



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Scénarios > Campagne : L'empereur est mort > **Campagne - l'Empereur est Mort**

Campagne - l'Empereur est Mort

lundi 1er mars 2004, par [Cleygan](#)

Cette campagne s'adresse à un groupe de 3 à 5 joueurs moyens à expérimentés (en roleplay et XP) doués d'un minimum de réflexion et d'initiative, ainsi qu'à un MJ non débutant lisant ou ayant lu le cycle susnommé.

Parmi les lieux qui pourront ou seront arpentés, on peut noter la Métropole souterraine de Luccini, les Terres Incultes du Nord, un quantité non négligeable de grandes villes tel Altdorf, Talabheim, Luccini, Kislev et peut-être Praag la cité maudite.

Plusieurs choses sont requises de part et d'autre de l'écran du Maître :

- les PJ doivent avoir une certaine renommée. Il est temps que leur exploits les rattrapent.
- Le MJ doit connaître ou avoir pris note de tous les noms et la signification des personnages principaux et secondaires du livre.

Comment sera présentée la Campagne :

Je m'explique.

Maintenant que vous avez lu ou non le cycle, vous savez quelle densité d'informations ce dernier comporte. Aussi, ne pouvant... ne voulant pas refaire un travail déjà effectué par l'auteur, je me bornerais à décrire les PJ de ma table, les scénarii qu'ils joueront et à donner des idées non utilisées du livre qui pourraient l'être. Bien sur, le cycle est adapté. La magie existe dans Warhammer et est utilisée. Il existe de plus des Nains et des Elfes.

Elle sera divisée en plusieurs séquences :

- 1 - l'Introduction
- 2 - les Eléments Perturbateurs liés au PJ's
- 3 - les Péripiéties et développement de la situation
- 4 - nouvel Elément Perturbateur lié à l'histoire - aussi appelé monté du désespoir
- 5 - l'Instant d'espoir
- 6 - la chute vers le Désespoir profond et nouveaux Eléments perturbateurs
- 7 - les Choix d'actions des PJ
- 8 - les Péripiéties - rapides
- 9 - Résolution

- L'introduction :

Il est important d'impliquer les PJ dans une campagne. S'ils n'en ont rien à faire, vous pouvez la ranger pour le siècle prochain.

- Les éléments perturbateurs liés au PJ :

Toujours pour impliquer personnellement les PJ, il est de bon ton de s'en prendre à ce qu'ils ont de cher. On s'en prendra à ce qu'ils ont de plus cher en 6. Pour l'instant, on brûle leurs terres, on les dégrade pour X raison, on pille leur « trésors », etc.

- Les péripiéties et développement de la situation :

On fait avancer les problèmes. On fait progresser le background. On les implique ou non dans des guerres, on les laisse faire des enquêtes, de la Diplomatie et, surtout, on pose les bougies pour l'instant éteintes d'une compréhension des différents pièges tendus pour les allumer plus tard. Ici, ce ne sont que des soupçons et des indices mineurs qu'ils découvriront.

- Nouvel élément perturbateur lié à l'histoire :

Maintenant qu'ils sont dedans et que leur problème

personnel semblent prendre le dessus sur l'histoire, il est temps de renverser la vapeur. L'Empereur est mort, des Rois qui s'entredéchiraient en rase campagne arrivent près des grandes villes, le Vieux Monde est sans dessus dessous, un semblant de résolution dans le sens inverse de leur aspiration se met en place (c'est les mauvais/ leurs ennemis qui sont bien partis).

- *L'Instant d'espoir :*

On révèle l'importance d'un PNJ ou d'un PJ (voir Introduction d'un Nouveau PJ et ses secrets- à venir) en particulier. Serait-ce une solution ? Comment la mettre en place ?

- *La chute vers le désespoir profond :*

Tout semble rentrer dans l'ordre, on accepte l'importance de ce PNJ ou PJ et les guerres s'arrêtent. Les Armées sont épuisées, les terres en feu, on en oublie les Forces qui sommeil depuis le début. C'est le moment de les révéler. Comme vous vous en apercevrez, il est impossible aux PJ de résoudre ces deux trois nouveaux problèmes en même temps, et ne pas le faire reviendrait à signer la fin du Vieux Monde tel qu'il le souhaite et le connait. (Méthode pour s'en sortir à venir) on en profite pour tuer les amis très proche, la famille verse dans le Chaos, ils se font virer de leur temple, etc. Que du bonheur > :)

- *Les choix d'actions des PJ :*

Comment vont faire les PJ ? Laissez leur le temps de trouver, même en dehors de vos soirées de jeu. C'est pas le moment de les pousser à prendre une mauvaise décision. Après tout, tout le monde souhaite que ce soit les PJ qui résolve la Campagne et pas un groupe de héros différents que racontera le MJ.

- *Les péripéties - rapides :*

Le temps est compté, l'histoire s'accélère, le dénouement approche, faites-le ressentir pendant leur évolution.

- *Résolution :*

Les PJ résolvent une part du problème et, théoriquement, les mesures qu'ils ont prises contre les autres menaces se résolvent de même.

Chaque partie ne se fera pas en un soir. La préparation peut être courte si vous connaissez le cycle et que vous savez où vous allez comme elle peut être longue.

Sans compter tous les détours que ne manqueront pas de faire les PJ.

Présentation de mes Joueurs :

La Campagne débuta pour deux joueurs à ma table et se poursuit actuellement avec trois joueurs. (Prénom Nom, Race Alignement) La description des objets suivra afin que vous voyiez leur niveau et pour vous donner aussi des idées.

- **Owen Yvandil, Elfe Sylvain Bon.**

Owen est un Elfe combattant. Il a été Spadassin, Champion de Justice et est actuellement Répurgateur à un niveau avancé. Pour faire simple, c'est le bourrin du groupe, dans le sens capacité de combat du terme. Il se ballade torse nu où qu'il aille, exhibant en ce sens le Dragon Noir tatoué sur son dos. Il a une épée longue en cristal, enchantée, qui contient l'esprit d'une Sylvaine morte en chassant un Démon, en bandoulière.

Parmi ses possessions, une boule transparente de 25 cm de diamètre entourée d'un dragon sculpté or et rouge. C'est un objet Slann qui montre de temps en temps des visions à son possesseur uniquement. Il est adorateur des chevaux et s'est fait construire sur un terrain non loin du Fleuve de Brienne, avec une écurie grandiose, afin d'y mettre un mâle et une femelle de chaque race. Il a diverse connaissance dont un seigneur en voyage au Cathay et son frère Danseur de Guerre dans la forêt de Loren. Il a recueilli une petite fille humaine voilà 6 ans et il y tient beaucoup. Elle est partie avec le seigneur susnommé.

- **Apa Ionor, Elfe des Neiges Neutre.**

Apa est un orphelin qui fut élevé par des Halflings. D'où son nom. Apa a fait Trappeur, Franc Archer et est maintenant Templier de Mörr avec un temple mineur à sa charge non loin du Moot. Pour faire simple c'est le soutien du groupe, archer de son état. Il possède une armure noire avec des runes en argent, un carquois enchanté et quelques anneaux



magiques et/ou enchanté. Il déteste les Mort-Vivants et les Nécromants. D'attitude très fasciste envers les manipulateurs de magie, il faut absolument qu'un Nécromant prête serment d'allégeance à son Dieu sinon il fera tout pour le tuer.

- Possessions d'Owen :

-*L'Épée de Cristal* : Enchantée et contrôlée par Owen, elle possède donc un esprit vengeur. Ce dernier vit effectivement mourir son meilleur ami de bien horrible manière par un démon. Si Owen ne s'occupe pas des démons en priorité, l'épée s'en va. Elle a télépathie, don de parole, vol, Absorption de Sort 1/jour automatiquement sur un sort offensif ciblant le joueur, Chasserresse de Démon, +1d6 sur les Mauvais, +1d8 sur les Chaotiques, -1d6 sur les Bon, et dégâts nul sur les loyaux.

-*Anneaux magiques* : Chasserresse de Mauvais, Adamantine, Guérison Blessure Grave, autres...

- Possessions d'Apa :

-*Armure de Templier personnalisée* : Protection magique +4, Enchantée, Destruction Arme Enchantée, une rune inutilisable Indestructible Skaven.

-*Carquois Enchanté runique* : Zone de Fermeté, Main de poussière (ne nécessite pas de blesser, au touché donc ses flèches doivent dépasser les protections magiques et naturelles pour agir), Zone de Vie. Il faut au carquois une semaine pour qu'il rende les flèche magique. Ensuite, il faut que Apa choisisse le sort qu'il veut mettre dans telle(s) flèche(s) : cela prend 24 heures pour que le carquois mette les sort dans des flèches magiques.

-*Anneaux Enchantés de Knolan* : 20 PM, Zone de Vie, Explosion, Palimpseste (automatique si encore 10 PM dans l'anneau) et un sort de Zone.

Le troisième joueur sera traité en temps voulu.

Le Background et quelques secrets :

- La Géographie des grandes Maisons :

Kislev :

fief du Seigneur Eddard Ned Stark, de sa femme Catelyn et de leur enfant Robb, Bran, Rikkon, Jon, Arya et Sansa.

Sansa est promise au fils de l'Empereur ; Joffrey Barathéon. Jon Snow est un bâtard de mère inconnue et de père Eddard Stark. Toutes les terres au Nord de Kislev jusqu'aux Terres Incultes du Nord, au sud jusqu'à Karak-Ungorn et à l'Ouest jusqu'au P de EmPire (le nom sur la carte) leur sont acquises autant politiquement qu'amicalement.

La Bretonnie :

C'est le fief des Tully, symbole de la truite au bond sur fond bleu royal.

Catelyn Stark est une Tully.

Les Royaumes Estaliens, les Montagnes Abaskos et les terres jusqu'à Miragliano :

sont le fief de Tywin Lannister. Ses Fils, Tyrion, un nabot torve et bossu, et Jaime, chevalier de la garde Impériale.

L'Impératrice est Lannister. Ces deniers subviennent assez souvent aux différents coûts qui accablent l'Empereur et ses caisses.

Le Sud :

jusqu'au Badlands est le fief de Stannis Barathéon, petit frère de l'empereur.

Il loge Luccini comme nous le verrons.

Les Tully sont très amicaux avec les Stark. Stannis vit un peu en reclus dans ses terres pas très accueillantes. D'autres Maisons traitées dans les cycles sont passées à la trappe...

Renly Barathéon :

Il se trouve en Arabie du Nord où il lèvera ses armées. Il est le frère cadet de Robert Barathéon, l'Empereur actuel, et de Stannis.



Le Mur et la Garde Noire :

A la frontière des Terres Incultes du Nord se trouve un mur qui part de 100 Km au Nord d'Erengrad jusqu'à 100 Km au Nord de Praag. Il fut construit pour les raisons que nous verrons plus loin (les Autres, des ennemis ancestraux du Vieux Monde). 19 Forts le bordent. Actuellement, le nombre de Gardes Noir n'est pas suffisant pour occuper plus de trois de ses forts : Château-Suif à l'ouest, Château-Noir au centre et Château-xxxx à l'Est.

La bande de 100 Km est inhabitée. Les 50 derniers kilomètres sont littéralement vidés de toutes habitations.

- Secrets et Intrigues :

Les Autres :

Ceux qui vont attaquer l'Empire pendant l'acte 6 sont des morts-vivants très spéciaux. Chaque partie du corps coupée devient indépendante et continue d'avancer. Ils ne peuvent mourir que par le feu, le démantèlement de toutes leurs articulations ou, et cela, ne le criez pas sur les toits, le Mythril.

Celui qui se cache derrière les Autres n'est autre que le Chaos.

Cela grâce à 5 dispositions :

Pour créer les Autres, les 3 grandes divinités du Chaos que sont Nurgle, Khorne et Malal se sont aliées. Elles créèrent trois casques portant leur nom. Le premier, lorsqu'un homme meurt dans les Terres Incultes du Nord, le transforme en Mort-Vivant qui a toujours l'esprit de l'être (Bref, Franz meurt et Franz revit avec un corps changé).

Le deuxième Casque s'assure de l'extrême violence envers ce que le Mort-Vivant détestent et les contrôle dans leurs déplacements. Enfin, le dernier, celui de Malal le renégat, effectue un Changement d'Allégeance à grande échelle. Ainsi, les Autres ont pour cible tous êtres vivants, surtout humains.

Il créa un culte, celui de Rhlor, le culte de la Lumière, et la Prêtresse Rouge qui sera son émissaire auprès de Stannis. Ils discuteront pendant 7 jours et 7 nuits sans quitter les appartements du Seigneur Stannis. En ressortant, Stannis aura embrassée le Culte de Rhlor et fera emprisonner son conseiller pour prendre la Prêtresse Rouge à la place. Par la suite,

elle fera brûler tout signe de culte qui diffère du sien (étendard, édifices, etc.). Elle a la propriété du Casque de Khorne et contrôle ainsi les Autres.

Nurgle pactise avec la responsable des Affaires Parallèles (marché noir, assassin, etc.), Margotte la Main Noire. Elle est responsable de l'acceptation du culte par le petit peuple de Luccini et du fief de Stannis. Elle a la propriété du Casque de Nurgle.

Le Père Ouargev, Clerc 4 du Temple de Mörr à Luccini a la propriété du Casque de Malal. Partisan, comme une bonne partie des Répurgateurs, de la citation « Combattre le mal par le mal », il pense utiliser le casque au bon moment pour retourner une armée de Mort-Vivant contre le Chaos. Cela, sans l'avis de son Dieu...

Bien sur, Malal le manipule et laisse entrevoir des faiblesses qui n'existent pas.

Le Casque de Malal arrive des Steppes, porté par 4 hommes d'un peuple qui monte des chevaux robustes (les Dothkaris du livre). Le Casque de Nurgle fut apporté à Margotte la Main Noire par des émissaires Skavens qui passèrent par le réseau souterrain de Luccini. Le dernier Casque est constamment porté par la Prêtresse Rouge sous son capuchon (elle ne le portait pas durant l'entrevue avec Stannis).

La Menace cachée :

Voici une menace qui restera inconnue des joueurs jusqu'à l'acte 6. Dans les Steppes, vit un peuple à cheval. Les Dothkaris. Ils se déplacent par dizaine de milliers en Khalassar. L'un de ces Khaal, Drogo, épousa une fille du Vieux Monde. Cette dernière, Dayeneris, est la descendante de la lignée impériale qui fut destituée par les Barathéon. Cela, il y a plusieurs générations. Drogo est mort. Et, contre toute attente, alors que le Khalassar se démantelait et que les funérailles se faisaient, Dayeneris pénétra le bûcher géant, fait en l'honneur de feu son époux, avec trois œufs de Dragons. Elle ne brûla pas et les Dragons naquirent. Depuis, elle est la première femme Khaal : Khaalesi. Les Gardes de son époux lui jurèrent fidélité et la suivirent eux et le reste du Khalassar.

Durant la Campagne, Dayeneris poursuivra son rêve,



recupérer le trône de ses ancêtres. Elle ira jusqu'en Lustrianie par la voie des eaux malgré les frayeurs de son peuple et y achètera une armée de 50.000 hommes sans peur ni pitié, littéralement. On les reverra le moment venu : l'acte 6.

Synopsis Rapide des premiers

évènements :

(échantillon des joyeusetés à venir, donnés sans ordre chronologique, juste pour allécher)

- Ce qui sera connu des PJ :

-*L'Empereur va mourir*, officiellement embroché par un sanglier alors qu'un homme des Stark l'aura fait trop boire : Eddar Ned Stark est décapité pour félonie.

Le fils d l'Empereur défunt étant trop jeune, l'Impératrice devient régente.

-*Le fils de Ned Stark se proclame Roi du Nord* avec le soutien de toutes les terres précisées dans la géographie.

-*Les Stark sont proclamés félons*.

-*Stannis se proclame Unique Empereur légitime* selon le fait que le « fils » de son frère serait le fruit d'un inceste entre l'impératrice et Jaime Lannister, son frère. Donc, Joffrey Lannister n'aurait aucun droit sur la Couronne. Son fief le suit.

-*Renly, Se proclame aussi Empereur* en prétextant que le Droit d'aînesse n'a rien à voir là dedans. Il s'apprête à assiéger son frère à Luccini. Tous deux sont aussi proclamés félons.

- Et, de manière moins visible - inconnu des PJ

:

-les Autres ne cessent de s'agrandir.

-Le Roi des Terres Incultes du Nord rassemble son peuple pour marcher vers le Vieux Monde.

-Un Halfling saurait comment passer le Mur sans se faire voir.

-Un culte émergeant fait de plus en plus d'adepte. Ses préceptes seraient que la lumière chasse le Chaos et qu'il faut donc tenir les lumières allumées. Il aurait aidé des nécessiteux, guéri de maladies, etc.

-Dayeneris épouse Drogo dans les Steppes.

-Des lueurs apparaissent au fond de la métropole, 500m plus bas, sous terre, visible par les grilles immenses qui en bouchent l'accès.

-Un Mage puissant serait entré en possession d'un objet Slann animé et doué de parole. Ce dernier connaît donc des secrets des Slanns du temps de leur vivant.

-Des Plumes, Noires, Blanches, Verte et Rouge divine, respectivement la Mort, la Vie, l'Avertissement et le Renouveau sont données aux PJ par un druide de Terres Incultes du Nord.

-Un PJ futur empereur ?

-Etc.

Et les Joueurs sont là dedans...

P.-S.

Suite et premier scénario dans peu de temps !!!