



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Warhammer > Scénarios > Campagne : L'empereur est mort > **Campagne - l'Empereur est Mort - 1°**

Campagne - l'Empereur est Mort - 1°

inspiré de "Le Trône de Fer" de George R.R. Martin (VF)

samedi 1er mai 2004, par [Cleygan](#)

Lecture fortement déconseillée aux Joueurs.

Introduction

Introduction narrative en tête-à-tête :

Cette partie traite de ce qui fut dit à chacun des Joueurs avant de débiter la partie.

Comme nous l'avons vu dans la présentation, Owen et Apa doivent se sentir concernés par le devenir du Vieux Monde. S'ils ont déjà des attaches, des amis, des terres, etc., ce ne peut être que mieux. Mais, cela n'est pas suffisant je pense à l'élargissement des possibilités d'appréhender la campagne.

Certes, nous pourrions la jouer héroïque comme nous pourrions la voir sous le jour d'intrigues internes et affectives. Il est en effet assez simple d'emmener les Joueurs sur les sentiers aussi souvent que longtemps empruntés de l'acte héroïque, de même que mêler les proches aux cultes de Rhlor ou aux abominations de la guerre, à rencontrer un Halfling poursuivi par des hommes tout de sombre vêtus.

Alors que la manière Diplomatique peut être si intéressante et enrichissante pour les PJ.

Aussi, dans cet objectif, ai-je fait sauter 6 années de leur existence Roleplay afin de faire évoluer leur situation.

- Owen, lors d'une rencontre avec son frère Danseur de Guerre à la Forêt de Loren, reçoit une invitation de la part d'un haut dignitaire de son peuple. Ce dernier, ayant ouïe dire les exploits maintes fois chantés de ce PJ (il a chassé des Chiens Démons d'une bibliothèque réputée, aidé à l'éradication du

Mal dans un hameau autrefois fort charmant, etc.), comme tous, pensa lui accorder une récompense. Soyons franc, j'avais ici deux objectifs : accroître la réputation de ce PNJ en récompensant un Héros populaire, et entuber mon Joueur... > :)

La chose fut présentée comme suit :

« Owen Yvandil, afin de te remercier de tes bons et loyaux services envers le peuple, nous avons décidé de te donner récompense. Tu as le choix entre prendre Chevalerie ou prendre Disciple. »

Ceci est un double piège. Un être Bon de son niveau, sachant les dangers qui ne manqueront pas de le guetter, est quasi certain de refuser un Disciple qu'il verrait à coup sûr mourir dans ses bras. Alors qu'être Chevalier, ma foi, semble fort appétissant. Pensant prendre le moindre mal, mon Joueur choisit de prendre Chevalerie. Il faut préciser que son perso aime la liberté et qu'il s'enchaîne tout seul...

Joie !

Pour le coup, soyons généreux et fourbe. S'il a des Terres, doublez, triplez ou quadruplez-les. Annoncez qu'il est le Chevalier de ce 'fief' et demandez-lui de se créer un emblème. De plus, s'il aime les chevaux comme c'est le cas ici, offrez-lui en un des écuries les plus grandes du coin : au choix !

C'est ainsi qu'Owen, détenteur des Terres situées sur la rive du Fleuve de Brienne (sous le B de Brienne, tout le coude, rive Nord) devint Chevalier de Brienne. On lui octroya un cheval parmi les plus somptueux ; un cheval des Steppes, argenté, aux yeux de néant comme celui de Dayeneris (dans le cycle) ainsi qu'un écuyer.

En somme, il a encore plus à perdre et doit de toute manière aller et venir avec un descendant d'une grande Famille de Loren, avec un titre tout ce qu'il y a de plus honorifique que de bon droit. Owen n'est toujours pas noble pour autant et si son écuyer



meurt, vive les problèmes...

La solution de cette récompense était le Disciple. Car il est normal qu'un disciple veuille quitter son apprentissage de part sa difficulté ou écœuré de ce qu'il doit faire. Alors que l'écuyer doit suivre son maître et tuteur partout sauf si ce dernier le congédie.

- **Apa** s'est vu apposer la marque de Khaine par le Dieu en personne au cours d'un ancien scénario. Rassurez-vous, il n'est pas du tout content de cela. Le Dieu voulait le nom d'une fille ou femme vierge à pervertir et rallier, il lui a donné. Le PJ qui l'accompagnait s'était résolu à mourir plutôt que de faire cela. Chacun ses choix. Enfin, après une période de vérification longue de 7 ans, le Temple mère de Mörr reconnu ses aspirations Neutres et le fait qu'il n'ait aucun lien avec le Dieu du meurtre et du sang. De plus, grâce à son cursus (aide envers l'Empire à plusieurs reprises, il participa aussi à la chasse aux Démons dans la bibliothèque, etc.) il se vit affecter à un Temple Mineur non loin du Moot en tant que responsable. On lui remit de plus une Dague Runique de mort mineur pour Mort-Vivant Humanoïde, fruit de la collaboration entre les cultes de Mörr et de Grugny.

Il profita d'une année pour étudier les sorts de Nécromancie : leurs effets, etc. Il est évident qu'il ne put tous les voir et c'est aux dés qu'il sut quels sort ils arriva à étudier (100 - 20% par niveau de sort).

Les deux Joueurs de départ sont maintenant liés au Monde de manière plus importante que précédemment. Leur statu, comme vous le verrez par la suite, vont permettre de leur faire faire des choses qui n'étaient pas possible avant.

1° Scénario : L'Empereur et le Seigneur de Kislev :

Owen : La personne qui fit de lui un Chevalier lui demanda de quitter ses Terres pour un travail. Ce dernier accourut. On lui demandait d'être les yeux et les oreilles du peuple Sylvain lors de l'entrevue qu'il allait y avoir à Kislev. Ceci, à la demande du

Seigneur en place, Eddar Ned Stark, car il allait recevoir l'Empereur et voulait que des oreilles externes puissent témoigner dans le sens de la vérité au cas où.

Se disant que cela ne nécessitait pas de qualité qu'Owen ne possédait pas, on l'envoya lui plutôt qu'un autre. De plus, montrer ses Héros, même les petits, semble être en vogue à la cour.

Owen accepta et parti avec un nombre minimum de garde pour faire sérieux : 200 hommes d'arme.

Apa : Le Culte de Mörr l'envoi pour les même raisons écouter et voir. Etant le seul participant de son culte, il peut parler pour ce dernier si on lui pose des questions. Sinon motus et bouche cousue sur la position du culte.

Seul, pas de garde ou de clerc avec lui.

Eddar Ned Stark voulu par ces dispositions avec des oreilles externes visibles, Owen, et invisibles, Apa, éviter des possibles problèmes futurs.

Là, il faut que vous connaissiez les noms suivants avant de poursuivre :

- Tous les Stark. Parents et enfants. Le nom du maître d'arme (que je n'ai plus) qui les accueillera

- La famille Impériale au complet

- Jaime Lannister, le chevalier de la Fleur il me semble, et son frère aîné Tyrion, le nabot aux jambes torves et au dos légèrement voûté

- Petyr Baelish et Varys l'Araignée du conseil restreint Impérial

- Ser Boros

- Benjen Stark de la Garde Noire, venu avec Meryn, autre Garde Noir, demander de l'aide en hommes pour le Mur

- Un nom d'Halfling de votre choix (à mémoriser)

Les joueurs sont arrivés avant le cortège Impérial et

seuls eux furent accueillis au château. Pas l'escorte d'Owen donc. Le reste des appartements étant réservé pour le cortège et les gardes impériaux. Quand le cortège arrive, 5000 hommes tout de même, avec des clercs de Verena et de ce que vous désirez d'autre, qui seront logés au château et en ville, ils sont déjà installés.

On leur annonce que le dîner aura lieu à telle heure et que leur présence est requise.

Il est de bon ton ici, de leur laisser faire le mur s'ils le désirent. Cela peut vous permettre de leur faire une rencontre avec Tyrion Lannister. Faites-en un type sympathique, plein d'esprit et mettez-leur des points communs. Une manière simple sera de jouer la compassion sur un thème « malheureux » de la vie de vos PJ. Tyrion aura, comme par enchantement, vécu le même genre d'histoire.

Le Banquet :

La salle du banquet est digne d'une cours du Nord, immense et froide. Des tentures revêtent bien les fenêtres et les murs, mais le froid hivernal qui règne au dehors parvient toujours à filtrer. Des tables furent installées et peuvent accueillir 500 invités. Disposées en U, elles vont permettre à tous de voir le jugement du Halfling.

Aucun de vos PJ ne doit être à la table de l'Empereur, de sa famille et des hôtes. Prenez un album Johan et Pirlouit, c'est tout pareil.

Le repas avance, 19 plats sont prévus, du plus simple gruaud, au faisan du Sud cuit au miel. Vers le 7^e plat, Eddard Stark annonce que pour un événement aussi extraordinaire, il fallait des situations extraordinaires. Il fit amener l'Halfling. Appelons-le Albert Zekker.

Albert fut mis à genou au centre du U et Eddard Stark prit la parole. Cet Halfling aurait passé le Mur du Nord sans autorisation et sans qu'on sache comment. Eddard annonce que si quelqu'un est prêt à payer ou échanger sa liberté en offrant quelque chose à l'Impératrice, il la lui accordera. Laissez le temps à vos PJ de savoir s'ils vont faire quelque chose. Sinon, l'Araignée chuchotera quelque chose à l'oreille de l'Impératrice qui annoncera sa liberté.

Le reste du banquet se traduit par l'intervention d'un Homme de la Garde Noire qui demande des

hommes pour le Mur et les diverses interrogations que poseront les PJ et PNJ's à l'Halfling.

Eddard Ned Stark repartit avec ses filles en compagnie de l'Empereur. Il venait d'être fait sa Main : son aide loyale devant assurer la justice et les tâches ennuyeuses comme la gestion des révoltes, etc.

En cours de soirée, Apa entendit parler des Autres. Faisant le rapprochement avec les Morts-Vivants, il écrivit une lettre à son culte contant la soirée et décida d'aller voir. Owen reçut une missive de son commanditaire lui demandant une enquête sur les Autres. Il écrivit aussi une missive. Toutes deux partirent par corbeau.

Château suif :

Ils firent la route avec Jon Snow, ce dernier a décidé de s'engager dans la Garde Noire pour l'honneur de son père. Son loup l'accompagne.

Une fois à Château suif, Owen et Apa purent voir l'ampleur de ce Mur titanesque. 17 pieds de haut, 7 de large, sa surface est couverte de givre et de glace. Aucun escalier ne permet d'arriver au chemin de ronde verglacé, seul un palan en donne la possibilité. Avec le soleil, le mur change de couleur mais garde cette terrible sensation de solitude et de robustesse effrayante. Le commandant de la Garde Noire, Mormont, le Vieil Ours comme l'appellent ses hommes, reçoit les joueurs et leur annonce qu'ils pourront partir dès la dernière patrouille rentrée. Ils ont pu assister à l'accueil mitigé des nouveaux, à l'entraînement, etc.

Dans la soirée arriva la patrouille et sa macabre découverte : deux corps humains devenus noir de cendre par un moyen inconnu. On leur fit hommage puis on les entreposa dans une salle en bas de la tour du Vieil Ours. Ce dernier a décidé de les emmener à la capitale pour demander des hommes de plus en s'appuyant sur les dangers inconnus que recèlent les Terres Incultes du Nord.

La nuit venue et le sommeil avec, ils entendent soudain des cris : « Au feu, au feu ! » La tour du Vieil Ours est en train de flamber au sommet. Sans réfléchir, ils se précipitent et, une fois au pied de la tour qui a bien commencé à brûler, voient Jon Snow

et le Vieil Ours déboucher de la fumée avec un bras noir de cendre dans leurs mains. Ce bras continue de bouger. Jon Snow a les avants bras brûlé et même les soins magiques ne peuvent le guérir de ce mal. Le Vieil Ours, dès les événements apaisés, leur annonce qu'ils pourront partir le lendemain et qu'il est curieux de savoir ce qu'ils vont apprendre par delà le Mur. De plus, il leur conseil une halte chez Lord Craster afin de se ravitailler. Il leur apprend que les Lois par delà le Mur sont celles de la personne à qui appartient la terre et, que celle de Craster en font un Dieu en son domaine. C'est un « ami » dont le Vieil Ours n'aimerait pas à se débarrasser. Il leur confie par la même occasion une hache à donner à Craster (pas magique, rien, juste belle). Ceci, afin qu'ils comprennent qu'il faut réfléchir avant d'en faire quoi que ce soit...

Les Terres Incultes du Nord :

Au petit jour, Owen et Apa montèrent sur le Mur et virent une contrée vallonnée et blanche de neige. On les aida à descendre et il se retrouvèrent dans l'immensité froide des terres Incultes. Commence alors un voyage de deux semaines à dos de canasson.

Ils évoluent dans un sous-bois tourmenté, où la glace grandit avec les arbres. La neige couvre le tout d'un banc manteau et c'est la caille pour les deux. Heureusement, ils ont prévu des pulls et fourrures. Owen, bien que sentant le froid, y est immunisé grâce à son tatouage. Pendant près d'une semaine, ils avanceront tant bien que mal, faisant du feu aussi bien que faire se peu avec les branches du coin : gelées. Pourtant, durant le huitième jour, ils sortirent des bois et arrivèrent sur une piste fort étendue qui s'étalait dans la totalité d'une vallée. Des traces de pattes immenses, dans le genre mammoth, s'enfonçaient d'un mètre dans le sol. Cette « rencontre » n'avait que pour but de leur donner un point de repère spatial. Ils continuèrent et finirent par arrivé chez Craster.

Le voyage fut long et ne pas avoir rencontré d'ennemi ou d'animaux était voulu.

Craster et ses 20 Femmes :

Grande ferme en bois avec un enclos pour les

cochons, le domaine de Craster est comme lui, Neutre et peu accueillant. Cet homme a vingt femmes. Elles sont à la fois ses filles et ses femmes. Durant leurs séjours, les joueurs se sont demandés s'il avait déjà eut des Garçons. Ce fut l'une de ses filles, enceinte, qui leur appris que oui. Apeurée, elle s'adressa à Apa, le grand type tout en armure qui doit se peler sévère, et lui dit qu'elle attendait un garçon. Le problème, c'est que Craster ne veut pas de Garçon, il les donne en offrande aux Autres.

Owen, Bon, Apa, Templier de Mörr, sentent leur sang ne faire qu'un tour. Ils demandent où il emmène les garçons qui viennent de naître et elle leur montre le chemin dont aucun des petits n'est revenu. Après une demi-heure de marche dans la forêt, ils arrivent dans une clairière et voient un autel aménagé sur une souche, le sol rougi de sang. Paf ! Owen fait demi-tour, parcourt le chemin inverse en une demi-heure, défonce la porte de la ferme et tue Craster avec son épée de cristal.

C'est très bien, les vingt femmes sont désormais libre de ce fou furieux mais semblent encore plus désespérée. Certaines d'entre-elles les haïssent, il s'agissait de leur père et mari tout de même. Certaine n'osent montrer leurs émotions. D'autres les remercient grandement. Seulement, 20 femmes ne peuvent vivre en sécurité de l'autre côté du Mur. Maintenant qu'ils ont tué Craster, il faut assumer et les mener en lieu sûr. La doyenne indique qu'elle connaît la route du village le plus proche mais n'est pas certaine de l'accueil qu'ils y recevront.

On fait ses paquets et on s'en va.

L'âge de Pierre :

C'est ainsi que fut caractérisé la mode de vie de ce village par Owen. Imaginez des huttes faites des deux pans du toit touchant le sol. La neige s'y amoncelle et la glace rend impraticable leur escalade. De la terre cuite compose la façade. Autour de ce village, une haie de rondins de bois taillé en épieux couvert de glace sculptée en pics. Mettez-y un Shaman énigmatique, un guerrier robuste et paternel et un éclaireur avisé et enjoué pour les recevoir. Après avoir discuté l'entrée dans leur village de Gens d'au-delà du Mur (Owen et Apa), le Shaman décide qu'ils peuvent venir présenter leur requête. Ils sont reçut, eux et la

doyenne dans la hutte du guerrier et au fil de la discussion, acceptent de les garder, elles et les chevaux d'Owen et Apa comme gage. C'est cela ou aller au-delà du Mur avec une femme enceinte...

Ils acceptent et demandent des précisions sur les Autres. Le Shaman leur apprend qu'ils s'agit des défunts qui veulent se venger de leur vie morne. Il leur apprend aussi que ce mal n'est pas naturel et qu'il n'en a pas toujours été ainsi. Lui-même a commencé à réfléchir à un antidote et leur fournit ce à quoi il est arrivé ; Quatre plumes : un plume blanche de colombe, une noire de corbeau, une rouge qu'il est impossible d'identifier et une verte idem (Phénix et Chimère).

Durant la discussion, vient un sujet qu'ils n'attendaient pas. Mance Rayder, Roi des Terres Incultes, rassemblerait toutes les tribus. Le village dans lequel ils se trouvent ne voudrait apparemment pas les rejoindre.

On les raccompagne, ne leur donnant qu'un minimum de nourriture et on les laisse dans le froid glacière des Terres Incultes.

Le Poing :

Le Poing est une montagne qu'ils ont rencontré sur le retour. Elle tient son nom de sa forme de poing dressé vers le ciel. Ils s'y sont arrêtés et ont parcouru une cavité qui s'enfonçait dans le sol. Le vent s'était levé et commençait à geler Apa. En attendant la fin de la tempête au dehors ils examinèrent la grotte et découvrirent, enterré, un sac contenant 30 pointes de flèche et quatre lames de dague, le tout en Mythril.

Quand le temps se fut calmé, ils remarquèrent qu'il ne savait plus très bien où ils étaient. Ils gravirent alors le Poing par le versant le moins abrupt et, une fois en haut, examinèrent les alentours. Paysage vallonné et blanc. Au loin, la piste de 'mammouths' était visible. Ouf !

Soudain, Owen voulu voir dans la boule de cristal de son objet Slann. Ce qu'il y vit le terrifia. Dans une salle aux immenses blocs de pierre noir formant le mur d'une pièce circulaire, une femme vêtue de rouge sacrifiait un homme grisonnant en lui enfonçant une épée dans la poitrine. Lorsque la

lame en ressortit, l'homme inerte, elle était de feu. Etonné et blanc, il regarda encore l'image se brouiller et revenir, lui montrant un bûché où tout les symboles religieux (à son sens) brûlaient. Il sut par la suite, et grâce à Apa, qu'il ne s'agissait que des Symboles des Divinités Bonnes ou Loyales.

Ils repartirent aussi sec pour le Mur, l'esprit empli de questions

Château suif :

Une fois rentrées, une rencontre avec un loup affamé et la contemplation d'un Dragon Slann qui ne voulait plus montrer quoi que ce soit, ils apprirent la nouvelle : L'Empereur était mort. Durant une chasse, il fut chargé par un sanglier. Après enquête, ce serait Eddar Ned Stark, Seigneur de Kislev qui aurait fait droguer l'Empereur. Accusé de félonie, il fut décapité et sa tête mise en pique sur les remparts du donjon.

Robb Stark, le fils aîné, devint Seigneur de Kislev et, avec l'appui de ses vassaux, se proclama Roi du Nord. A son sens, son père n'aurait jamais fait cela, lui qui avait évité tout ce temps les jeux de cours. Il fut lui aussi déclaré félon.

Stannis Barathéon, Seigneur de Luccini, déclara que le fils de l'Empereur n'était pas le sien mais le fruit d'un inceste entre l'Impératrice et le frère de celle-ci. En se proclamant Roi du Sud, Il fut déclaré félon.

Renly Barathéon, fils cadet annonça qu'il n'y avait pas de droit d'aînesse pour le trône. Avec une armée venue d'Arabie et des promesses pour les Seigneurs le suivant, il déclara vouloir le trône. Il fut déclaré félon, lui aussi.

Tywin Lannister, Seigneur Estalien et Père de l'Impératrice, se met en marche avec une armée pour lui prêter main forte.

Les Tully se déclare neutre.

Ces nouvelles leur parvenant, Apa décide d'aller rendre compte à son temple Mère, à Luccini. Owen quant à lui veut se rendre chez son commanditaire, en forêt de Loren.

Ils parlèrent au Vieil Ours, lui contant ce qu'ils savaient.

Ils firent la route ensemble pour les raisons que nous verrons dans la suite.



P.-S.

Prochaine halte : Luccini et la Métropole
Souterraine Elfique.