



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Earthdawn > Scénarios > Campagnes > Un passé bien présent > **Un passé bien présent (1/4)**

Un passé bien présent (1/4)

mardi 27 avril 2010, par [Bérial](#)

1) Introduction

Un riche sympathisant de la cause théranne, Kornril, "ému" par la légende du "Prince fou" décida de recréer ce qui était, avant, la contrée de Madaalen et surtout de rappeler à lui l'Horreur qui était à l'origine de cette tyrannie. Le château existant toujours, il décida d'en prendre possession. Il fut aidé par les thérans qui voyaient là un bon moyen d'agrandir indirectement leur territoire.

Le château ne fut pas difficile à récupérer puisque vide, ou presque...

Le riche marchand fit faire des travaux, il embaucha une bonne centaine de barsaiviens qu'il paya, en grande partie, grâce aux généreuses donations théranes.

Pendant que les ouvriers faisaient quelques retouches sur la façade et la muraille, le marchand, accompagné de quelques gardes du corps, inspectait l'intérieur.

La légende parlait d'un véritable labyrinthe et tel en fut le cas ; le marchand déambulait dans un dédale de couloirs, de portes donnant sur d'autres portes, une foultitude de salles, certaines se ressemblant de façon étrange (et pour cause, certains endroits sont protégés magiquement, voir la carte et sa légende.).

Cela faisait déjà quelques jours qu'il errait, il subsistait grâce aux maigres rations qu'il avait pris soin d'emporter. Puis un jour, il réussit, sans s'en rendre compte, à passer l'une des protections magiques et déboucha dans une salle mortuaire. Enfin il avait trouvé ce qu'il recherchait. Un tombeau lui faisait face, il savait qu'IL était dedans,

se reposant, attendant le moment propice pour reprendre le trône qu'il avait perdu.

Willem, le "prince fou", ouvrit les yeux quand le gisant de son tombeau s'écrasa lourdement sur le sol. La première chose que Willem aperçut, ce fut le visage émacié de l'un des gardes. D'un geste brusque, ce dernier se retrouva la gorge tranchée. Les autres ne furent pas de taille et périrent aussi. Seul le marchand resta vivant. Lorsque Willem comprit qu'il n'était plus emprisonné à l'intérieur de ces murs, un roucoulement retentit dans sa tête : l'horreur exultait. Il ne savait pas comment il était revenu du royaume des morts, mais il avait appris énormément pendant son trépas. Pas de doutes possibles, l'horreur y était pour quelque chose.

Par l'intermédiaire de son nouveau compagnon, il apprit tout ce qu'il avait besoin de savoir sur ce qui se passait à l'extérieur. Il décida alors de profiter de l'influence du marchand pour faire venir de Vivanne une cinquantaine de soldats thérans et massacra les ouvriers pour en faire des morts-vivants.

Une fois sa petite armée constituée, il imposa sa volonté sur les villages alentours grâce à ses capacités (voir plus loin). Trois villages composés d'humains, de nains et d'elfes (Vallon, Jiordon, Milanon) ainsi que deux clans trolls (la tribu des "os éclatants" et celle des "Mordor") sont désormais sous sa coupe.

2) Faut payer !

Les joueurs, lors de leur voyage, croisent l'un des villages (autre que troll) pré-cités. Pour une raison ou pour une autre, ils sont obligés de s'arrêter. Par exemple, l'un de leurs chevaux a perdu un fer ou

s'est foulé la jambe. S'ils n'ont pas de monture, ils peuvent très bien avoir subi une attaque qui a grièvement blessé certains d'entre eux. Si malgré cela, ils décident de continuer leur route, tentez une dernière fois de les retenir, si ça ne marche pas, ne vous inquiétez pas, on trouvera bien un moyen de les stopper.

Les villageois ont regardé les personnages de façon méfiante et certains semblaient craintifs dès leur arrivée. Si les joueurs leur font part de cette remarque, les habitants préfèrent retourner chez eux sans leur prêter la moindre attention (cela fait quatre semaines que Willem exerce son autorité sur cette communauté, et il les a prévenus que s'ils parlaient de lui et/ou de ses faits, notamment des morts-vivants et de l'armée qui se constitue en cachette, ils risqueraient de payer le prix fort. Bien que Willem contrôle les chefs et autres principaux dirigeants de chaque village, certains, n'acceptant pas sa suprématie et sa condition de liche, préférèrent tenter de quitter leur maison. Le résultat ne se fit pas attendre : ils furent exécutés puis ramenés à la vie sous forme de cadavéreux et ce, devant les autres villageois effrayés. Depuis, la plupart pense que sa magie est telle qu'il peut lire dans les esprits et qu'il posséderait d'autres pouvoirs de ce style. (Bien entendu, il n'en est rien. Il contrôle juste quelques habitants qui laissent traîner leurs oreilles).

Les PJ se rendront sûrement à l'auberge. Cette dernière se nomme "le Chaudron Percé", elle n'est pas bien grande mais possède suffisamment de chambres vides pour accueillir nos valeureux héros, fatigués par le voyage. L'auberge est tenue par un T'skrang du nom de kith'syliabe. Les joueurs n'auront pas de mal à comprendre qu'il n'est pas originaire de ce village puisqu'il est le seul représentant de sa race ici. C'est un ancien aventurier qui a perdu son bras droit en combattant une horreur, il réussit à la vaincre mais, étant droitier et maître d'armes, il ne retrouva jamais son habileté et décida de prendre une retraite anticipée.

(Il a tout de même gardé son côté aventurier et ne compte pas se laisser faire face à Willem. Pour le moment, il peut aider les joueurs en leur expliquant

ce qui se passe. Tout ce qu'il sait, c'est que le chef du village ainsi que les sages ont conclu une alliance avec un dénommé Willem qui résiderait dans un château construit à flanc de montagne. Ce Willem est apparemment très puissant, tout du moins assez pour pouvoir relever les morts. Il leur apprendra aussi que depuis une semaine, le chef du village a imposé une nouvelle taxe sur le blé et le houblon.)

Les joueurs ont à peine entamé leur verre, qu'ils entendent des bruits de sabots et des voix. S'ils sortent, ils pourront voir trois hommes en armure complète (un jet moyen step : 7 de culture théranne, indique à ceux qui ont réussi que les armures ressemblent un peu à celles des thérans). Les chevaux sont protégés eux aussi par une carapace en cuir et portent comme emblème deux épées croisées et un "M". Si un joueur a la compétence histoire de Barsaive ou quelque chose de ce style, il peut faire un jet step : 12, s'il réussit, il reconnaît l'emblème de Madaalen et sait que ce royaume a disparu vers 961-63, sans savoir pour autant comment.

L'un des cavaliers est entré dans l'une des maisonnettes et discute avec le chef du village. Les habitants se demandent ce qu'il se passe. Une dizaine de minutes plus tard, ils sortent tous deux et le chef demande aux membres de sa communauté d'écouter attentivement ce que les cavaliers ont à dire. A ces mots, l'un de ces derniers sort d'un étui, un parchemin.

Le parchemin :

Oyez Oyez braves gens, le seigneur Willem et votre chef Tristan se sont mis d'accord pour que tous les crimes perpétrés soient sévèrement punis. Sera passible de torture jusqu'à ce que mort s'ensuive, le viol, le meurtre, mais aussi le vol sous toutes ses formes, le non-respect aux autorités, le non-paiement des taxes et impositions. Un couvre feu est, à partir de ce jour, de rigueur. Si une personne est trouvée en train de déambuler dans les rues après que la lune soit à son apogée, il devra s'acquitter d'une dette s'élevant à 50 RA et recevra 15 coups de fouet s'il n'a pas la possibilité de payer.



De plus, les diverses routes conduisant aux villages dont les chefs ont décidé de coopérer avec le seigneur Willem seront payantes : toute personne devra donc s'acquitter d'un droit de passage s'élevant à 3 P.A. Ensuite, les chefs de villages ont la possibilité d'user de leur droit de cuissage. Pour finir, le seigneur Willem recherche des bras pour finir la construction de la muraille du château de Madaalen, pour cela il payera chaque volontaire 4 P.A. par jour.

La moitié des hommes valides accepte ce travail. Si la plupart trouvent certaines de ces lois trop dures, ils voient aussi que Willem paie bien.

(Ce dernier est en train de faire revivre exactement ce qui s'est passé avant qu'il se retrouve emmuré par Eleni).



3) Ce que les joueurs peuvent apprendre dans le village.

- Que les chefs de villages ainsi que les sages (les seules personnes connaissant plus ou moins l'histoire du "prince fou") ont décidé de coopérer pour permettre à leurs communautés de subsister et de s'agrandir (enfin, c'est ce que Willem leur a imposé grâce à son pouvoir). Pour étayer leurs dires, ils expliquent que Willem a déjà détruit une caravane d'esclavagistes et a pendu ces gens peu scrupuleux. D'ailleurs, les joueurs peuvent encore voir la carcasse des esclavagistes non loin du village avec un écriteau indiquant que toute personne s'attaquant au village subirait le même sort.

- Que les habitants ont la trouille de Willem et de ses pouvoirs. Beaucoup pensent qu'il a réunifié les villages alors qu'il y avait constamment des querelles. Ces gens-là croient que cette paix durera et qu'elle pourrait s'étendre vers d'autres villages. Ceux qui n'aiment pas ces pratiques ne le disent pas, de peur des représailles.

- Que Willem a la possibilité de faire relever les morts.

- Qu'il a assez de pouvoirs pour lire dans les pensées et prévoir l'avenir (et autres absurdités de

ce style).

- Ils peuvent connaître le nom et emplacements des autres villages, apprendre que les clans trolls sont ennemis depuis deux générations et que les chefs se sont réconciliés subitement après le passage du seigneur Willem (Ce fait pourra peut-être aiguiller les joueurs sur une piste. Ils se douteront, on l'espère, que quelque chose se trame). Avant cela, leurs luttes étaient dues à une histoire de territoire : une mine de cristal se trouve en effet à égale distance des deux clans.

- Que le château était muré mais qu'un marchand en a pris possession il y a de cela un peu plus de quatre semaines. Si les joueurs leur demandent pourquoi il était muré, ils répondront qu'une histoire de fantômes court à son sujet.

- Que ce château était un ancien kaer et que les habitants, pris de folie, se seraient emmurés et seraient tous mort de faim... (si les PJ interrogent d'autres villageois, ils sortiront des histoires tout aussi erronées !)

- Si les joueurs sont intéressés, une ermite connaît beaucoup de choses sur l'histoire de la région. Elle vit un peu plus au sud, dans le creux d'une vallée, à l'intérieur de la montagne. (Ce renseignement devra leur être plus difficilement acquis).

- Qu'une bonne cinquantaine de thérans aurait été aperçue, il y a de cela quatre semaines environ, non loin du village. Personne ne sait ce qu'ils faisaient dans le coin.

- Que les morts se sont relevés du cimetière et se sont dirigés vers le château.

- Que des personnes âgées ont été assassinées, il y a de cela bientôt trois semaines. Le(s) coupable(s) cour(en)t toujours et le chef a, à peine, recherché les responsables (Willem n'a pas réussi à contrôler toutes les personnes susceptibles d'être au courant de ce qu'il s'est passé quand il était prince de Madaalen, il a donc préféré les faire abattre).

4) L'ermite.

Les PJs finiront par se rendre chez l'ermite. Il n'est pas évident de s'y rendre, il n'y a pas de chemin tout tracé. Profitez-en pour leur montrer les joies de l'escalade...

Ils finissent par atteindre un plateau puis, une fois descendus, ils atteignent un vallon et entrent dans un petit bois. Là, ils trouvent une cabane construite à quatre mètres de hauteur en équilibre entre deux arbres. De la fumée s'échappe d'une cheminée grossière. Une échelle permet de l'atteindre.

Une vieille elfe en guenilles sort dès qu'elle entend du bruit...

Sa méfiance se dissipe quand elle comprend que les nouveaux venus ne lui veulent aucun mal. Au contraire, elle semble ravie de recevoir de la visite. Voici ce qu'elle peut apprendre aux PJ :

- Elle était présente quand le château a été emmuré. Eleni espérait ainsi que Willem et sa malveillance resteraient en ces murs, une protection magique permettant de l'emprisonner.

- Elle explique que si Willem est sorti, c'est que quelqu'un a détruit ces protections. Elle ne sait pas comment cela est possible, mais de deux choses l'une : soit le libérateur a utilisé un puissant sort pour détruire les runes, soit il connaît l'incantation permettant de les retirer. Dans ce cas il suffit de la lire à l'envers pour de nouveau emprisonner le triste sire.

(Le marchand a effectivement utilisé la deuxième solution. Lors de transactions à Vivane, il récupéra un parchemin qui semblait n'avoir aucun intérêt pour les autres. Après quelques recherches, il découvrit qu'il s'agissait bien du parchemin qu'il recherchait...)

- Elle pense qu'il faut absolument agir contre Willem au plus vite, Valurus III n'est pas encore prévenu et le temps qu'il bouge, Willem se sera constitué une bonne petite armée.

- Elle raconte la légende de Willem (C.F. "Barsaive"

page 138).

Donc, si les PJ veulent stopper le tyran avant que son pouvoir ne devienne trop grand, il leur faudra trouver la personne possédant le parchemin (ce dernier se trouve dans les mains du marchand). Puis ils devront se faire soulever le peuple, lui faire comprendre qui est réellement Willem. Pour résumer la situation, les PJ doivent faire revivre l'histoire. Si jamais ils sont un peu longs à la détente, tentez de les aiguiller sur cette voie. Bien sûr, ils peuvent procéder de différentes façons : ils peuvent, par exemple, tenter de l'assassiner (dans ce cas-là, vous pouvez utiliser les plans du château)...

Les chapitres suivants sont davantage orientés vers la recherche du parchemin, il vous faudra donc, peut-être, en modifier et/ou en sauter certains.

Les connaissances de cette vieille femme sont très étendues. Elle pourrait très bien être d'une grande aide pour des joueurs recherchant certaines choses : par exemple des renseignements sur des objets, des légendes, des plantes...

5) Comment récupérer le parchemin.

Les joueurs se douteront sûrement que son possesseur se trouve au château et qu'il n'est autre que le marchand. La meilleure façon de s'approcher du dit château, c'est de travailler sur la muraille.

Le travail est difficile, il faut creuser la montagne pour en extraire des blocs de pierre, puis les redescendre pour qu'ils soient travaillés.

Les joueurs peuvent remarquer aisément des cadavéreux et squelettes vadrouiller non loin de la demeure ainsi que des humains et elfes (les thérans) s'entraîner.

Le château semble en assez bon état. Les joueurs n'ont évidemment pas l'autorisation de dépasser la muraille et encore moins de pénétrer dans la bâtisse.

Donc comment vont-ils faire ?

- Ils peuvent se renseigner sur le marchand auprès



des villageois travaillant ici. Ces derniers diront qu'il ne sort quasiment jamais et, quand il le fait, c'est simplement pour se dégourdir les jambes. Il ne s'éloigne jamais du château.

- S'ils arrivent à "amadouer" l'un des thérans, il dira que c'est ce marchand qui les a fait venir mais qu'il n'a pas beaucoup d'autorité ici : c'est le seigneur Willem qui a les pleins pouvoirs. On peut même dire que le commerçant est traité comme un chien.

- Les joueurs peuvent tenter de pénétrer dans le château, utilisez le plan dans ce cas.

- Si les joueurs sont un peu trop curieux, l'un des gardes préviendra Kornril. Le lendemain, vers midi, il viendra voir les PJ et leur demandera la raison de leur curiosité. Si les joueurs laissent sous-entendre qu'ils sont là pour nuire à Willem, Kornril leur dira qu'il accepte de les aider. Il en a assez d'être le "bouffon" du Prince. Il expliquera aussi que Willem se prépare à attaquer d'autres villages. Il révélera aux PJ qu'il est bien plus puissant qu'autrefois. Il est aujourd'hui une liche et il ne serait pas étonnant que l'horreur soit toujours présente.

[suivant...](#)