

## SCENARIO IX : DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES

Scénario Donjons et Dragons 3.5



Scénario Donjons et Dragons 3.5





## SCENARIO IX : DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES

Scénario de niveau 5 à 7

Ce scénario fait suite à « *Du tréfonds, des abominations* » (chapitre 8 de la campagne Cerbere.org) et reprend le cours de la trame générale après que les PJ se soient fait quelques alliés puissants et en auront appris un peu plus sur Miral et ses environs. Ils ne se doutent pas que bien connaître son environnement finit toujours par porter ses fruits.

### PRÉAMBULE DESTINÉ AU MENEUR



Le Meneur de jeu, à son choix, vient peut-être d'achever avec ses joueurs le scénario intitulé « *Du tréfonds, des abominations* » (chapitre 8 de la campagne Cerbere.org). Les PJ se trouvent donc aux abords de Miral. Dans le cas contraire, ils sont en route vers la Baronnie de Sir Constance s'ils n'ont pas exécuté cette digression à Miral.

Le Meneur de jeu trouvera à la fin du scénario, après les **Annexes**, toute une série d'encarts intitulés « *Au sujet de...* ». Ceux-ci ont pour but de synthétiser la situation actuelle et les développements futurs et envisageables afin de les intégrer à son gré, selon la tournure des événements qu'il veut ou non appuyer ou selon la curiosité et l'implication des PJ quant à l'un ou l'autre pan de l'immense Campagne Cerbere.org et de toutes ses considérations diverses et prolifiques, et ses enjeux politiques.

### SYNOPSIS



Les PJ font d'abord route vers le quartier général de Sir Constance. En chemin, ils porteront secours à des réfugiés et sauveront un village d'exactions orques dans un combat de guérilla urbaine géré par un système original.

Sir Constance est déjà bien affaibli dans sa lutte, presque une survie, contre Sir Matthias.

Le clan des nains se propose de lui venir en aide face à ce soulèvement d'orques et de lui proposer un puissant artefact.

Cet artefact se trouve être un étendard nain qui confère force et confiance à ceux qui le brandissent bien haut ! Il faut traverser les terres tombées sous la coupe de Sir Matthias.

Une fois sortis, les PJ repartent vers les positions de Sir Constance et observent un important mouvement de troupe ennemie. Il faudra soit ruser pour les prendre en embuscade ou aller prévenir au plus vite Sir Constance du danger qu'il court et lui fournir l'artefact pour l'aider à résister.

### MAIS QUE FAIT L'EMPIRE ?



Celui-ci ne se mettra pas à arbitrer ou à favoriser l'un des deux camps dans ce conflit stupide. Ils veilleront seulement à ce que les populations innocentes victimes ne souffrent pas trop. Les troupes armées de l'Empire décimeront les troupes orques qui se livrent un peu partout à des pillages en règle. Cette action favorisera légèrement Sir Constance qui verra quelques-uns de ses assaillants abattus. L'armée impériale anéantira à vue la moindre troupe de peaux-vertes attaquant des civils. Sinon, curieusement, ils n'interviendront pas. Ils adoptent une position entièrement neutre.

Néanmoins, le premier conseiller de l'Empereur, également le chef des services secrets (La Fosse) a manœuvré ce déplacement massif d'hommes afin d'affaiblir l'Empire sur un autre flanc et arriver à mettre à mal celui-ci, voire à le faire vaciller pour en prendre le contrôle par l'entremise du fils de l'Empereur, qu'il manipule allègrement grâce à la précieuse aide de Wigsbles. Les troupes impériales ont reçu l'ordre de ne défendre que les populations civiles alors que les orques ont été priés de ne pas commettre de forfaits sur leur chemin. Ces ordres et contrordres ont bien sûr été soufflés par la Fosse.





## TERRE BRULEE

Les PJ doivent donc parcourir les terres de Sir Constance déjà ravagées par la guerre, les pillages et de sanglants combats. Les PJ peuvent vouloir atteindre cet endroit relativement sûr où il a établi son quartier général, afin de le prévenir que les troupes de l'Empire marchent vers ses terres et celles de Sir Matthias.

Des hordes d'orques à la botte de Sir Matthias commettent les pires crimes en pillant et brûlant sans vergogne le moindre petit village ou hameau. Sauvages et intractables, on pratique l'infâme politique de la « terre brûlée ». On incendie les villages, les récoltes et les champs afin de détruire la moindre réserve de vivres et la moindre récolte à venir afin d'affamer l'ennemi. La situation et le calvaire pour les paysans et les serfs de Sir Constance ne font que commencer et l'hiver est proche.



## ALLIANCE NAINE

Les PJ, en ayant fait route et équipe avec des soldats de Jurhack, ont du évoquer le conflit qui oppose Sir Matthias et Sir Constance et leur parti pris pour ce dernier dans sa lutte. Ils allaient d'ailleurs le rejoindre. Ils ont dû aussi évoquer l'armement et le soulèvement des orques se préparant à une invasion toute proche.

Ceci n'a pas laissé les nains indifférents. Le roi Jurhack est conscient qu'il se doit cette fois-ci de ne pas adopter une position neutre (voir historique du scénario 6). Il se doit de s'opposer aux orques, à l'accomplissement de leur prophétie, dont les PJ ont pu narrer l'accomplissement et la réalisation.

Il leur promet de lever le ban des clans nains et se préparer à descendre des montagnes, à quitter la forteresse de Folterhalas pour prendre les orques en étau. Il promet d'envoyer au plus vite un régiment à Sir Constance pour l'épauler.

Mais en fin stratège et en nain de guerre qu'il est, Jurhack se dit qu'il est impératif que Sir Constance tienne bon entre-temps ! Mais comment

faire ? Un prêtre-nain qui l'accompagnait lui soumet alors la solution possible et envisageable.

## ON RACONTAIT QUE...



On parle bien sûr de l'Etendard ensanglanté (**Annexe 2**).

Il évoque ce puissant artefact. Il a disparu depuis bien longtemps et il règne à son sujet déférence et crainte mêlées tout à la fois. Les nains voient un peu celui-ci comme un objet « maudit ». Il faut dire qu'il est lié à la disparition d'une escouade de choc. Il a été ensuite oublié ou craint, les temps belliqueux se sont amoindris jusqu'à maintenant. Folterhalas a développé la recherche et la conservation du savoir sous toutes ces formes (voir la « Mémoire du monde »).

Le marché est simple. Il offre l'utilisation de l'Etendard ensanglanté contre un, sa récupération et deux, sa restitution ultérieure au peuple nain. Il fait partie intégrante de leur patrimoine.

Les écrits parlent d'un endroit souterrain où même les vents s'engouffrent et où ils leur avaient fallu débusquer un clan d'orques troglodytes. Il s'agit d'une région de collines peuplée de grottes et cavernes propices à ce mode de vie, dans de profondes gorges et ravins où le vent glacial produit des sifflements stridents ?!

Un **jet de DD\* de Géographie** ou autres, permet de localiser une région précise. Elle est parcourue de ravins et gouffres et troués tel du gruyère de grottes et cavernes. **\*\*à localiser\*\***



## DIPLOMATIE EN VUE

A l'occasion, le Meneur de jeu pourra mettre en présence les deux factions suivantes : des clans nains en armes sur les terres impériales face aux troupes impériales qui pourraient bien prendre ceci pour une invasion en bonne et due forme, profitant de la confusion ! Car on n'avait plus de nains depuis longtemps et les rapports n'étaient pas au beau fixe jusqu'il y a peu (voir scénario 6). Les PJ pourraient alors se porter garants des nains et expliquer la situation. Attention aux fuites et au fait



que la Fosse sera bien vite au courant de leur parti pris et les PJ seront alors considérés comme des ennemis et gêneurs potentiels.

## DES RÉFUGIÉS JETÉS SUR LES ROUTES



Après une journée de marche pénible, les PJ arrivent bientôt en vue d'un village encore debout pour enfin s'y reposer. En effet, ils ont croisé par mal de hameaux en ruine complètement dévastés. C'est alors qu'ils surprennent au détour d'un carrefour un groupe d'hommes, de femmes et même d'enfants chargés de bagages sommaires.

Une fois rassuré sur leur intention, le groupe confie au PJ tout son désarroi et sa panique qui le poussent à une fuite le plus loin possible. Leur village, situé non loin d'ici, est pour le moment mis à sac par une bande d'orques. On peut reconnaître à la description de leur bannière qu'ils sont à la solde de Sir Matthias, qui ne recule devant aucune fourberie. Ils ont juste eu le temps de s'enfuir, emportant de maigres bagages à la faveur du crépuscule et c'est à cette réaction immédiate qu'ils doivent d'être encore en vie. Mais ces orques vont sûrement bientôt se remettre en marche et fondre comme des vautours sur ce paisible village qu'on aperçoit tout près.

Les PJ atteignent le village en question et vont probablement narrer la situation à son chef.

Les PJ ont l'air de soldats expérimentés, on les supplie alors d'organiser la défense du village.

Ceux-ci disposent à compter de maintenant d'une heure (à jouer autour de la table avec les joueurs en temps réel) pour préparer tout cela.

Avec un discours enflammé en *roleplay*, ils peuvent convaincre les réfugiés de les aider et de se joindre à eux pour résister face aux orques.

## SIMULATION



Afin de simuler ce combat de masse dans les ruelles ou les abords du village (plan en **Annexe 3**) opposant les vaillants villageois et les cruels orques

et d'éviter de lancer des dés pour chaque protagoniste durant de longues heures, le Meneur de jeu peut considérer que 10 villageois ou orques valent 1 villageois ou orque (10 pour 1). L'échelle des forces en présence est donc diminuée par 10. Ainsi, un groupe de 10 villageois contre une bande d'une vingtaine d'orques s'organise comme un combat mêlant 2 orques face à un villageois esseulé.

Le Meneur de jeu s'occupe des orques (voir **Annexe 1** pour leurs caractéristiques), de leur progression et de leur tactique. Les PJ s'occupent d'organiser la défense des villageois et leur riposte en apportant leurs aides et stratégie.

Face à cette simulation, les PJ doivent vite comprendre qu'il est vital que les villageois s'organisent et jouissent d'un avantage de situation ou tactique pour bénéficier de bonus à leurs jets d'Attaques ou d'un Effet de surprise.

Les PJ, quant à eux, ne restent pas en reste dans la tourmente, leur rôle est primordial, et donne lieu à des répercussions directes. En effet, ils organisent et conseillent les villageois impliqués dans la bataille de « masse ». Ils peuvent aussi fournir des *Soins* de groupe ou les faire bénéficier de sorts de masse (valables pour un groupe d'au moins 10 hommes) tels que *Bénédiction*, *Sanctuaire*, etc., avant ou pendant la bataille pour leur donner un avantage sensible face à leur adversaire. Ils devront aussi s'occuper personnellement des dirigeants orques par le biais de « duels » héroïques, (soit 2 sergents et leur chef).

## FORCES EN PRÉSENCE



Une trentaine de paysans, soit **3 unités** (15 villageois et 15 réfugiés) aidés par les PJ. Le village est habité par 35 personnes au total. Le nombre complet des réfugiés est identique.

Pour les paysans, le Meneur de jeu se servira de la classe *Gens du peuple*. Dans cette classe, on indique que ceux-ci savent manier uniquement une arme courante et une seule mais pas le bouclier. Ils





ne sont pas habitués au port d'armure. Le choix des armes ? Ils peuvent se servir de toutes sortes d'armes dérivées de leurs outils agricoles. Parmi celles-ci, on retrouve : bâton/gourdin, couteau/coutelas, faucille, hachette, fléau, fourche de guerre et fauchard (faux agricole).

Une bande d'une vingtaine d'orques, soit **2 unités**. Ils sont armés de grandes haches et protégés par des armures de cuir clouté. Ils sont dirigés par les officiers suivants : 2 sergents de N3 et 1 chef de N6. Il est à noter qu'ils subissent un malus de 1 à leur jet d'attaque par temps clair. Ainsi, ils attaqueront de préférence au crépuscule ou juste avant l'aurore.

Généralement, les orques aiment tendre des embuscades et attaquer d'une position abritée. Ils bafouent les règles de la guerre. Néanmoins, ici, ils s'attendent à ce que le village soit déserté et que les villageois prennent leurs jambes à leur cou en sans opposer la moindre résistance. Ils attaqueront en masse et de front pour impressionner les pauvres villageois. S'ils étaient attaqués, ils pourraient alors être tentés de se barricader dans l'une des chaumières du village.

## MISE EN PLACE DES DÉFENSES



Le Meneur de jeu trouve ici quelques éléments ou pistes envisageables.

- ⚡ La petite rivière et son pont. On peut y couper l'accès ou le piéger.
- ⚡ On peut dresser des barricades au cœur du village ou bloquer certains passages pour obliger les orques à emprunter tel ou tel chemin.
- ⚡ Observer leurs mouvements depuis le silo servant de tourelle.
- ⚡ Les mouvements, une fois repérés, peuvent être transmis afin d'anticiper leur manœuvre.
- ⚡ Etc.

Derrières les lignes ennemies



## ORGANISATION DE LA RIPOSTE



Le Meneur de jeu trouve ici quelques éléments ou pistes envisageables.

- ⚡ Si les orques se réfugient dans une chaumière, on peut y bouter le feu pour les y déloger.
- ⚡ On peut abattre le silo sur leurs têtes à leur passage.
- ⚡ Les attaquer des toits ou d'autres hauteurs pour bénéficier d'une position surélevée ou d'un effet de Surprise.
- ⚡ Etc.

## AU QG DE SIR CONSTANCE



Les PJ atteignent le camp de base de Sir Constance. Toutes ses troupes sont mobilisées dans cette campagne. Le campement et les tentes s'étendent à perte de vue. Ce sont des rangées rectilignes de tentes qui filent et convergent vers une plaine centrale où est dressé le pavillon de commandement aux couleurs de Sir Constance.

Aux abords de celui-ci, les PJ sont vite apostrophés par une petite patrouille de vigiles. Expliquant leur venue et à force de détails sur la situation et Sir Constance, on leur permettra d'atteindre le QG.

## UNE SITUATION DES PLUS DÉSESPÉRÉES



Traversant le camp, les PJ remarquent que le conflit s'enlise et que les hommes sont peu nombreux et exténués. Les prêtres sont nombreux à s'affairer auprès des blessés. On entendra dire que Sir Matthias use de shamans orques pour châtier des pires fléaux (nuée, averse, brouillard, etc.) les troupes adverses, déjà en si piteuses état.

Il a l'avantage du nombre et fait déverser un flot ininterrompu d'hommes toujours alertes. Sir Constance ploie sous le nombre, submergé et prêt de se noyer.

Quatre sentinelles à l'entrée de la tente s'écartent pour laisser passer le groupe.



## UN SEUL ESPOIR



Voir les PJ redonne une lueur d'espoir et de joie à Sir Constance, accaparé par son état-major sur la situation désastreuse sur le terrain. Cette situation est très bien expliquée par la maquette et l'état des troupes, décrit et détaillé presque en temps réel par un relais incessant d'une meute d'estafettes.

Les PJ feront aussi remarquer la venue imminente des troupes impériales, indécises pour le moment quant à leur prise de position comme ils ont pu me constater.

Mais les PJ viennent aussi porteurs de bonnes nouvelles et d'espoir.

## CONSEIL DE GUERRE



Ils doivent s'entretenir avec Sir Constance d'une proposition. Celui-ci fait alors sortir les sous-officiers et s'entourent de ses plus proches généraux.

Ils ont les informations afin de trouver une terrible arme. Le prêtre nain leur a demandé discrétion et respect.

En parlant des indications géographiques, les cartographes de Sir Constance peuvent reconnaître et également présupposer de l'endroit.

## L'ÉTENDARD SANGLANT S'EST LEVÉ



Sir Constance aimerait donc ce puissant artefact de bataille qu'on nomme régulièrement dans les batailles opposant les orques aux nains. Il se nomme « l'étendard sanglant ». Il était porté par les nains et leur assurait une victoire presque immédiate et certaine.

Il est sûr qu'avec un tel Objet magique, la victoire lui serait assurée et qu'il pourrait repousser l'assaut de son rival Sir Matthias. Les PJ sont chargés de retrouver et de lui amener sans délai ce précieux artefact.

## CAS DE CONSCIENCE



Les PJ peuvent par la suite tenter de rallier le Roi Jurhack à leur cause et ainsi obtenir son consentement pour l'utilisation de ce puissant artefact qui lui serait restitué après coup. Cela pourrait créer une solide et honorable alliance entre ces les deux peuples.

Ainsi, en plus d'amener l'artefact, ils auraient en plus une troupe naine qui le porterait haut et l'honorerait avec respect. Ce contingent militaire ainsi formé pourrait être redoutable sur le champ de bataille !

## REJOINDRE LES ABORDS



### DE \*\*\*

Les PJ doivent repartir vers \*\*\* (en territoire ennemi). Mais tout a bien changé depuis leur dernier passage. Sir Matthias a complètement envahi ce territoire jadis sous la bienveillance de Sir Constance. Maintenant, la plupart des villages sont à feu et à sang et les campagnes sont parcourues par des hordes d'orques en mouvement, parfois en pillage, mais forçant plutôt l'allure pour rejoindre le champ de bataille et ses premières lignes.

### L'empire contre-attaque

Toute une série de clans orques se sont rassemblés sous la bannière de Sir Matthias, qui entend bien faire la différence sur son rival durant la bataille. Mais l'Empire ne l'entend pas de cette oreille. Voyant les odieuses exactions commises par les orques sur les villages aux alentours, le contingent a décidé de s'en prendre à ceux qui ruinent les campagnes. Pour le moment, ils ne se préoccupent pas de la guéguerre des deux seigneurs. Les impériaux parcourent le territoire pour défendre la population civile. Sir Matthias sera d'autant affaibli, les troupes de l'Empire escortent progressivement le flot de réfugiés des zones sinistrées. C'est une longue cohorte que peuvent croiser les PJ et qui se dirigent vers les citadelles et cités voisines, où pourront s'abriter les réfugiés chassés de leur village par la guerre.



## PROGRESSION DISCRÈTE



Il va falloir que les PJ se montrent discrets dans leur progression afin de ne pas être débusqués ou remarqués. Fréquemment, ils risquent de croiser une bande d'orques (4-5 individus), le plus souvent aux abords des villages ou hameaux.

### 1. DEGUISÉS

L'idéal pour eux serait de s'emparer d'uniformes des hommes de Sir Matthias et de les enfile. Il leur faut trouver cette occasion et obtenir de tels uniformes et les conserver intacts. Aux abords du camp sont établis de nombreux bivouacs. Il peut être facile de s'attaquer à un groupe plus ou moins isolé pour leur piquer leurs tabards. A la faveur de la nuit, une attaque prompte et sans bavure est requise.

### 2. DIVERSES PÉRIPÉTIES ET RENCONTRES

Le Meneur de jeu peut leur faire vivre les rencontres suivantes, aux PJ de s'en dépêtrer, suivant leur déguisement.

- ✦ Patrouilles d'orques en maraude (4-5 individus)
- ✦ Patrouilles de soldats de Sir Matthias
- ✦ Lieutenant les passant en revue
- ✦ Déserteurs (des 2 camps)
- ✦ Paysans retranchés dans les ruines d'une mesure récemment incendiée, attaqués ou se croyant attaqués. Les PJ déguisés peuvent peut-être surprendre les assaillants
- ✦ On se méprend sur le compte des PJ et on leur confie un poste de garde, un tour de garde, d'aller chercher du bois pour le feu, de poursuivre des fuyards, etc.
- ✦ Un faible contingent d'hommes de l'Empire
- ✦ Des hommes de Sir Matthias se préparant à la bataille, leur demandant le cas échéant de se joindre à eux
- ✦ Etc...

## 3. PÉRÉGRINATIONS

Le Meneur de jeu peut épargner aux PJ bien des pièges ou des difficultés s'ils ont déjà emprunté auparavant des passages souterrains. Il peut néanmoins toujours retrouver l'un ou l'autre événement décrit dans le volet précédent (voir scénario 7).



### EURÊKA

Après plusieurs heures passées à déambuler dans les collines, guidés par les vents, les PJ atteignent enfin la grotte en question.

Le Meneur de jeu peut prévoir quelques grottes non encore explorées, et les faire tomber sur le repaire d'un animal féroce et sauvage tels que des ours, des contrebandiers, etc. C'est là qu'ils peuvent tomber sur des duergars. D'ailleurs, ceux-ci peuvent très bien les avoir repérés et les suivre.

Les PJ doivent traverser un pont de pierre en arc-boutant, balayé par les vents qui proviennent du ravin en contrebas, pour ensuite s'engouffrer dans divers anfractuosités ou cheminées naturelles qui remontent jusqu'à la surface. Un sifflement puissant et continu se fait entendre, à vous glacer le sang.

Il n'est pas impossible, en empruntant l'étroit passage, d'être emporté par un violent coup de vent. Les PJ ont bien intérêt à s'être auparavant solidement harnachés. Le Meneur de jeu évitera de faire chuter le personnage malheureux et imprudent jusqu'en bas où, de toutes façons, il se rompra le cou mais lui permettra de s'accrocher in extremis dans une position des plus dramatiques.

### DANS LA GROTTTE EN QUESTION



L'endroit est désert, semble-t-il. Personne n'a recolonisé ou s'est réapproprié l'endroit depuis lors. Ca se comprend, il a servi d'infect repaire à des Ettins qui s'étaient autrefois liés avec les orques pour échanger et disposer de divers biens. Ils laissent toujours derrière eux, une crasse immonde et infecte.





Les PJ peu scrupuleux et cupides pourraient vouloir fouiller l'endroit à la recherche de l'une ou l'autre richesse (10-40 PC et 10-30 PA). Mais sans compter l'une ou l'autre maladie immonde qu'ils pourraient se attraper.

A ce propos, le Meneur de jeu trouve une liste ci-après de diverses pourritures, parasites ou autres choses déplaisantes lorsqu'on joue à l'éboueur.

- ✂ Fongus
- ✂ Glouton
- ✂ Moisissure
- ✂ Maladies (comme le sort)
- ✂ Rats communs
- ✂ Ver charognard ou putride
- ✂ Vase, limon ou gelée
- ✂ Etc.

On retrouve des pièces de métal, d'armes et d'armures rouillées qui proviennent de nains, suivant la facture des armes et pièces d'armures.

## FAUX FRÈRES



Le Meneur place cette rencontre quand il le souhaite.

Ils peuvent avoir repéré les aventuriers voyager par ici et se montrer curieux quant à leur présence et les filer en douce. Ils peuvent les suivre jusqu'à ce qu'ils trouvent l'Étendard Ensanglanté. A ce propos, le Meneur de jeu peut également organiser une véritable course pour le premier qui atteindra celui-ci et qui réussira à s'en emparer !

Les PJ doivent avoir la possibilité de se savoir épiés et s'attendre à une attaque. Ils peuvent en voir l'un ou l'autre en coup de vent, les espionnant.

Le nain noir est une sorte de parent du nain comme l'est un elfe noir pour un elfe de la surface. C'est son alter ego maléfique des profondeurs. A ce titre, il possède les caractéristiques supplémentaires suivantes : infra vision de 40 mètres, surpris 20% du temps seulement, capacités innées d'Aggrandissement et d'Invisibilité comme un magicien du niveau équivalent à ses points de vie. Il est très vulnérable à la lumière qui le pénalise

Derrières les lignes ennemies



grandement avec un malus de 2 à son jet d'Attaque, Jets de sauvegarde et qui lui ruine toute tentative d'embuscade de sa part.

## OMBRE DES ROCHES



Celle-ci rôde toujours dans les parages. C'est l'un de ses repaires. Il n'hésitera pas à attaquer le groupe de PJ, sûre de sa force et aimant par-dessus tout la chair humaine.

## BRISE DURANT LA BATAILLE



Parmi le bazar, les PJ peuvent assez vite découvrir l'étoffe facilement reconnaissable. Elle est posée telle une nappe sur une pierre servant de table.

Il leur faut trouver la hampe ! En cherchant par terre, parmi les débris, ils la trouveront mais il n'est impossible qu'une vermine en profite pour les mordre ou leur sauter dessus s'ils ne sont pas prudents.

## ALLIANCE POSSIBLE



Il va sans dire, comme le prévoyait l'accord, que remettre ce puissant et important artefact par la suite au peuple nain permettra de compter sur leur appui inconditionnel et de les avoir à ses côtés pour la bataille.

## RETOUR AU CAMP DE BASE



Les PJ en possession de l'artefact s'empressent de regagner les positions de Sir Constance.

Mais très vite, ils tombent sur un fort contingent d'hommes à la solde de Sir Matthias.

Si les PJ se déplacent prudemment en terrain ennemi, ils peuvent les repérer au préalable et passer inaperçus. Le Meneur de jeu jugera de leur discrétion. S'ils sont repérés, ce sera probablement par une patrouille qui effectue un tour de garde (à une entrée), de ronde (sur une muraille) ou de guet (sur une tour ou point de vue) aux abords du camp. Avant qu'une autre patrouille ne les rejoigne et donne l'alerte, il se passera environ 1d6 +4 rounds.





Peut-être que l'utilisation de l'Etendard les sauverait mais cela attirerait directement l'attention sur cet objet magique.

## S'ILS SONT FAITS PRISONNIERS



Enchaînés, pieds et poings liés, ils sont amenés à un camp de reconnaissance. De là partent des groupes de cavaliers éclaireurs afin de préparer l'avancée du gros de la troupe.

On leur confisque leurs armes et on les jette dans un enclos au mur d'enceinte de près de deux mètres de haut. Ils sont sous la surveillance de 1d6 gardes suivant le moment de la journée. Le Meneur tire un jet à chaque occasion.

Leurs affaires, dont l'Etendard, ont été amenées sous une tente non loin de là. On n'imagine pas encore ce que représente cet étendard... Mais ils pourraient le découvrir et les faire parler sous la torture.

## INTERROGATOIRE ET EXPERTISE



Peu de temps après, un officier vient inspecter leur attirail afin de trouver l'un ou l'autre message ou renseignement d'ordres militaires. Il s'approprie toutes leurs richesses pour la solde de ses hommes et son compte personnel.

Très vite, il s'interroge sur leur présence si loin dans les terres ennemies et de l'importance et l'utilisation de cet étendard. Il se doute bien que celui-ci est lié de près ou de loin aux tribus naines.

Il va les interroger un par un pour en savoir plus, il sera aidé d'un bourreau qui usera de mille et une tortures et supplices pour en savoir plus.

Le Meneur de jeu testera leur résistance avec des jets de volonté. Chaque heure passée affaiblira leur résistance aux jets de volonté de 2, cumulatif. Après 3 heures, il se lassera de leur résistance et changera de victimes. Les victimes regagnent par heure, 1 point de volonté tant l'expérience est

traumatisante. Chaque heure passée sous la torture leur fait également perdre 1d4 points de vie.

Le capitaine choisira d'abord les PJ nains, puis les femmes, et les races autres qu'humaines.

Bien amochés, nos PJ sont laissés moribonds pour cette journée, mais demain s'annonce en être une aussi éprouvante, voire même pire !

Il est grand temps de s'évader. Ils n'y résisteront sûrement pas et Sir Constance a besoin de leur aide, et qu'arriverait-il s'ils venaient à découvrir la puissance de l'Etendard et la retourner contre eux ?

Le Meneur de jeu note qu'au jour suivant, un mage puissant et érudit viendra étudier leurs possessions plus en détails (comprenez par là, les objets magiques, potions, parchemins et artefact).

Quelle pourrait être leur surprise de voir arriver Wigsbles ! Et là, leur projet d'évasion pourrait bien se finir prématurément.

## LA GRANDE ÉVASION



Pour s'enfuir, il faut déjouer l'attention des gardes. Parfois, la sentinelle est seule.

La palissade est faite de troncs plus ou moins espacés pour qu'on puisse voir à travers mais ne pas savoir s'y faufiler... Bien qu'un PJ de petite taille et de races spécifiques pourrait réussir à s'y faufiler en réussissant un jet d'évasion DD25.

Un cadenas de qualité moyenne garde la chaîne qui retient la porte mais les PJ ne disposent pas d'outils, ce qui les handicape.

Le sol est meuble. On peut arriver à creuser un passage, mais les poteaux de bois s'enfoncent de près de 50 cm dans le sol et ils font plus de 2 mètres, ce qui rend leur escalade difficile.

On pourrait aussi tenter de charmer ou divertir le garde pendant qu'un autre PJ lui joue un tour pendard ?

Enfin, tout cela rend les choses très difficiles pour les PJ et il leur faudra jouer d'inventivité pour s'en sortir cette fois-ci. Le Meneur peut leur décrire la situation et les conséquences de leurs projets.



## LA TENTE ISOLÉE



Ensuite, il faut se faufiler jusqu'à la tente où se trouve tout leur matériel, et surtout l'Étendard sanglant. Enfiler des tabards pris à l'ennemi ou partir avec l'un de ses étendards assurera la supercherie. Un déguisement réussi aiderait à coup sûr.

Créer une diversion permettrait de s'enfuir rapidement, le camp est vaste et nos PJ ne sont qu'une poignée parmi toute cette soldatesque. Se mouvoir discrètement ne sera pas facile. Pour attirer l'attention, les PJ peuvent bouter le feu à la réserve de foin, faire s'enfuir les chevaux de leur enclos, etc.

## VITE AU QG DE SIR CONSTANCE



Evadés du camp de Sir Matthias, en possession du puissant artefact, les PJ reviennent de leur quête pour le comte de Sir Constance en brandissant fièrement le fameux étendard. Cette précieuse étoffe jouera un rôle crucial et déterminant sur le champ de bataille.

## MOUVEMENT DE TROUPES IMPROMPTU ET FACHEUX



Alors qu'ils arrivent bientôt au bout de leur voyage, ils remarquent au loin un épais nuage de poussière qui s'élève de la route au loin. En se rapprochant, les PJ remarquent un mouvement de troupe ennemi tentant de prendre à revers les positions de Sir Constance.

Cette horde est beaucoup trop nombreuse pour espérer la décimer en combat singulier. Au rythme où la colonne progresse, il leur reste encore trois jours pour agir. On peut bien entendu entreprendre quelque chose afin de ralentir sa progression et amoindrir son potentiel guerrier et devastateur avant l'affrontement final. Les PJ, étant vraiment peu nombreux, n'ont pas été repérés par les éclaireurs ennemis. La cohorte est vue comme une longue chenille qui serpente lentement à travers les

collines. Elle est composée essentiellement de peaux vertes, des centaines d'orques farouches et belliqueux. Outre leurs propres étendards, ils voyagent sous la bannière de l'infâme Sir Matthias.

Voici quelques unes des possibilités qui s'offrent aux PJ pour tenter des les retarder et des les affaiblir...

- ⚡ Lorsqu'ils traversent un corridor rocheux leur faire ébouler un tas de pierres sur leur arrière garde
- ⚡ Bloquer leur progression avec un éboulement qu'ils devront dégager leur faisant perdre du temps
- ⚡ Arriver à prévenir les troupes impériales en manœuvre non loin de là
- ⚡ Lors d'un bivouac, tenter une incursion dans leur camp et y empoisonner leur infâme tambouille
- ⚡ Saboter les essieux de leurs chariots d'intendance
- ⚡ Prévenir en éclaireur Sir Constance pour leur tendre une embuscade

Un tronçon complet pourrait être détruit mais les survivants vont forcément donner la chasse aux PJ et comme les tronçons ne sont pas trop éloignés, ils vont se rassembler et organiser une battue.

Les PJ pourraient vite avoir affaire à un contingent d'orques en éclaireurs pouvant rapidement alerter d'autres groupes aux alentours (1d4 +2 rounds).

Enfin, il serait intéressant que les PJ pensent à un moment ou un autre à dépasser cette cohorte pour prévenir Sir Constance afin qu'il s'organise et puisse organiser une riposte ou une embuscade. Le Meneur de jeu, à l'aide de l'artefact et des nouvelles tactiques et stratégiques apportées par les PJ, pourrait faire en sorte que Sir Constance sorte victorieux de cette manœuvre audacieuse, qui a bien fallu lui faire perdre la bataille, voire la guerre.

Les PJ pourraient également être tentés d'essayer le puissant artefact nain. Il va sans dire que son utilisation, couplée à l'intervention des troupes impériales pourraient avoir des conséquences devastatrices dans le camp des orques !



## ANNEXES



### 1. ORQUE

- ✦ Orque, homme d'armes de niveau 1
- ✦ Humanoïde (orque) de taille M
- ✦ Dés de vie : 1d8+1 (5 pv)
- ✦ Initiative : +0
- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m (6 cases)
- ✦ Classe d'armure : 13 (+3 armure de cuir cloutée), contact 10, pris au dépourvu 13
- ✦ Attaque de base/lutte : +1/+4
- ✦ Attaque : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)
- ✦ Attaque à outrance : cimeterre à deux mains (+4 corps à corps, 2d4+4/18-20) ; ou javeline (+1 distance, 1d6+3)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m/1,50 m
- ✦ Attaques spéciales : —
- ✦ Particularités : sensibilité à la lumière, traits des orques, vision dans le noir (18 m)
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +3, Vol -2
- ✦ Caractéristiques : For 17, Dex 11, Con 12, Int 8, Sag 7, Cha 6
- ✦ Compétences : Détection +1, Perception auditive +1
- ✦ Dons : Vigilance
- ✦ Environnement : collines tempérées
- ✦ Organisation sociale : groupe (2-4), bande (11-20 plus 2 sergents de niveau 3 et 1 chef de niveau 3-6) ou tribu (30-100 plus 150 % de non-combattants, 1 sergent de niveau 3 tous les 10 adultes, 5 lieutenants de niveau 5 et 3 capitaines de niveau 7)
- ✦ Facteur de puissance : 1/2
- ✦ Trésor : normal
- ✦ Alignement : souvent chaotique mauvais
- ✦ Évolution possible : par une classe de personnage
- ✦ Ajustement de niveau : +0

Les orques ont généralement les cheveux noirs. Leurs yeux sont rouges et leurs oreilles semblables à celles d'un loup. Ils portent des couleurs flamboyantes que la majorité des humains trouvent

déplaisantes (rouge sang, jaune moutarde, vert-jaune ou violet foncé). Leur équipement est sale et mal entretenu. Un orque mâle fait plus de 1,80 mètre de haut et pèse dans les 105 kilos. Les femelles sont légèrement plus petites.

Leur langue varie légèrement d'une tribu à l'autre, tout en restant compréhensible pour quiconque parle l'orque. Certains parlent également le goblin ou le géant.

La plupart des orques rencontrés en dehors de chez eux sont des hommes d'armes. Le profil indiqués ci-dessus concerne des PNJ de niveau 1.

### COMBAT



Les orques savent manier toutes les armes courantes, mais ils montrent une nette préférence pour celles qui infligent un maximum de dégâts en un minimum de temps. Parmi ceux qui empruntent une carrière de guerrier ou d'homme d'armes, beaucoup apprennent le maniement du cimeterre à deux mains ou de la grande hache en qualité d'armes de guerre. Ils aiment tendre des embuscades ou attaquer depuis une position abritée, et n'appliquent les règles de la guerre (comme respecter un cessez-le-feu) que tant que cela les arrange.

### SENSIBILITE A LA LUMIERE (EXT).



Les orques subissent un malus de -1 aux jets d'attaque par temps clair ou dans la zone d'effet d'un sort tel que *lumière du jour*.

### 2. L'ETENDARD SANGLANT

L'Étendard sanglant a été brandi durant bien des combats. Il a été brodé à la fin de chacune d'elles d'une étoffe commémorant ces grandes batailles, en souvenir des hauts-faits et des nains tombés au combat. On y retrouve ainsi la commémoration et le souvenir de siècles de batailles. L'étendard était aussi trempé dans le sang de ceux qui étaient tombés.

Sa disparition et sa dernière trace remonte à la décimation de la troupe qui le gardait et qui se



battait sous sa bannière. Certains écrits racontent qu'ils ont été anéantis dans de mystérieuses circonstances après avoir déjà été affaiblis et dépourvus par un ennemi en surnombre, incapables à résister à sa félonie.

D'autres racontent que ce groupe, les « bonnets rouges » (genre bonnet grec) qui trempaient celui-ci dans le sang de leurs victimes ont fini par verser du côté de la folie et du chaos devenant des sortes de duergars, et ayant abandonné la cause du Clan et l'allégeance au roi. C'est la terreur et l'horreur de certains combats qui auraient amené cette folie.

On parle d'une expédition menée dans une grotte (située non loin de Miral). Les nains étaient partis pour chasser des orques aidés de puissants Ettins. Après le combat, ils ont été abattus par un traître ennemi, une ombre des roches (sorte de Predator des cavernes, invisibles, puissantes et à la force inouïe).

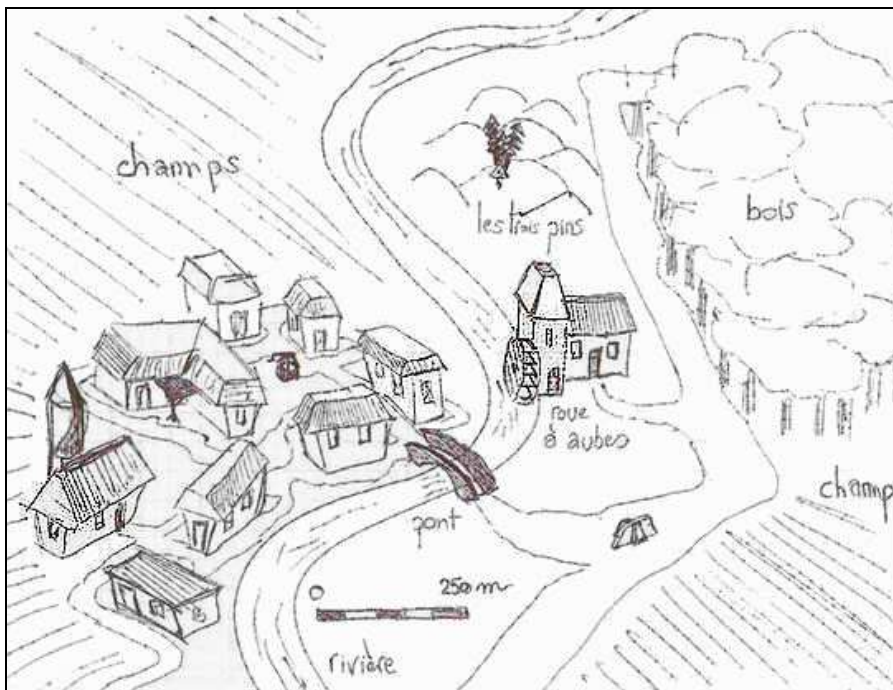
L'endroit est définitivement maudit et même les nains rechignent à y pénétrer. Et puis, tout a été oublié... Jusqu'à ce qu'un prêtre nain se rappelle et remette la vieille légende sur la table, se disant qu'il y aurait peut-être ici une occasion de dénicher l'artefact.

Cet étendard de bataille est un puissant artefact d'un clan nain qui avait voué son existence à l'extermination de leurs ennemis héréditaires. Il était porté fièrement par le porte-drapeau du groupe et permettait de remporter de sensationnelles victoires.

- ⚡ **Bénédictio**, durée : permanent; cibles : l'ensemble de l'armée.
- ⚡ **Immunité contre les charmes/peur et terreur**, durée : permanent; cibles : portée de vue.
- ⚡ **Lumière du jour**, durée : permanent; rayon : 50 mètres. D'une efficacité redoutable contre les orques qui craignent la lumière du jour !
- ⚡ **Soins légers de groupe**, comme le sort page 289 du Guide du Joueur, niveau de lanceur 20 (20 cibles au maximum autour de la bannière 1D8+20 pv), 1 fois par bataille.
- ⚡ **Peau de pierre**, comme le sort page 270 du Guide du Joueur, niveau de lanceur 6, durée 1h, 1 fois par bataille pour son porteur.

En plus, avec sa longue hampe et sa pointe effilée, en combat, il peut également servir de lance +1.

### 3. PLAN DU VILLAGE





#### 4. AU SUJET DES ORQUES

Les orques étant en campagne depuis plusieurs semaines et étant sur le sentier de la guerre, chaque **clan orque** (clan des Biques de Yorgh, des Fousseurs de Roken et Yoren, des Oreilles rouges et de la Hache noire, etc., etc.) a envoyé ses meilleurs guerriers. Il ne faudrait pas que certains orques paraissent plus faibles et moins costauds par rapport à leurs congénères. C'est l'élite qui est présente. On peut donc raisonnablement considérer être en présence d'orques de niveau 2 au minimum.

Les PJ peuvent reconnaître avec horreur qu'en tête des troupes des orques chevauchent les monstrueuses abominations du druide **Wigalf** ! (voir scénario 4 pour leurs caractéristiques).

Roken et Yoren ont insisté pour que soit présentés en situation réelle les premiers résultats de cette manipulation presque génétique.

Les PJ comprendront alors rapidement que le druide Wigalf avait d'autres desseins que d'aller anéantir les orques. Il semble s'être lié à eux et leur a même proposé ses bêtes furieuses pour appuyer plus encore leur écrasante supériorité. Certains shamans orques ne voient pas d'un bon œil cette incursion d'un druide demi-elfe dans leurs sphères spirituelle et religieuse. Ces redoutables monstruosité ne seront pas vues au sein des troupes du clan des Fousseurs, entièrement dévoués au prophète Rokyoren et à l'accomplissement de sa Prophétie par le seul sang du peuple Orque, et pas l'utilisation de ruses ou de bestioles infernales.

Wigalf lui-même peut-être présent pour contrôler que tout se déroule bien et pour voir à l'œuvre ses « enfants ».

Le clan des Fousseurs peut également être épaulé par des gobelins du clan du Cœur (bannière d'un cœur ensanglanté étreint par une main noire, voir scénario 1). Ainsi, le Meneur peut très bien faire croiser le fer avec quelques gobelinoïdes.

Les PJ peuvent reconnaître des orques du **clan des Biques** grâce à leur rune propre qu'ils abordent

sur leurs étendards (voir scénario 5). Ils peuvent même, grâce au tatouage du clan, aller sans risque à la rencontre de la cohorte d'orques.

Exhortés et poussés par Roken, Yoren et par Wigsbles, le clan des Biques a fini par emprunter le sentier de la guerre, porté également par des idéaux et des espoirs de voir s'accomplir la prophétie de Rokyoren, afin de récupérer leur dû aux hommes.

Le vieux **Yorgh** n'est pas du voyage, il a préféré déléguer ses pouvoirs de chef de clan à ses deux neveux, **Ash'r** et **Tôkx** aussi bons diplomates que guerriers. La rencontre reste quand même cordiale, malgré ces temps troublés.

Surmontant le barrage de la langue, par des gestuelles ou par la connaissance prodiguée par le traité sur les orques obtenus (voir scénario 8), les PJ peuvent essayer de fragiliser les convictions des orques et leur faire comprendre qu'ils ne sont que les jouets de Sir Matthias et qu'ils laissent loin derrière eux leurs idéaux de liberté et de sérénité pour n'être finalement parqués dans des terres qu'on aura bien voulu leur laisser et qu'ils serviront de chair à canon pour la protection des frontières impériales.

A ce titre, les PJ témoins peuvent aussi leur rapporter que les troupes impériales sont en route, voire même déjà présentes. Et qu'elles attaquent les orques belliqueux, attroupés et en mouvement.

Les nains et les elfes ne voient également pas d'un bon œil ce déplacement massif de leurs ennemis ancestraux.

Une bonne interprétation et argumentation (voire quelques jets de compétences en Diplomatie, Baratin ou autres de DD22) pourraient faire comprendre aux deux neveux l'enjeu de ce jeu d'échec dans lequel ils ne sont que des pantins et qui les pousserait à abandonner cette guerre qui n'est pas la leur. Une guerre ? Finalement plus une équipée suicidaire.

Au sein de l'armée, on peut également retrouver l'un ou l'autre **Boucher**, cet ogre qui pratique une étrange magie appelée **Gastromancie**. Voyez l'aide





de jeu d'Asilurth paru sur Cerbere.org intitulé « Ogres orientaux » et notamment les pages 3 et 4 pour vous présenter le Boucher et la Gastromancie.

## 5. AU SUJET DE LA PROPHÉTIE DE ROKYOREN

Les PJ ont été témoins de sa réincarnation et de la disparition de son corps du tombeau d'ambre dissimulé dans la mine située non loin de Miral (voir scénario 4). Ils savent également que Yoren reste pareil à lui-même, un puissant combattant et que son frère de sang paternel, Roken n'est plus tout à fait le même. Ils ont aussi pu s'intéresser à la prophétie, entre autres quand ils étaient au sein de la « Mémoire du monde ».

Sur le champ de bataille, on peut rencontrer, comme indiqué, des shamans. Ceux-ci se sont déplacés pour encourager et motiver les troupes de guerriers avant la bataille et leur prêter main forte à l'aide de leur magie. Les shamans ont cet intérêt à être présents mais pour ceux du clan des Fousseurs, il en va autrement !

Ceux-ci se sont rassemblés sous une nouvelle bannière, celle de la **Réincarnation de Rokyoren**, leur chef spirituel. Ils forment entre eux une nouvelle secte vouée au culte et à l'accomplissement de la prophétie. Ce sont de vrais fanatiques et il sera difficile de les faire changer de la route qui mène à l'extermination des hommes. Les hommes de Sir Constance seront les premiers... Mais après, tous les autres viendront. Cela, Sir Matthias et Wigskles (Brixbourg et environs) ne le savent pas encore. Les sectateurs se retourneront contre ces derniers, une fois la guerre remportée.

En terme de jeu et de règles, ils se conduisent comme des fanatiques derviches animés d'une force et d'un entrain de véritables berzerkers sans peur. Leur moral est d'acier et tel leur chef il y a 1 000 ans, ne fuiront pas et iront comme un seul homme sur le champ de bataille.

Les PJ peuvent vouloir mettre un frein et un terme à la prophétie qui conduira à la mort de

nombreux hommes. Pour cela, il faudrait neutraliser les têtes pensantes et Roken et Yoren lui-même. Mais ça ne serait pas évident, pour sûr. Tout ce petit monde voyage séparément mais non loin des troupes du clan des Fousseurs. Ils ont également leur propre service de gardes.

## 6. AU SUJET DES ELFES

Les elfes au courant de l'invasion peuvent décider, en bons alliés des PJ, de prendre contact avec l'Empereur pour lui proposer son aide. S'il accepte, ce qu'il devrait faire face à ce soulèvement important et aux buts incertains, il pourrait « précipiter » la fin de son règne. La Fosse n'est pas du tout disposée à ce que les hommes de Sir Constance soient aidés d'une quelconque manière. A sa mort « accidentelle », ils profiteront pour mettre leurs plans à exécution (voir Au sujet de la Fosse).

## 7. AU SUJET DE WIGSKLES

En plus du fait que Wigskles est derrière le trafic d'armes qui a profité directement aux orques et à Sir Matthias, il prêterait main-forte et donnera de sa personne dans le conflit.

Les PJ peuvent le reconnaître aux effets magiques détonants sur le champ de bataille. Ils l'apercevront, vêtu de sa cape rouge et de son masque de loup.

Des actions éclairs peuvent être combinées sans qu'il ne soit présent comme un véritable mage de bataille. Les PJ doivent aller sur les lieux des attaques pour collecter des indices sur ce mystérieux mage bien hostile. Les témoignages parlent d'homme volant, de cape rouge, d'un loup grimaçant. Il sera bien dur pour les PJ de prévoir ses prochaines interventions sur le champ de bataille. On remarque qu'il s'agit de contingents isolés, « proches » de Brixbourg et desquels on peut disparaître aisément une fois l'attaque commise. Rassemblant tout ça, les PJ devraient pouvoir prévoir sa prochaine attaque et l'attendre de pied ferme.



Enfin, le Meneur de jeu peut noter que Marildo Fascia peut venir en aide aux PJ afin de nuire à Wigskles et lui prendre sa place. Aussi, Wigskles peut très bien se trouver à discuter de magie et d'autres choses avec Wigalf et ses loups hyper développés. Ce qui ferait une pierre deux coups pour les PJ, mais qui pourrait constituer un sérieux danger pour leur vie.

Tout cela devrait conforter les PJ sur l'implication de Wigskles dans le conflit aux côtés de Sir Matthias. Les PJ peuvent aussi être témoins d'une attaque et se défendre, au grand dam de Wigskles qui n'avait sûrement pas prévu une telle résistance dans son schéma tactique et de sorts mémorisés. De plus, le coup fatal et traître pourrait être porté par Marildo Fascia.

## 8. AU SUJET DE MARILDO FASCIA (CORBEAUX)

Marildo Fascia est toujours sur les traces et la piste des PJ depuis le scénario 5. En effet, depuis lors, il flotte au sujet de leur têtes un certain « contrat » de surveillance voire d'élimination. Depuis l'éradication de la Noire Seigneurie de Brixbourg, la sienne a pris beaucoup d'importance et d'ampleur. Son envie d'être calife à la place du calife se fait de plus en plus forte.

Il a entendu parler du grand coup de Wigskles à Brixbourg concernant ce vol d'armes payées ! Il trouve ça du plus mauvais goût pour la réputation des Corbeaux, comme la mise à sac de leur repaire par de vulgaires aventuriers, les PJ. Wigskles est vraiment un bon à rien, un héros pitoyable et fantasque dans sa cape rouge et son masque de loup.

Il s'est étonné de voir ces armes livrées ensuite chez les orques (voir scénario 5). Il s'interroge sur le fait qu'une Noire seigneurie apparemment décimée ait encore autant d'activités et de ressources. Il a conscience de l'existence de la Noire Seigneurie à Brixbourg et de la sienne (à Fentheim) au moins. Il comprend qu'il doit y en avoir d'autres.

Voyant les orques armés par Wigskles, Marildo Fascia, tout comme les PJ, peut penser que Wigskles a un intérêt dans ce conflit opposant Sir Matthias à Sir Constance, soutenant de ce fait Sir Matthias. Il connaît aussi Alfred Deyann, grand conseiller de Sir Matthias. De là à faire le lien entre Wigskles et Deyann, il n'y a qu'un pas à franchir !

Il pourrait proposer aux PJ, pleins d'animosité envers Wigskles de s'allier à lui pour le faire tomber. Il les contacte par surprise sans intentions belliqueuses. Il se proposerait de les aider à se débarrasser de Wigskles avec un coup en douce, dos tourné si vous voyez ce qu'il veut dire. Par la suite, il reprendra la direction des diverses franchises des Noires Seigneuries à son compte. Il peut leur proposer en échange de leur laisser la vie sauve, et même magnanime comme il est, il peut leur apporter le soutien et les ordres nécessaires pour que les Corbeaux nuisent aux plans de Sir Matthias en neutralisant discrètement les divers coursiers et estafettes engagés dans le conflit. Le manque de communication ainsi engrangé profiterait à Sir Constance. La Fosse ne parviendrait plus à donner des ordres aux troupes impériales, etc.

## 9. AU SUJET DE LA FOSSE

La Fosse a toujours le but secret de destituer l'Empereur actuel et de le remplacer par son fils, qu'ils manipulent et contrôlent depuis bien longtemps. Alertés par les PJ, ils ont bien dû envoyer quelques troupes afin de voir ce qu'il se passait là-bas, dans ces baronnies belligérantes. Voir ce qu'il en était de ce soulèvement d'orques. Mais cela rentre à merveille dans leurs plans. En envoyant ces troupes au loin, ils affaiblissent l'armée de l'Empire. Ils projettent ensuite, une fois l'Empereur démis, de faire usage du fameux « Chantage d'Enoch » : la population sans défense et les prêtres ayant perdu leurs pouvoirs, l'Empereur destitué ou décédé. La population se rangera alors du côté du jeune empereur.

Ensuite, le fautif sera bien entendu Sir Constance, ayant frauduleusement substitué son





titre et responsable de ce mouvement de troupes orques qu'il ne peut même pas contenir, étant trop occupé à régler ses comptes avec son rival Sir Matthias. Il sera jugé criminel et traître à l'empereur, préférant ses propres intérêts.

Les PJ savent que les familles des deux barons ont usurpé leurs titres respectifs il y a plusieurs générations et que Sir Constance est véritablement agressé par Sir Matthias, qui a fait venir ces orques pour grossir son armée. Sir Constance n'est en rien responsable.

On indiquera dans un premier temps aux troupes de s'attaquer aux orques inféodés et belliqueux. Si ceux-ci ne font rien, il faut les surveiller et protéger les populations civiles de dérapages. Rien ne sert de les attaquer d'office. Des messages peuvent avoir été envoyés aux orques de certains clans pour se tenir à carreau. Et si dans un second temps, Sir Constance est déclaré hors-la-loi, les troupes pourraient devoir neutraliser ou décimer ses troupes s'ils opposent une résistance.

La population affolée par cet état de panique et de faiblesse prêterait allégeance et confiance au jeune freluquet qu'est le tout jeune empereur qui pourrait bien être mis sous tutelle et qu'un régent soit nommé, à n'en point douter un ponte de la Fosse.

D'ailleurs, si les nains se sont rangés aux côtés de Sir Constance afin de combattre les orques et lui prêter mains fortes grâce à l'Etendard sanglant, ils seront considérés comme des complices du criminel Sir Constance...

Par Pitche ([pitche@tele2allin.be](mailto:pitche@tele2allin.be))

*Etendard sanglant, caractéristiques techniques par M.A.D. ( @ )*

Idées additionnelles :

Asilurth ([asilurth@cerbere.org](mailto:asilurth@cerbere.org)),  
 Cerbere ([webmaster@cerbere.org](mailto:webmaster@cerbere.org)),  
 Flohock ([flohock@cerbere.org](mailto:flohock@cerbere.org)) et  
 Père Carmody ([pere\\_carmody@cerbere.org](mailto:pere_carmody@cerbere.org))

Mise en page par Naliah ([naliah@cerbere.org](mailto:naliah@cerbere.org))

Illustration de la fresque de Flohock

Plan du village par Pitche

