Le traître trahira trois fois.

Synopsis rapide :

Il convient d'expliquer que le royaume de Reinhald est une des portes pour entrer en Pryddain par le sud et l'est. Comme indiqué dans le sujet qui est consacré à Reinhald, l'arrivée du nouveau roi n'a pas fait que des heureux. Un noble s'est donc laissé corrompre par un espion de l'empire, Hendrick Perranson va aider Hoel (alias Camulos espion de Carolus) à fomenter des troubles à la frontière avec les Bjorningas afin de provoquer une guerre qui obligera le roi à porter ses forces sur la frontière Est et délaisser sa frontière sud. Pendant ce temps là : le comte Vindomarix va envahir Reinhald, destituer le roi et de remettre sur le trône Favonius Perranson, roi qui aura une dette envers Vindomarix et sera plus souple dans les relations Empire - Pryddain. Du moins c'est la version que possède Hendrick...

La version de Camulos est tout autre : plutôt que de placer un fantôme sur le trône, Vindomarix prendra possession des lieux au nom de l'empereur qui verra ainsi son territoire agrandi et Reinhald sera le fer de lance d'une attaque globale contre Pryddain.

Mais il existe encore une autre version. Celle de Vindomarix ! Qui se verrait bien Roi au lieu de comte... Son plan est simple : suivre les instructions de Camulos jusqu'à un certain point. Puis s'emparer de Reinhald. Pour cela : il a envoyé des émissaires pour négocier avec Ulrich le roi des Bjorningas, afin que celui-ci le soutienne lors de son invasion, le territoire conquis par Reinhald 1er sur le royaume Bjorning lui sera abandonné en échange de la paix et de l'assistance contre les inévitables contre attaque de l'empire et du Haut Royaume. Il a un lien avec la famille des Ciannan (sa grand-mère descend de Reinhald 1^{er} et était une noble Ciannan) et compte utiliser ce prétexte pour justifier sa prise de pouvoir.

Il y'a donc triple trahison.

Les Pjs dans tout ça ? Ils vont devoir démêler la situation et jouer les «empêcheurs de trahir en rond ».

I. Chronologie

Voici ce qui s'est passé et ce qui va se passer si les PJS n'interviennent pas

J - 1 an : Laurentius Frigganson fils d'Artorius, chasse son cousin du trône qu'il occupait depuis la mort d'Artorius et reprend les rênes de Reinhald

J - 6 mois : début des négociations entre Vindomarix et Ulrich

J -5 mois : Hendrick tente de récupérer un terrain fertile situé entre ses terres et celle d'un membre de la Famille Dierdre. Le roi tranche en faveur de Dierdre. Hendrick, fou de rage, réclame le jugement de l'Unique, qu'il perd ! Blessé gravement, il est approché durant sa convalescence par Hoel alias Camulos. Sa haine pour le roi ne lui fait pas voir les dangers du plan et il accepte de rencontrer le comte Vindomarix.

J -4 mois : Première rencontre entre Vindomarix et Hendrick. Elle sera suivie de nombreuses autres durant les mois à venir.

J -3 mois : l'accord est scellé entre Vindomarix et Ulrich : ils profiteront des festivités de la fête du printemps pour frapper...

J - 2 mois : Après de longues négociations : Vindomarix et Hendrick se mettent d'accord

J -1 mois : Hendrick envoie des mercenaires peu scrupuleux (engagé avec l'argent du comte) pour mener des raids derrière la frontière entre Pryddain et la Bjornie. A leur tête : Sire Owen un des proches du roi, connu pour sa fidélité et sa loyauté.¹ Malgré l'assurance de Laurentius de son innocence (le roi est connu pour être un homme de parole...), Ulrich menace de graves représailles si les raids ne stoppent pas.

J- 2 semaines : intensification des attaques des mercenaires, les Bjorningas exaspérés répliquent par des incursions sanglantes...

J 0 : Caer Ciannan² : Arrivée du comte Vindomarix, accompagné par sa suite. Celle-ci comprend : sa garde personnelle, quelques serviteurs et une abbesse accompagnée de 15 sœurs de la lumière. Ces dernières sont venues pour soutenir l'effort missionnaire de l'église de l'Unique.³ L'empereur Carolus l'envoie négocier la paix avec le Haut Roi. Les attaques des hordes gobelines se faisant de plus en plus dures, tandis que des créatures étranges attaquent l'empire depuis les terres maudites.⁴ Le comte est censé visiter les 7 rois et commence son périple par Reinhald. Il repartira

après les fêtes du printemps qui durent environ une semaine

J+1 : début des festivités.

J+2 : Affrontement entre les mercenaires de Hendrick et la tribu du Cerf. Pris par surprise : la tribu se bat bien mais est vaincue. Pour la première fois : il ne s'agit plus de raids avec quelques blessés et vol de quelques têtes de bétail. Blessé alors qu'il organisait le pillage : Owen fait brûler leurs villages en représailles.

J+3 : La nouvelle parvient aux oreilles de Ulrich qui se met TRES en colère ! Le comte l'avait assuré que les actions seraient plus de pillage avec quelques esclaves délivrés et un ou deux guerriers tués pour faire bonne mesure ! Il n'avait jamais été question de brûler des villages... Si Ulrich ne réagit pas vite : il risque de perdre la confiance des Jarls.

J+4 Envoi d'un émissaire pour demander une compensation importante au Roi Laurentius. Hjalmar, un chef de tribu connu pour ne pas porter le Haut Royaume dans son cœur, est choisi. Le roi a deux raisons pour l'envoyer en mission. La première est que la négociation va échouer. La deuxième est qu'il espère un duel entre Hjalmar et Owen, qui se terminera soit par la mort d'un chef populaire qui lui fait de l'ombre, soit par la mort d'un chevalier valeureux et de surcroît proche du roi.

J+5 : arrivée de Hjalmar à Caer Ciannan. Il est reçu au bout de deux heures par le Roi. Laurentius nie évidemment les faits, provoquant la colère de Hjalmar. Il fait la description du chevalier qui dirigeait les pillards, et surtout de son blason, un chêne blanc sur fond rouge. Owen appelé par le roi est sommé de s'expliquer. Celui-ci a auparavant été intercepté par Camulos, qui a exacerbé magiquement sa haine des Bjorningas. Owen sort son arme et attaque Hjalmar. Owen gagne mais le duel l'a laissé grièvement blessé. Prévenu par Hendrick, les guerriers qui accompagnaient Hjalmar se fraient un chemin vers la sortie, et fuient vers la frontière.

J+6 : Mobilisation des chefs Bjorningas, indignés par la mort de Hjalmar. Ulrich prend la tête des troupes et se déplace vers la frontière entre le Haut Royaume et la Bjornie. Prévenu par ses espions, Laurentius mobilise son armée et ses chevaliers. Le comte Vindomarix propose en tant que chevalier d'aider Reinhald à se défendre, afin de sceller leurs nouvelles relations dans une alliance contre les hordes barbares. Laurentius se fait prier pour la forme puis accepte. Dans la nuit de J+6 à J+7 : Camulos empoisonne Favonius Perranson, celui-ci va tomber malade et mourra « de causes naturelles » dans deux jours. Pendant ce temps là, les troupes du

comte on pénétrés dans Reinhald et se dirige vers la capitale

J+7 : Les deux armées se rencontrent sur une plaine non loin de la frontière, après l'échec des négociations. Au cours de la bataille, Hendrick et un de ses chevaliers, qui combattaient non loin du roi, réussissent à lui porter un coup fatal dans le dos. Il sont immédiatement abattu par Vindomarix, afin de venger son « frère d'armes ». Un début de débâcle survient, mais il est jugulé par les chevaliers de Reinhald et de l'empire qui se regroupent autour de Vindomarix, et l'armée fait une retraite rapide mais a peu près ordonné. S'en suit un classique des guerres de tous les temps, pillage par les vainqueurs et tout ce qui s'en suit.

1. Hendrick a tout simplement fait appel à Camulos, qui possède quelques talents magiques : Un sort de changement d'apparence et quelques suggestions habiles ont fait le reste ! Le chevalier est connu pour avoir une haine particulière pour les Bjorningas (au choix du MJ : être cher tué pendant un raid ou tout simplement xénophobie stupide !). Si Owen est capturé : Il pourra uniquement dire que le Roi lui a demandé de prendre la tête d'une troupe pour déclencher une guerre entre la Bjornie et Pryddain.

2. C'est le lieu où est enfermé Favonius Perranson, dans la partie du royaume de Reinhald contrôlé par le clan le plus fidèle à la famille royale

3. Officieusement ce sont surtout des fanatiques prête à tout pour éradiquer la religion « *pervertie* » qui règne en Pryddain.

4. Les ennuis sont réels, mais beaucoup moins graves qu'annoncé. Carolus pense surtout que tout ira mieux si l'empire prend le contrôle du Haut Royaume, puissance païenne qui résiste à la religion de l'Unique.

J+8 : La noblesse de Reinhald, désarmée, veut se tourner vers l'ancien roi... Favonius est mort de maladie, et son cadavre a été brûlé pour éviter la contagion. Pendant que les grandes familles se concertent pour choisir un Roi, Vindomarix fait entrer ses troupes dans la capitale : Caer Reinhald afin « d'aider au maintien de l'ordre ».

J+9 à J+11 : La confusion règne et les grandes familles se déchirent, duels et bataille entre les partisans des uns et des autres sont choses courantes. (L'ordre des sœurs de la lumière profite du chaos ambiant pour éliminer les prétendants sérieux). Le conseil royal des plus proches conseillers du roi est finalement accepté par tous pour désigner un régent, le temps que le Aird Righ soit consulté. Le comte Vindomarix, profite de la confusion pour se faire nommer « *Grand Protecteur de Reinhald* » par ce conseil. Il négocie avec Ulrich et la paix est instaurée au prix du sacrifice de la province la plus à l'Est de Reinhald

Dans les mois qui suivent, le royaume de Reinhold et le comté de Vindomarix sont réunifiés. Le Haut Roi ne pouvant laisser un comte carolien s'approprier un des sept royaumes lève une armée et négocie une trêve avec l'empereur (qui n'a pas du TOUT apprécié la manœuvre de Vindomarix). Reinhold connaît à nouveau la guerre. Le comte s'allie avec les Bjorningas et la guerre s'éternise....

II. Comment empêcher ça ?

1) Les personnages sont des guerriers chargés de la protection de la frontière.

Le scénario commence en J zéro. Alors qu'ils patrouillent de nuit sur la frontière entre Reinhald et la Bjornie, ils tombent sur une dizaine de mercenaires revenus d'une petite incursion, trahis par le meuglement du bétail. Après un combat bref, les survivants pourront expliquer qu'ils ont été engagés par un noble dont ils ignorent l'identité, pour faire du brigandage en tenue de soldats de Reinhald et que seul leur chef connaît le fin mot de l'histoire. Leur organisation est assez lâche en fait. Ils campent en petits groupes de dix avec un chef (le dizénier) et se réunissent de temps en temps pour des actions de plus grande envergure. Justement ils ont rendez-vous dans deux jours près d'un dolmen. Si les PJS les fouillent, ils trouvent de l'or frappé dans l'empire carolien.¹

Etant donné la curiosité naturelle de tout joueur de JDR : il est probable que les joueurs voudront aller au rendez-vous. Ils peuvent prendre les habits des mercenaires sans problème : la plupart ne se connaissent pas vraiment et ils ne se côtoient que pour les grandes expéditions. L'un d'eux devra prendre la place du chef de cette petite troupe.²

Une fois au Dolmen : les dizéniers sont appelés par Owen qui leur explique l'objectif rapidement : un domaine Bjorningas composé de plusieurs petites fermes et d'un village, ils doivent attaquer un peu avant l'aube, prendre tout ce qu'ils peuvent et ensuite se disperser pour repasser la frontière. Tout cela avant que le seigneur du domaine n'ait le temps de réagir. Des pjs intuitifs : sentiront comme une frustration chez Owen, on sent qu'il n'aime pas ce qu'il fait... La raison est simple : malgré ses défauts, le chevalier a un sens de l'honneur assez poussé et ce genre d'opérations ne lui plaît pas : il préférerait une déclaration franche de guerre et une bataille rangée ou il puisse prouver sa bravoure, plutôt que ce genre d'opérations...

Que peuvent faire les PJS ? Empêcher que le village soit brûlé est la meilleure idée. Ça réduira nettement l'armée d'Ulrich, car le pillage n'a jamais vraiment poussé à la guerre, la preuve est que les Bjorningas le pratique de temps en temps... La solution la plus brutale est de tuer Owen. Le déclencheur est une paysanne qui lance une pierre au chevalier, l'empêcher est assez dur mais peut

être fait. S'il y'a des génies de la persuasion dans votre groupe laissez-les raisonner Owen en faisant appel à son sens de l'honneur³ il est colérique mais pas cruel...

L'effet sur la chronologie est que les événements de J+3 à J+6 sont supprimés... Ulrich envahit Reinhald, mais ses forces sont réduites : d'où victoire de Reinhald. Toutefois, le plan de Vindomarix marche encore : durant la bataille le roi sera abattu et la guerre fera de nombreuses victimes dans tous les camps. Il faut donc aller à Car Ciannan pour empêcher Vindomarix et Camulos de nuire... C'est là que la 1ere possibilité rejoint la deuxième.

1. Les échanges commerciaux sont multiples et des monnaies d'un peu partout sillonnent Yggdrasil, mais la monnaie d'or est extrêmement rare, surtout pour des simples soudards.

2. Si vos pjs laissent tomber et se contentent de prévenir un supérieur, décalez la chronologie d'un jour. Le réseau d'espions mis en place par Camulos et Hendrick est assez efficace pour prévenir ce genre de manœuvre

3. Curieusement : les sorts du genre « charme personne » ne marcheront pas sur lui ! (Ca s'appelle l'effet anti-pjs fainéants... ;-)

2) Les personnages sont à la cour.

Chevalier, serviteur, artisan, garde ou encore barde attaché au service du Roi... Voilà quelques possibilités pour justifier la présence des joueurs au château. Le scénario commence également en J0.

Informez les joueurs de rumeurs et nouvelles diverses qui circulent à la cour :¹

- *Sire Owen semble être en disgrâce : on le voit beaucoup moins à la cour ces temps-ci*

- *On dit que Sire Albrecht est fol amoureux de dame Iseline : il portera ses couleurs aux tournois qui seront organisés pour la venue du comte Vindomarix.*

- *Laurentius a reçu la visite d'un émissaire de la maison Caspiaris, on raconte que le roi Nikolos lui a proposé d'épouser sa fille afin de renforcer les liens entre les deux royaumes.*

- *Le Nord de Pryddain est frappé par une recrudescence de raids gobelins, on raconte qu'il sont plus meurtriers que jamais, et que surtout ceux-ci semblent mieux armés et mieux organisés...*

- *Les Bjorningas sont agités en ce moment, ils prétendent que les soldats du roi se livrent au pillage.*

- *L'émissaire de l'empereur est un cœur à prendre : les jeunes filles à marier se préparent depuis des mois à sa venue ! On prétend qu'il serait fort bel homme...*

- *La jeune sœur du roi reviendra demain du monastère ou elle avait été placée pendant les guerres de succession, peut être pour un futur mariage entre le comte et elle ?*

- *Les missionnaires de Deos en provenance de l'empire sont de plus en plus répandus dans Pryddain, ils prétendent que les sidhes et les nains sont des démons... Un sidhe aurait été brûlé sur les terres des Caspiaris.*

- *Il y'a des frictions entre le roi de Peithan et le roi de Volsung au sujet de leur frontière commune.*

a) Une arrivée fort attendue :

C'est en début de journée que des messagers sont arrivés à Caer Ciannan. La suite du seigneur Vindomarix arrivera en fin d'après midi et en homme courtois, il tient à prévenir son hôte à l'avance. La forteresse est donc fébrile, et les serviteurs courent dans tous les sens afin de préparer la table du banquet, les chambres, installer les lices pour le tournoi, etc...

Comme prévu : le comte arrive à cheval suivi par sa garde personnelle, quelques serviteurs et une abbesse accompagnée de 15 sœurs de la lumière. Le baron Sire Frederich Mc Ciannan l'accueille chaleureuse-

ment sur le perron : les deux hommes sont en effet cousin issu de germains (la grand-tante de Frederich est la grand-mère de Vindomarix). Parfois allié, parfois adversaire, le comte de Vindomarix est bien loin du centre de l'empire Carolien, et ses autres voisins sont les Bjorningas ! Il est donc facile de comprendre comment le comte et le baron en sont venus à se respecter et s'apprécier. Une fois installé dans ses appartements, le roi, la cour et une bonne partie des serviteurs assistent à l'office du coucher du soleil. S'en suivra un festin où des saltimbanques donnent un spectacle, puis le barde attaché à la maison royale montrera son talent.

B) Qu'est ce qui peut mettre la puce à l'oreille des joueurs ?

Tout d'abord la présence des sœurs de la lumière. Curieux que le comte qui n'a pas une réputation particulière de piété se fasse accompagner par toute une congrégation... Lors de l'office du coucher de soleil : un observateur attentif remarquera le dégoût des sœurs de la lumière pour les rites.² L'abbesse semble même sur le point de sortir Mais le comte la retient par le bras et se penche vers elle pour lui dire quelques mots à l'oreille. Elle ne se calme pas vraiment et se tortille sur sa chaise pendant un temps, puis se met à genoux et prie pendant le reste de l'office. Une personne versée dans la religion pourra se souvenir que l'ordre des sœurs n'est pas connu pour sa douceur et sa tolérance... Les nonnes sont d'ailleurs grandes et assez larges d'épaules. Elles sont logées dans un petit monastère. Ce monastère se trouvant sur une colline non loin du château. Si on fouille leurs affaires : on pourra trouver des épées courtes, des dagues, des armures de cuir bouilli, et du poison. Bel équipement pour des sœurs qui viennent répandre la lumière divine !

1. (Ne pas hésiter à en rajouter d'autres, même les plus improbables...)

2. L'office du coucher du soleil est un culte pour demander que Deos le lumineux protège son peuple durant la nuit, et demandant la bénédiction du Dieu sur les « unions nocturnes ». Certains prêtres de l'unique ont la faculté de produire de la lumière qui vient illuminer l'assemblée lors de l'invocation qui marque la fin de l'office. Pour les fanatiques comme les sœurs de la lumière, la demande de bénédiction sur les unions charnelles est une hérésie ! Quant à la illumination de l'assemblée c'est de la magie et donc un acte qui vient du démon...

La prestation du barde¹ : celui-ci va raconter une légende parlant de la trahison d'un frère/ami et si on l'interroge : il avouera avoir préparé un conte épique et louant

l'amitié entre les royaumes, mais saisi par l'inspiration : il a chanté ce récit pessimiste. Si les joueurs sont vraiment obtus faites intervenir un devin/devineresse qui poussera des cris en voyant les résultats de sa divination et parlera de malheurs, guerres, famines et autres perspectives joyeuses.

Tout cela devrait intriguer les joueurs et les pousser à s'intéresser d'un peu plus près au comte et à sa suite.² S'ils surveillent attentivement ses appartements ils auront la surprise en J+2 de voir Sire Hoel (alias Camulos) un des chevaliers du Roi venir toquer à sa porte. Il vient rapporter la bavure d'Owen. Vindomarix ne sera évidemment pas heureux de la nouvelle ! Le comte commencera par s'énerver et traitera Owen de tous les noms (ça s'entendra plus facilement que le reste de la conversation) puis se calmera et estimera que c'était le risque vu sa haine des barbares...

C. Que faire ?

- Prévenir le roi : ça paraît stupide, mais pas tant que ça... Laurentius est un preux chevalier, mais il est loin d'être naïf. Sans preuves formelles il ne pourra opposer leur parole à celle d'un comte et qui plus est un émissaire (l'une de ses « faiblesses » est son sens de l'hospitalité), mais il sera désormais sur ses gardes.⁴

- Interroger Hoel (alias Camulos) : c'est une bonne idée, mais ce n'est pas facile. En plus de ses compétences d'espion, il a des talents de magie et les joueurs ont intérêt à être discrets, car l'agression (voire la disparition) d'un officier du Roi ne passera pas inaperçue. Son témoignage peut renforcer grandement leur actions auprès de Laurentius.

- Surveiller Hoel. Ca leur permettra à J+4 d'assister à l'envoi de son rapport mensuel à l'Empereur Carolus. Si les PJS se saisissent du rapport d'Hoel et le donne au Roi celui-ci accusera le comte publiquement. Ce qui conduit à un jugement de l'Unique réclamé par Vindomarix. Il affrontera Camulos et le tuera. Puis pardonnera noblement à son cousin de s'être laissé abuser par un traître.⁵

- Tuer le comte : TRES mauvaise idée ! C'est un ambassadeur, un noble et un chevalier. Trois bonnes raisons pour Carolus⁶ de déclencher une guerre contre Reinhald et à plus forte raison contre Pryddain, s'il lui arrive quelque chose.⁷

En fait la meilleure chose à faire est de prévenir le roi, d'empêcher le duel entre Hjalmar et Owen et de neutraliser Camulos. L'invasion Bjorningas sera repoussée et l'assassinat de Laurentius empêché, car la

bataille sera trop confuse pour réussir un tir. Il n'empêche que vous pouvez laisser à vos pjs le plaisir de sauver la vie du roi en détournant la flèche fatale.

1. Le must serait évidemment de faire jouer le rôle du barde à un pj (ça faciliterait entre autres choses le contact avec le roi...)

2. En cas de joueurs vraiment pas doués : un conseil perso... Envoyez-les jouer à Yugi-oh !!...

3. Dans le cas où vous faites jouer deux groupes, l'un au château et l'autre à la frontière, Hoel mentionnera l'action des pjs (meurtre, raisonnement d'Owen, magie éventuelle, etc.)

4. Précisons tout de suite que Laurentius a d'autres gobelins à fouetter que d'aller jouer aux espions dans les couloirs de son château.

5. Camulos mort ou neutralisé : c'est un archer qui sera chargé de tuer le Roi de Reinhald lors de la bataille contre les Bjorningas. Par contre : l'affrontement entre Owen et Hjalmar n'aura pas lieu, d'où victoire facile de Reinhald contre des barbares nettement moins nombreux.

6. L'empereur a les moyens de se payer le service de mages compétents qui pourront déterminer les causes de la mort de Vindomarix.

7. Est-il besoin d'expliquer que les Bjorningas profiteront de l'occasion pour envahir Pryddain par l'Est ? Non ? C'est bien ce que je pensais.