



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Earthdawn > Scénarios > Campagnes > Un passé bien présent > **Un passé bien présent (2/4)**

Un passé bien présent (2/4)

mardi 27 avril 2010, par [Bérial](#)

[précédent...](#)

6) Comment rallier villes et villages.

Si les joueurs veulent contrecarrer les plans de Willem, il leur faut constituer une armée, ça m'étonnerait qu'ils soient de taille contre la liche et ses troupes.

Dès que les P.J. entament les discussions, le "mouchard" du village dans lequel ils se trouvent s'en ira prévenir les hommes de Willem, qui s'arrangeront pour tenter de les faire disparaître discrètement (il ne manquerait plus qu'ils deviennent des martyrs).

Ex : pendant leur sommeil ou quand ils sont séparés ou engager des brigands pour les détrousser ou tenter d'en contrôler quelques-uns qui se retourneraient contre leurs compagnons...

6-1) La tribu des "os éclatants" et celle des "mordors".

"Os éclatants"

Chef : Marduk

Fille : Val

Chaman : Firban

"Mordors"

Chef : Fenris

Fils (1) : Christan

Fils (2) : Laurio

Chaman : Gurlin



Quand les P.J. arrivent, ils constatent que les deux clans sont en effervescence : des hommes de

Willem sont passés pour les prévenir de se préparer pour la guerre. Il ne sera pas facile de les convaincre car les trolls ont l'habitude de suivre aveuglément leur chef, quels que soient les ordres. Mais s'ils laissent traîner leurs oreilles, ils remarqueront :

- Que certains ne trouvent pas de bon ton que les deux clans soient maintenant alliés. Notamment Firban,

- Si Christan et Val sont interrogés ils diront que leur père respectif ne se comporte pas comme d'habitude depuis l'arrivée de Willem. Les P.J. apprendront qu'ils s'aiment mais que leur père, malgré l'alliance inter clan, n'accepte pas qu'ils se voient.

(Christan a un tempérament fougueux, il sait qu'il ne deviendra pas chef de la tribu, car son père a une préférence pour Laurio. Il serait capable de se battre en duel contre son père pour prendre le contrôle du clan, mais il ne le fera que si les joueurs arrivent à le convaincre que le chef est sous l'emprise de Willem),

- Laurio sait bien qu'il deviendra bientôt le chef du clan, il est à 100% pour la guerre contre les autres tribus, il n'apprécie pas le clan des "os éclatants", mais sait où se trouve son intérêt : une fois les clans voisins sous domination des "Mordors", il compte bien se retourner contre les "os éclatants".

6-2) Vallon, Jiordon et compagnie...

Vallon

Chef : Marcel

Jiordon

Chef : Fildor



Milanon
Chef : Gred

Vallon : C'est un village constitué que d'une poignée de fermiers, ils ne savent pas vraiment se battre, ce village est jumelé avec Jiordon, c'est ce dernier qui s'occupe de la défense du premier. Si Jiordon n'est pas rallié à la cause des PJ, Vallon n'acceptera jamais de se battre. Si Jiordon l'est, il sera tout de même difficile de convaincre les villageois de se soulever, ce ne sont que des lâches. Marcel dira à ses habitants qu'il ne faut rien faire, sinon Willem rasera le village et transformera ses occupants en morts-vivants...

Mais s'ils y parviennent, le chef s'enfuira dès que le moment lui semblera propice et préviendra Willem.

Jiordon : Ce sont, pour la plupart, des fermiers, mais une guilde de marchands s'est installée là il y a de cela quelques années car aucun marchand ne voulait se risquer à vendre ici à cause des trolls et surtout des thérans. Ces marchands ont ramené une trentaine de gardes et ont formé les villageois au maniement des armes. Ils ont construit un grand bâtiment de trois étages pouvant accueillir les marchandises, les bureaux et les chambres des six marchands et du Grand Marchand (Fildor).

- Leur commerce était plutôt prospère, mais cela fait maintenant un petit mois qu'ils ne sont plus approvisionnés. Ils n'ont pas réellement eu le temps de s'occuper de ce problème à cause de Willem, de plus, le chef de la guilde, Fildor, semble se désintéresser de cette histoire. Mais la plupart des membres de la guilde pense que ce sont les habitants de Milanon qui sont à l'origine de tout cela. Ils ont envoyé sept hommes en éclaireur qui ne sont jamais revenus. (En fait, il s'agit d'un couple de Jehutras qui n'ont rien trouvé de mieux que de boulotter la caravane marchande et les éclaireurs).

- Le village se prépare à la guerre, même si la plupart sont réticents, les marchands ont voté et le vote est passé tout juste (Willem contrôle juste ce qu'il faut pour que les votes passent en sa faveur).

- Si les joueurs arrivent à se débarrasser des Jehutras, les marchands seront prêts à écouter ce qu'ils ont à dire.

(Le problème c'est que les marchands doivent voter pour des décisions importantes et vous devez vous

douter, si vous suivez, que la majorité de ces marchands est sous l'emprise de Willem. Les P.J. doivent s'en douter, si ce n'est pas le cas, l'un des marchands dira que certains des siens se conduisent bizarrement.)

Les joueurs peuvent très bien se débrouiller de différentes façons pour que le vote passe en leur faveur. Ex : assassiner un ou deux marchands sous emprise ou tout simplement essayer de trouver des preuves qu'ils sont à la solde du Prince Fou (Ces derniers ont reçu des instructions bien précises, la preuve se trouve chez eux ou dans leur bureau à la guilde).

Milanon : Ce n'est pas réellement un village, il y a bien quelques habitations mais c'est davantage un comptoir et un relais qu'autre chose. Il comprend sept personnes. Willem a préféré les contrôler tous au plus vite pour éviter que des messages soient envoyés à Valurus III. Il sait qu'il finira par être prévenu, mais il aura ainsi le temps de se préparer. Un seul des coursiers n'a pas été contrôlé mais il joue le jeu pour le moment. Il se rangera du côté des P.J. quand ils attaqueront. Les joueurs pourront apprendre :

- Que les coursiers sont envoyés vers Vivane. Depuis un moment, il n'y a pas d'autres destinations,

- Que Willem a eu la "gentillesse" de leur donner des protections pour les chevaux.

Si les joueurs ont déjà tenté de rallier d'autres villages, les sept membres tenteront de les ralentir par tous les moyens : Ex : "nous acceptons de combattre ce tyran si vous tuez l'horreur se trouvant à l'endroit X" ou alors ils peuvent tenter de les éliminer plus ou moins discrètement... Le mieux serait que vous les lanciez sur de mauvaises pistes...

6-3) Rallier d'autres lieux.

Les joueurs peuvent aussi tenter de rallier d'autres villes et villages des environs.

Ex : si l'ancien royaume d'Ustrect n'existe plus, il y a tout de même encore des peuplades, les anciens connaissent la légende du Prince fou et savent que Valurus III n'arrivera pas avant un bon moment,



même s'ils pensent que Valurus pourra détruire l'armée de Willem, ce dernier risque fort bien de faire de sacrés ravages dans celle du roi car il aura le temps de renflouer la sienne. Il ne devrait donc pas être trop difficile de leur demander de l'aide. Bien sûr, libre à vous d'en décider autrement, ces communautés peuvent très bien demander aux P.J. d'accomplir une tâche pour eux une fois la bataille terminée, ou ils peuvent décider de ne pas les aider parce qu'ils ne semblent pas inquiétés outre mesure ou parce qu'ils n'apprécient pas les gens des "plaines"...

Ce que vous devez savoir, c'est que Willem finira par être au courant des agissements des joueurs, il se dépêchera donc d'envoyer ses troupes à l'assaut de l'ennemi. De plus les joueurs ne savent pas où il va frapper. Il compte commencer par récupérer les petits villages "d'infidèles", puis attaquer Ustrect. Donc si les P.J. ont eu le temps de les prévenir, ils n'auront pas l'effet de surprise (ça jouera sur les points d'armée lors de la bataille).

Les P.J. peuvent aussi tenter de regrouper d'autres tribus trolls. S'ils décident de faire ça, l'un des chefs de tribu leur dira qu'ils ont vu un vaisseau théran se diriger vers le Château de Willem (ce sera à vous de créer leurs points d'armée, faites en fonction des points d'armée, voir plus loin).

7) Prélude.

Willem et ses troupes composées de squelettes, cadavéreux et thérans décident de passer en premier lieu vers l'un des villages qui ose se soulever contre lui. Des éclaireurs envoyés par les divers autres villages s'en retournent pour prévenir leurs camarades. Aussitôt, ces derniers se mettent en route pour intercepter l'ennemi. Dès que Willem commence à charger, les deux vaisseaux trolls font leur apparition (s'ils ont décidé de se révolter). Au même moment la silhouette d'une Vedette apparaît. Enfin, des groupes armés font leur apparition...

(les P.J. peuvent décider de participer à la bataille ou alors se rendre au château. S'ils choisissent la deuxième solution, ils n'auront pas trop de mal à s'y introduire, il n'y a que quelques gardes qu'il faille

détruire). La bataille est inévitable, Willem se souvient de ce qu'il s'est passé il y a longtemps mais son pouvoir est plus grand, pour lui, il ne fait aucun doute il gagnera...

7-1) Les armées et leurs points

Reportez-vous à l'aide de jeu se trouvant dans ce fanzine pour savoir comment régler des combats de masse. Vous pouvez aussi, si vous avez le temps, ignorer ces règles et jouer ce combat avec un wargame.

L'armée de Willem

- 50 squelettes armés d'épées courtes + 100 Cadavéreux = 2600
- 50 thérans armés d'épées courtes, 20 ont des armures de plates et les autres ont Cuir rembourré = 1100
- 1 Vedette = 96
- 1 lyche = 100
- TOTAL : 3896 (sans compter les villages qui ne se sont pas révoltés)

Valeur de chaque ville et village.

La tribu des "os éclatants"

- 30 trolls armés d'épées trolls + armures de cristal = 900
- 1 drakkar = 93
- 1 Chaman = 32
- TOTAL : 1025

La tribu des "Mordors"

- 25 trolls armés d'épées trolls + armures de cristal = 750
- 1 Drakkar = 93
- 1 Chaman = 32
- TOTAL : 875

Le village Vallon

- 20 fermiers armés de fourches = 220
- 6 fermiers armés de hachettes = 72
- TOTAL : 292

Le village Jiordon

- 30 fermiers habitués au maniement des armes armés d'une hache de bataille + armure de peau = 690



- 20 fermiers habitués au maniement des armes armés d'une épée large + armure de peau = 440
- 10 gardes armés d'épées à deux mains + cotte de mailles = 260

TOTAL : 1390

D'autres villages et villes.

Si Ustrect fait partie de l'armée,

- 30 Elfes archers + cuir rembourré = 630
- 30 Sylphelins guerriers armés d'épées courtes + cuir bouilli = 450
- 2 magiciens + cuir bouilli = 26

TOTAL : 1106

Si les P.J. ont eu le temps de rallier d'autres endroits, utilisez l'aide sur les "combats de masse".

8) La bataille.

Si la contrée de Ustrect n'est pas prévenue, comme indiqué plus haut, Willem tentera de casser la résistance. Il est quasiment certain que Willem remporte la bataille, si Ustrect est de la fête, Willem aura un désavantage.

Si Willem voit que son armée perd, l'histoire se répétera : il se réfugiera dans son château. Une fois son armée détruite, un joueur magicien n'aura plus qu'à lire le parchemin à l'envers.

Dès qu'il termine son incantation, une sorte de rideau bleuâtre transparent recouvre portes et fenêtres. Les habitants encore en vie s'empressent de murer les issues. Cette fois-ci les villageois n'oublieront pas la légende du "Prince fou" et ils

tenteront de protéger le château d'éventuels dingues cherchant la gloire en espérant contrôler Willem.

Si les joueurs décident de "donner la chasse" à Willem, il risque d'y avoir des morts : le prince connaît les lieux et jouera à cache-cache avec eux. De plus il est plutôt balaise. Espérons que les P.J. ne feront pas cette bêtise.

En ce qui concerne Kornril, le marchand, si les villageois le laissent en vie, les thérans, s'ils mettent la main sur lui, ne lui feront pas de cadeau. Si l'armée des joueurs perd la bataille, les P.J. auront intérêt à filer avant que Willem les attrape. L'armée du roi finira par arriver, mais Willem aura réussi à contrôler de nombreuses petites communautés sans compter l'aide des thérans, ces derniers acceptent de l'aider en échange d'une partie du territoire. Valurus III remportera la guerre, mais le prix sera chèrement payé...

Ce scénario peut, dès lors, se transformer en une campagne, par exemple, les conseillers du roi peuvent demander aux P.J. de leur rapporter les plans du château, de tenter de noyauter certaines communautés pour démasquer les agents de Willem, voire de détruire le portail magique qui se trouve dans le château (voir plan)...

En ce qui concerne les plans du château, si vous ne les utilisez pas dans ce scénario, j'espère qu'il vous seront utiles pour l'un des vôtres.

[suivant...](#)