



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Secrets de la septième mer > Scénarios > Campagne :
Messires Von Dracke, veuillez débarrasser le plancher > **Trame générale de la campagne**



Trame générale de la campagne

mardi 17 août 2010, par [Fafi](#)

L'idée première vise à faire vivre en direct aux héros la fin de la lignée Von Drache et de l'ignoble magie eisenor, le Zeistorung (enfin, tout est relatif en ce bigre de monde...). Cet évènement eut lieu en réalité en 918 avec la mort de l'impérator Arnolf II dit "le manchot", fils de Magnus I dit "la foudre" (Voir [les lignées Eisenor](#) sur le sden) suite à l'envahissement des îles Vesten.

Les changements à apporter

Là où ça se corse, c'est que pour jouer ce type d'évènement, il y a deux solutions :

- Soit on essaie d'intégralement se réinventer tout le background du jeu pour l'adapter à cette époque très lointaine (beaucoup de sociétés secrètes sont radicalement différentes voir inexistantes, les armes et armures sont différentes, pas d'arme à feu, pas d'arbalète, beaucoup d'armure lourdes, les frontières sont totalement différentes, pas de renaissance...bref)
- Soit on déplace consciemment cet évènement dans un passé plus proche où à peu près tout est de nouveau similaire.

C'est la solution qui est développée ici, tout en expliquant bien aux joueurs avant le début de la partie du changement temporel ayant eu lieu. Il a été donc décidé de faire donc jouer cette campagne dans les années 1400 et quelques, quelques années après la bataille de Tannen qui vit l'extermination des Kreuzritter. De ce fait les 4 changements majeurs qui sont en relation directe avec nos temps actuels de 1668 :

- Pas d'arme à feu, armures lourdes encore présentes.
- On garde à peu près la formation de l'Eisen dans

les années 1400 (donc à peu près actuelle) remplaçant un Ländler par celui des Von Drachen alors imperator, avec les autres eisenfurst présents.

- Les kreuzritter existent sous leur forme actuelle mais débutante, vu qu'ils n'ont découvert que peu de temps auparavant la citée sombre
- Les vestens et vendels ont commencé leur scission et la très jeune ligue de Vendel cherche à s'affirmer en tant que puissance marchande débutante, loin du monopole des princes marchands Vodacce

Voilà, les bases temporelles sont posées, mais ça augure déjà de très libres adaptations

Ligne générale

La trame générale de cette campagne a été façonnée pour porter sur plusieurs secrets entremêlés aux évènements historiques qui mènent à l'extinction de la lignée des Von Drache.

La ligne historique décrit un jeune impérateur (jeune par rapport aux autres) plus intelligent et plus rationnel que ses prédécesseurs, fait salué par les Eisenfirsts qui voient là un moyen de sortir l'Eisen de sa léthargie somnolente sous des impérateurs soient fous soient faibles. L'impérateur organise une première réunion officielle de tous les Eisenfirsts (et de la cour donc) au cours de laquelle 2 évènements majeurs vont remettre aux ordres tout ce beau monde :

- Rappeler à tous que s'il est impérateur, ce n'est absolument pas par la "bonne volonté" des Eisenfirsts, mais parce qu'il incarne la toute puissance des Von Drache. Il prendra donc le frère d'un des Eisenfirsts qui avait un tout petit peu négligé de répondre à l'invitation en déléguant son



frère (une sorte d'affront en fait). Devant une assemblée abasourdie, il lui désintègrera la main (ce qui le rendra fou).

- Annoncer officiellement à tout le monde (y compris les ambassadeurs étrangers qui se trouvent invités) qu'il a l'intention d'envahir la Vendel (Les Eisenfirsts ont déjà subi la mauvaise expérience d'avoir envahi la Vodacce par le passé donc ne souhaitent pas s'y réembourber). Et devant la mauvaise volonté évidente de pas mal d'Eisenfirsts à obéir aux ordres, il va décider aussi de garder les enfants des Eisenfirsts en otage (décision prenant lieu le soir même, bien évidemment pour les enfants non présents sur place, des petits groupes de "soldats" agissent de concert pour capturer les manquants directement dans les Kronisberg)

L'attaque sur la Vendel aura donc lieu et un mois plus tard, une nouvelle réunion de tous les Eisenfirsts et de la cour sera organisée pour fêter ce "bon commencement" des relations entre Kronisberg et l'empereur, ainsi que pour récompenser les premières victoires dans les îles Vesten. Au cours de celle-ci :

- Un rappel drastique de la toute puissance du Zeistorung notamment pour que les MJs commencent à bien prendre conscience que l'empereur n'est pas un "petit" adversaire, mais un être cruel et immensément dangereux qui ne tolérera pas d'erreur dans leurs machinations/plans, désintègrera intégralement une personne de l'assemblée en moins de temps qu'il n'en faut pour inspirer.

- La présentation de l'héritier de l'empereur, jamais vu jusque là, jeune de 15 printemps qui ne connaît pas encore "tous les secrets" de son gentil papa (ce qui fait que tous les héritiers connus sont présents sur place, les Von Drache étant par nature très méfiants même envers leur propre lignée, vu la puissance de leurs pouvoirs et donc contrôlent drastiquement leur descendance). Il y aura donc sur place l'empereur, son frère, le général des armées et son fils, l'héritier.

- Le final, durant cette même nuit ou la suivante au max (avant que les invités repartent et que le château redevienne imprenable) l'assassinat de toute la lignée des Von Drache, orchestrée en sous-main par la Rilasciare qui voit la enfin sa première opportunité de se débarrasser du joug d'une des plus puissantes magies du pacte Thalusi.

Pour parfaire la lignée historique, voici les secrets mêlés à cette ligne scénaristique :

- Une sombre histoire d'une armée diabolique créée par l'empereur (en fait surtout par ses séides) qui aidera à faire pencher la balance lors de l'assaut des îles Vesten

- les prémisses de la "science du sang" sous forme de mélanges de sang de noble (magie) et d'animaux, croisements douteux et monstres divers mêlant animaux et magie

- l'aide de la secte des ashashins, contrat passe entre l'empereur et le "fondateur" de la secte, un survivant "serpent" Thalusi qui normalement vit bien reclus au fin fond de l'empire croissantin, utilisant la "technologie" des runes (ce sont les origines de la magie des runes Vesten)