disputé cette terre aux Gobelins en ont fait leur place forte.

Prospérant grâce au commerce de poissons, minerais et de laine, la majorité des habitants de Mordheim était néanmoins constituée d'hommes en armes provenant de tout l'Empire et qui restaient rarement longtemps en poste. Pendant des siècles, Mordheim fut un rempart contre les ravages des hordes gobelinoïdes, qui se déversaient par centaines des montagnes pour semer la terreur et tout dévaster sur leur passage. C'est Sigmar lui-même qui fit don de la province d'Ostermark aux ancêtres de la maison du comte Steinhardt et c'est pourquoi la cité jouie d'une longue tradition guerrière.

Mordheim fut une des rares villes à résister aux hordes du terrible Gorbad Griff 'de Fer en l'an 1707. Chaque province de l'empire avait levé ses troupes pour combattre l'immense invasion et Mordheim résista aux assauts répétés des Peaux vertes, plus par la foi que par le nombre. La

garnison de la ville avait été augmentée grâce à l'aide de miliciens inexpérimentés mais qui avaient fait leur preuve lors de l'attaque du flan droit de la horde de Gorbard. Une grande partie de l'armée de Mordheim fut détruite dans la bataille de Valen, mais la ville et le Comte Steinhardt furent sauvés. La Waagh fut repoussée à l'ouest jusqu'à Averheim qui n'eut pas le même destin que Mordheim.

Comme dans la plupart des villes impériales, les fleuves et voies d'eau sont des routes commerciales importantes. Les chalands massifs et les navires de haute mer peuvent pénétrer très profondément dans l'Empire en suivant les itinéraires tracés par les fleuves. A l'époque, Mordheim était une ville portuaire très importante, ses quais fourmillants de colporteurs, marins, marchands, soldats... et des voyageurs venaient de toute la région alentours pour commercer dans les Halles de Mordheim. Les bateaux fluviaux, chalands et beaucoup de péniches accostaient par dizaines chaque jour. Le commerce important et la présence du Grand Ordre des Honorables Libres Marchands de Marienbourg ont fait de Mordheim une des villes les plus prospères de l'Empire. Des entrepôts massifs furent construits le long des quais et des tonnes de marchandise étaient emballées puis chargées sur les chalands. C'étaient des centaines d'articles rares que l'on déchargeait et qui arrivaient des quatre coins du monde à la sueur des dockers. Les bâtiments des commerçants du textile, du bois de construction se situaient un peu à l'écart. Les eaux claires du fleuve grouillaient de poissons et la pêche fut un grand atout pour la cité, son marché étant très développé.

Le commerce, de plus en plus important, fut considérablement développé par les accords commerciaux de libre échange avec les artisans nains des forteresses environnantes. Depuis que les hordes de Peaux vertes avaient été repoussées, beaucoup de nains avaient émigré vers Mordheim qui se dota ainsi d'excellents artisans, forgerons, orfèvres et maçons. L'architecture de Mordheim fut largement influencée par la présence des nains dans la cité comme le montre la robustesse et la qualité des bâtiments, ainsi que la présence de pièces métalliques finement ouvragées.

Avant la venue de la comète, la richesse et la prospérité de Mordheim, en ces temps troublés, en faisaient la ville la plus importante de l'Empire après Altdorf. Mordheim fut également un lieu d'étude réputé pour l'enseignement de l'ingénierie du bâtiment, du commerce et possédant une splendide bibliothèque et plusieurs musées.

Mordheim était la capitale provinciale de l'Ostermark et la plus grande, la plus belle ville de toute la partie méridionale de l'Empire. La province elle-même fut dirigée par la noble et honorée famille Steinhardt, dont le comte avait son palais dans le quartier le plus riche de la ville. La lignée des Steinhardt descend des fiers Unberogens, qui régnaient sur l'Ostermark depuis l'époque de Sigmar. Les comtes Steinhardts firent leurs preuves maintes fois sur les champs de batailles, repoussant les infâmes Peaux Vertes, chassant les immondes Hommes Bêtes et matant rapidement les insurrections et révoltes déloyales, courantes en cette époque troublée.

La province d'Ostermark a toujours été faiblement peuplée. C'est une terre morne, peu propice aux divertissements et trop pauvre pour la culture. Le principal soutien de la puissance politique se trouvait par conséquent dans les murs robustes de Mordheim avec sa puissance militaire et son commerce propice. Ici, les nobles familles de l'Empire pouvaient régner loin de leurs vastes terres où leurs dévoués et laborieux paysans travaillaient durement, ne se préoccupant que peu de savoir où était leurs suzerains.

Présentation de Mordheim au temps des troubles

En l'année 1979, l'Empire était une terre divisée et sans chef. Le Grand Théogoniste de Sigmar refusait l'accès au trône de la Comtesse Magritta de Marienburg. Les comtes électeurs se divisaient et la guerre civile éclatait pour durer des années, faisant de l'Empire une terre morcelée et divisée. C'était une époque bien sombre et tragique pour l'Empire mais Mordheim, appuyée par les guildes marchandes de Marienburg et la Comtesse Margritta, continuait à prospérer. Alors qu'approchait le désastre, ce fut peut-être la honte de la trahison qui fit que le dernier membre des Steinhardt se boucla dans son palais, refusant même de tenter de calmer l'anarchie qui régnait alors. Le comte, Amadeus, en revanche, se pavait dans des fêtes somptueuses tandis que ses camarades s'entretuaient et que la guerre et la peste ravageaient la terre.

On sait que Mordheim prospéra grâce à la misère du monde, les négociants s'enrichissant en vendant des produits plus que nécessaires à des prix exorbitants, la misère et la famine touchant une grande majorité de la population. De nombreux rituels ténébreux furent pratiqués par les nobles décadents de la ville, les nécromants et sorciers apparaissant de plus en plus fréquemment, exerçant leurs pratiques maléfiques sans retenue. Les pauvres se joignaient à ces nouveaux maîtres ténébreux pour tenter vainement d'échapper à leurs vies amères de servitude. De tels actes finirent par provoquer la colère des dieux. En l'année 1999, le marteau de Sigmar s'abattit sur la ville sous la forme d'une comète à deux queues pendant que le peuple fêtait joyeusement des divinités maléfiques et païennes. Seules les pieuses soeurs de Sigmar réchappèrent à la déflagration qui dévasta la ville en se réfugiant dans la prière à l'intérieur de leur abbaye solide comme le roc. De ce jour, il ne reste plus que des ruines carbonisées et hantées de la ville qui est maintenant nommée Mordheim, la cité des damnés.

Ce ne fut pas Sigmar mais son jugement qui tomba sur la cité de Mordheim au premier instant du premier jour de la nouvelle ère. Tandis que la cavalcade de perversion culminait, le Marteau de Sigmar s'abattit en mettant fin à la vie de chaque homme, femme et enfant dans la cité. Dans une explosion dix mille fois plus forte que le tonnerre, le sol sembla se soulever à la rencontre du feu, abattant les bâtiments, brisant les murs et soufflant les arbres. Dans la lointaine Altdorf, les temples tremblèrent en laissant choir des débris de maçonnerie dans les rues adjacentes. Au-delà des frontières de l'Empire, des forteresses souterraines naines, qui tenaient depuis des générations, se fissurèrent et s'écroulèrent.

Mordheim n'était plus que ruines carbonisées. Pourtant, parmi la foule massée à l'extérieur de la cité, car cette dernière était si bondée que tous n'avaient pas pu y entrer, quelques rares individus survécurent. Ils s'enfuirent aussi loin que possible en apportant la nouvelle de la punition divine de Sigmar dans tout l'Empire, mais la mort les rattrapa : beaucoup succombèrent ensuite aux mutations qui déformèrent et tordirent leur corps, et aux tortures mentales que leurs souvenirs leur infligeaient.

*Un nuage de fumée noire recouvrit les
Ruines sept jours et sept nuits durant, et
Une grande fournaise brûla comme un
Charbon ardent sorti des enfers.*

Les Chroniques d'Ostermark - entrée pour l'an 2000

Des vapeurs tourbillonnantes obscurcissent la cité pendant plusieurs jours après sa destruction. Elles émanaient d'une étrange lueur verte si brûlante que nul ne pouvait l'approcher, mais finirent par se dissiper tandis que refroidissaient les ruines. Quelques dépossédés revinrent ensuite en quête d'objets de valeur abandonnés ou de trésors similaires qui auraient survécu à la colère de Sigmar.

Au cours de la nouvelle année, d'étranges histoires commencèrent à circuler à propos d'une pierre magique découverte dans les ruines : un minéral noir et luisant capable d'accomplir des miracles. D'autres pierres furent rapidement découvertes, de tailles et de formes diverses, toutes supposées détenir des pouvoirs extraordinaires. D'après ces fables, elles redonnaient la vue aux aveugles, soignaient les malades, faisaient pousser les arbres en un jour, et permettaient aux morts de marcher et de parler.

An réveil un peu difficile

Maintenant que nous avons placé le décor, revenons à nos héros. La nuit s'est bien passée. Et c'est une lueur matinale traversant les volets qui les réveillent... Volet, très étrange cela, car il n'y en avait pas hier lorsqu'ils se sont couchés. Soudainement alertés d'un quelconque danger, ils se réveillent en sursaut. Ils ne sont plus dans le couvent mais une chambre ressemblant fortement à celle d'une auberge, un peu désuète mais bon... [prenez à part chaque joueur, et décrivez lui sa chambre et sa nouvelle histoire].

Vous aurez compris qu'un événement étrange et divin les avait envoyé quelque part ailleurs et ce quelque part ailleurs n'est autre que Mordheim mais à la fin de l'an 1998 deux jours avant le cataclysme... eh oui la comète est proche dangereusement proche. Les voies de Sigmar sont impénétrables. Ils sont tous actuellement dans une auberge de la ville dans des corps ressemblant fortement aux leurs mais ils savent que ce ne sont pas eux réellement. Mais il est temps de présenter les nouvelles identités de nos héros :

- Heimlich Borgarten : Son équipement se compose d'une robe de prêtre de Sigmar, de ses arbalètes de poing magique dans un sac, ainsi qu'un sauf conduit fait par le grand Théogone pour un clerc se dénommant **Friedrich Mussen** afin de se rendre au palais du comte pour confier une missive écrite de sa main [le grand Théogone voudrait que le comte cesse immédiatement ses relations avec la Comtesse Magritta de Marienburg].
- Lars Tottheim : Son équipement se compose d'un équipement de chevalier panthère, de son marteau à 2 mains magiques, ainsi qu'un sauf conduit fait par le Graf de Middenheim (Lars Tottbringen) pour un de ses chevaliers se dénommant **Jarg Johansen** afin de se rendre au palais du comte afin de lui confier une missive de sa main [le Graf de Middenheim voudrait que le comte cesse immédiatement ses relations avec la Comtesse Magritta de Marienburg et penche en sa faveur pour le choix du nouvel empereur].
- Garf Pipenbois : Son équipement se compose de riches habits et d'une bourse bien pleine. Il a aussi un sauf conduit (au nom de **Sam Coqueenbois**) lui permettant de se rendre au roc de Sigmar afin de rencontrer la matriarche. Le problème est qu'il ne connaît pas la raison de cette rencontre. Mais il pense être un riche marchand.

- **Growin IronHead** : Les symboles sur son équipement précisera immédiatement son appartenance à la citadelle Karak aux huit pics, détruite il y a plusieurs siècles. Il y retrouvera son hache à 2 mains magiques. Il y trouvera aussi un sauf conduit fait par le roi des nains pour son envoyé **Ugrim Tête de fer** afin de se rendre au plus vite au palais du comte à Mordheim pour lui parler d'une affaire très urgente. [il poursuit en réalité un groupe de nécromants qui avaient créé une armée de morts vivants près de chez lui. L'armée a été détruite par les nains de sa citadelle mais eux ont réussi à s'échapper].
- **Flora Heileinger** : Son équipement sera très simple. A peu de chose près celui qu'elle possédait, à la différence que son pendentif de Shallya se trouve dans un petit sac et celui qu'elle porte est celui de Sigmar [si elle le regarde elle verra à l'arrière de ce pendentif le symbole de Shallya]. Dans son sac de voyage, elle verra une missive lui permettant de se présenter au couvent afin d'y devenir novice. Le nom inscrit sur le document est toujours **Flora Heileinger** (étrange non...).
- **Siegfried Ottoneimer** : A cette époque, la magie n'était pas autorisée et même pourchassée. C'est pour cela qu'il trouvera un équipement de forestier classique sans signe extérieur pouvant l'inquiéter. Il trouvera un livre de sorts avec ceux qu'il connaît déjà mais à la dernière page, un nouveau sort apparaîtra « Danse des éléments » que son « réceptacle » aurait conçu. Il n'y a par contre aucun nom indiqué. Il a juste un portrait crayonné d'une jeune femme assez jolie. Et quelques lettres. S'il les lit, il découvrira que cette femme est en fait sa sœur qui lui décrit les derniers événements dans la ville depuis l'apparition de la comète voilà quelques semaines. La dernière date d'une semaine [on peut supposer qu'il n'habite pas très loin de la ville, certainement dans la forêt proche]. Dans cette missive, elle lui explique qu'elle commence à être inquiète. Des événements bizarres ont eu lieu. Le plus inquiétant est la disparition d'une de ses meilleures amies depuis deux jours. Et maintenant, elle a l'impression d'être surveillé et elle en fait des cauchemars. Elle a l'impression que les gens deviennent de plus en plus fous jour après jour et cela lui fait peur. D'ailleurs la plupart des personnes qu'elle connaît sont déjà partis. Mais leur demeures furent vite rachetées ou squattées par de nouveaux arrivants ne cherchant qu'à faire la fête. Elle lui demande de venir rapidement pour la rassurer. Il y a une adresse sur une des lettres au dos.

S'ils sortent, ils se rendront compte forcément qu'ils ont tous été réunis dans une auberge à Mordheim avec une belle comète très lumineuse dans le ciel... il y a des jours comme ça.

Que faire alors ??

Ils vont vite comprendre que le chaos s'est installé dans les rues de la ville. Trois choses vont les marquer immédiatement. Tout d'abord que plusieurs dizaines de milliers de personnes déambulent dans les artères de la ville. Ils ont l'impression d'assister à une énorme fête où la dépravation côtoie tous les excès. Ensuite, ils découvrent cette ville avant le cataclysme et ceux qu'ils voient est grandiose (surtout en comparaison avec la version de leur époque). Enfin que ce n'est pas le jour aussi étrange que cela puisse paraître mais la nuit ... c'est la comète à deux queues qui illumine la ville. Ils doivent se demander quand la comète va s'écraser en détruisant tout... eh bien c'est vous qui allez le décider (selon le temps qu'il vous restera et selon les actions des joueurs).

On peut se demander la raison de leur présence en ce lieu et surtout à cette époque ? Il y a plusieurs facettes à la réponse :

- Tout d'abord prévenir les sœurs de Sigmar. Normalement Flora deviendra dans les légendes la sœur qui aura prophétiser la venue du cataclysme. Siegfried lui utilisera ce nouveau sort pour améliorer la protection du couvent.
- Ensuite, sauver la plupart des innocents qui n'ont pas encore évacué la ville et qui ont été pris par un culte chaotique afin de réaliser un rituel démoniaque qui aura comme effet d'utiliser le pouvoir de la comète pour ouvrir un portail vers les dimensions des quatre dieux Chaotique...
- Comprendre l'énigme de la prophétesse.

Pour réaliser la première, certains ont des sauf-conduits pour accéder au couvent des sœurs de Sigmar. Pour la deuxième, il faut suivre la piste de la sœur disparu. Pour la dernière, ils ont juste besoin de leurs cerveaux...

Le rituel chaotique

Différents lieux sont liés à cette quête :

- La maison de la sœur :

Si les héros vont à l'adresse indiquée, ils découvriront la maison saccagée. Plus de trace de la jeune femme, il y a même des traces de sang. Vu la texture du sang, cela doit remonter à une journée. S'ils demandent des renseignements aux voisins. Personne n'a rien vu... Ils ont même l'air soit hagards comme drogués, soit très méfiants voire même hostiles. La seule personne pouvant leur fournir une information à cette endroit est un mendiant qui se trouvait un peu plus haut sur la route. Il pourra donner l'information qu'il a vu hier une bande de miséreux cagoulés pénétrer brutalement à l'intérieur de la maison et en ressortir avec une belle fille ligotée et bâillonnée. Et ce n'est pas la première fois depuis quelques temps. Selon la façon d'agir des joueurs, il pourra aussi leur signaler qu'ils ne font pas parti des mendiants de la ville mais par contre, il a cru reconnaître un voleur, un des lieutenants de la guilde des voleurs.

- La guilde des voleurs :

Grâce à Garf et à ses compétences dans le domaine, ils pourront accéder à la guilde et rencontrer leur chef. Mais ce n'est pas chose facile. Il faut vraiment qu'ils aient de bonnes idées. Les informations suivantes seront alors accessibles : une partie des membres de la guilde ont disparu. Ils ont craint à la création d'une guilde concurrente mais il n'en est rien. Ils ont réellement disparu. Selon la façon qu'ils ont abordé les choses, ils sauront en plus que nombre d'habitants de la ville qui ne sont pas encore parti, ont disparu et rien n'a été volé chez eux. Tous ces gens font parti du quartier des ouvriers et des artisans. Il leur signaleront aussi que les égouts ne sont plus très sur depuis quelques temps. Certains des leurs ayant disparus depuis une semaine.

➤ Les temples :

Les temples de Sigmar et de Morr sont accessibles même encore à cette période. Mais les clercs donnent l'impression d'être prévenus de la catastrophe prochaine. Il ne reste plus grand monde. Selon la façon d'aborder les choses avec les clercs de Sigmar, ils pourront avoir les informations suivantes : de nombreuses personnes disparaissent dans le quartier des marchands, que des répurateurs venant d'Altdorf combattent des sectes démoniaques à travers toute la ville. Et qu'ils seraient bon pour les héros de quitter rapidement la ville. Des prêtres de Morr, ils sauront que beaucoup de nouveaux habitants viennent souvent faire des orgies dans le cimetière et même profaner des tombes. Ils sont peu maintenant pour protéger l'ensemble du cimetière et ils sentent la mort approcher.

➤ Le palais du Comte

Le palais du comte est en effervescence. Le fils du comte actuel, Amadeus, fait fête sur fête et sera indisponible ou dans un état l'empêchant de répondre à leurs questions. Tandis que son père le comte Steinhardt reste enfermé dans ses appartement et ne voulant voir personne. S'ils arrivent à le voir, ils verront un homme hagard, le regard vide et ne pensant qu'à la fin du monde.

➤ Le cimetière :

Il est rempli de personnes s'amusant sur les tombes. Ils découvriront aussi des tombes éentrées. Ils risquent même de tomber sur une profanation en directe [selon le nombre de joueurs qui iront au cimetière, des prêtre de Morr pourront les aider]. Ceux qui ont connaissance sur les morts vivants peuvent craindre une levée d'armée de morts. Rien de très rassurant.

➤ Les égouts

C'est via les égouts que les sectaristes emmènent leurs proies. Plein de petites bestioles y pullulent. Après maints embranchements, ils entendront des mélopées lancinantes. Ils sont arrivés à un des accès du bâtiment où va se dérouler le rituel chaotique. Ils retrouveront l'ensemble des habitants kidnappés. Ce sera un des deux moments les plus intenses de la partie (avec l'arrivée de la comète). A vous de le rendre grandiose. Il faut juste qu'à la fin, le rituel soit interrompu. De plus les héros savent que les gens présents sont des innocents (indispensables pour être des sacrifiés). Et qu'ils n'ont plus le temps de quitter la ville. Le seul moyen pour qu'ils survivent est qu'ils aillent se réfugier dans le seul bâtiment qui résistera... le couvent des sœurs de Sigmar.

Les sœurs de Sigmar

A ce moment de l'histoire de la ville, les sœurs de Sigmar ne sont pas au courant de ce qu'il va arriver à la ville. En fait, ce sont les joueurs et plus particulièrement Flora qui devraient les avertir. Il faudra être convaincant. Mais seul Flora saura faire pencher la balance grâce à son charisme étrange et sa puissance intérieure. Il est bon de signaler aussi que le réceptacle de Garf devait rencontrer la matriarche afin de leur demander de l'aide pour son comté qu subit depuis quelques temps l'effet d'une peste virulente. Elles étaient leur dernier espoir. Mais cela il

ne le sait pas. La matriarche est au courant de la situation mais ne sait pas qu'il ne sait pas [je suis clair là...]. Au hobbit de savoir poser les bonnes questions pour sauver son peuple.

L'arrivée de la comète

Le problème est que d'après la légende, la prophétesse aurait su la catastrophe proche. Et que toutes les sœurs auraient priés pendant plusieurs jours pour envelopper leur couvent d'une protection contre le feu, les flammes et le poison de la comète. Mais la matriarche se demande comment elles vont pouvoir faire cela. Elles ont quelques heures pour rassembler le ravitaillement nécessaire.

Elles s'inquiètent aussi pour les gens innocents qui vont mourir dans d'atroces souffrances. Mais s'ils ramènent les survivants du rituel, elles seront rassurées. En ce qui concerne la protection avant la collision, il faut que l'elementariste ait conscience de l'effet du dernier sort inscrit. En effet, c'est la sort « Danse des éléments » qui a pour but de rendre invulnérable une zone aux éléments primordiaux. Couplé à un sort de sanctuaire fait par la prêtresse de Shallya et à la puissance que leur fournissent par leur rituel les Sœurs de Sigmar. Mais ce qu'il va se passer est une vision d'apocalypse, ils vont voir des torrents de flammes envahir la cité, des bâtiments s'effondrer, une foule hurlée. Puis lorsque les éléments se calmeront, un brouillard nauséabond commencera son œuvre provenant d'un énorme cratère où rougeoie encore une immense sphère d'un métal noirâtre. C'est à ce moment là que nos héros auront une envie soudaine de s'endormir. Difficile d'y résister...

Le retour des cinq

Leur tête est lourde lorsqu'ils se réveillent enfin dans leur chambre du couvent. Ils ont du subir l'effet du nuage empoisonnée la nuit dernière, doivent-ils penser. En fait, ils sont revenus bien entendu à leur époque et dans leur corps. Tous, en fait, non, cinq simplement et pas six. Une personne n'est pas revenu, Flora. Elle ne s'est pas réveillé comme eux. La première matriarche viendra les chercher. Elle les emmènera vers les sous sols en restant très vague sur le rituel de la veille. Elle leur dira qu'ils ont fait un rêve, un long rêve très réaliste et qu'ils verront bientôt ce que seules les sœurs de Sigmar peuvent voir depuis des siècles. C'est leur plus grand secret. Mais ils ont su en être digne et surtout à cause d'une promesse faite il y a longtemps. Arrivés dans la salle principale dans les fondations du couvent, ils verront deux choses. Tout d'abord, des fragments de la comète avec des sœurs priant autour pour empêcher de subir les effets de mutations des pierres. La deuxième chose est un tableau représentant à taille humaine ... Flora. Il y a une inscription au bas : « Flora Heileinger, prophétesse des Sœurs de Sigmar et Prêtresse de Shallya, paix à son âme. Celle qui a tout donné pour le bien des autres jusqu'à son dernier souffle. ». La matriarche leur donnera alors une lettre manuscrite écrite de la main même de Flora.

«

Mes amis,

Je ne me suis pas réveillé avec vous et j'en suis désolé...

Je vous ai vu tombés et lorsque vous vous êtes réveillés,

J'ai compris que ce n'était plus vous et que j'étais donc la sixième,
Ma déesse m'a demandé d'aider cette ville jusqu'à un signe de sa part,
C'est ce que j'ai fait, j'ai presque cent ans maintenant et
Ma déesse m'a dit qu'il était temps pour moi de la rejoindre
Et que j'avais accompli ce qu'il devait être accompli.
Je vais m'endormir et je ne me réveillerai plus.
Je vous souhaite amour et joie dans votre vie future,
N'oubliez pas ce que vous avez vu comme moi je ne vous ai pas oublié,
Faites que cela ne se reproduise plus jamais.
Votre ami pour toujours Flora
»

Et la vie reprend son cours

Maintenant, il est temps pour eux de reprendre leur vie. Voyons ce que cette histoire va modifier dans leur personnalité.

FIN

Annexe 1 : Plan de Midheim

