

2ème COUPE DE FRANCE



Rocs and orques altitude

Christophe LOYRE

SCENARIO ET PERSONNAGES
CREATION DE LA FEDERATION PARALLELES
POUR LE FESTIVAL LUDIQUE INTERNATIONAL DE PARTHENAY
1994





Rocs and orques altitude

Scénario Warhammer pour le Flip 94

PARALLELES - ORDALIE

Christophe LOYRE

L'action se situe au coeur des Montagnes Grises qui séparent la Bretagne du Reikland, à l'ouest de l'empire, en l'an 1262. Les PJs, à l'exception du nain Osgord Fi, sont tous originaires de cette région et plus particulièrement, de deux très vieilles baronnies (qui autrefois n'étaient qu'une) du nord de Parravon. Corentin de la Cote et Johannie Rutz sont issus de la maison de Arnoul De Montières, alors que Conrad Boson et Hugues

d'Augaune, sont des partisans du Baron Rodolphe De Montières. Osgord Fi est pour sa part originaire de Karak Varn. En voyage dans la région de Parravon, il rejoint le groupe constitué par les quatre autres personnages, en nom de son statut d'étranger à la région.

Les deux familles De Montière veulent se réconcilier en mariant le fils d'Arnould à la fille de Rodolphe. Le symbole de la famille, un étendard du nom de l'Isgaral, doit être recousu. Il a

été déchiré lors de la séparation des familles. Malheureusement, lors de la cérémonie, les deux morceaux de l'Isgaral sont volés alors que les PJs en avaient la garde. Ils partent aussitôt à sa recherche, ce qui les mènent à la poursuite d'un semi-orque Wargs Monterrs. Ce dernier est aidé par un maître-forgeron Hans Orst, qui veut se venger d'Arnoul De Montière.

Description des Joueurs

Johannie Rutz

Johannie Rutz fait partie de la maison de Amoul De Montières. Elle est l'aide du médecin du Baron. Ainsi, de part sa position, elle a été amenée à soigner un grand nombre de soldats blessés, dans la lutte fratricide des De Montières. Elle souhaite du plus profond de son âme la fin des combats au sein de cette famille.

Johannie a également étudié la magie au cours de sa formation de clerc de Shallya, à laquelle elle a ajouté quelques connaissances dans la magie de bataille.

Elle a préservé sa virginité, ce qui lui a valu d'être retenue pour garder l'Isgaral lors de la cérémonie, elle doit y représenter la pureté.

Corentin De La Cote

Corentin De La Cote est présent au sein de la garde de l'Isgaral en tant qu'ami d'enfance du futur époux. Depuis sa plus tendre enfance, il voue une grande admiration envers son ami et unique héritier d'Arnoul De Montières. Pour ce dernier, il serait prêt à faire n'importe quoi, et c'est avec une grande

fierté qu'il a accepté son rôle de garde durant la cérémonie.

Autrement, Corentin est l'un des plus beaux parleurs de toute la Bretagne, dont l'activité principale se résume à la séduction des dames et aux récits de ses exploits d'enfance au côté de son ami Flodoard De Montières.

Conrad Bozon

Conrad Bozon fait partie de la maison de Rodolphe De Montières. Il est le plus jeune capitaine des gardes qu'ait jamais eu les barons De Montières. Malgré son jeune âge, il sait faire part d'un grand sens stratégique et est respecté de tous ses hommes. Il est attaché au château à la garde de la fille unique du baron, celle la même qui doit se marier lors de la cérémonie. C'est d'ailleurs cette dernière qui l'a choisi pour représenter sa maison dans la garde de l'Isgaral. Ce choix est en fait un remerciement pour celui qui a toujours servi loyalement sa maîtresse.

Hugues d'Augaune

Hugues D'Augaune est l'homme par qui le rapprochement des deux branches de la famille s'est amorcé. Depuis plus

de 10 ans, il travaille, en son titre de conseiller du baron Rodolphe De Montières, à la réunion des deux clans. Il ferait n'importe quoi pour célébrer cette union, et n'a pas hésité par le passé, à éliminer de ses propres mains des partisans de la guerre.

Même si peu de personnes sont au courant, cet homme profondément pacifiste, fut par le passé espion au compte des grandes associations de commerçants de Parravon.

Osgord Fi

Osgord Fi travaille, depuis plus de 50 ans, dans l'atelier familiale à la taille des pierres précieuses. Or depuis cinq années, le seigneur de Karak Varn (où il réside) lui a confié la mission de parcourir l'empire à la recherche de nouvelles pierres et de nouveaux filons à exploiter.

Ses pérégrinations l'ont mené tout particulièrement dans les Montagnes Grises. Depuis trois mois, Osgord sillonne méthodiquement les terres des De Montières, particulièrement riches en minéraux de grandes valeurs. Les barons des lieux lui ont promis plusieurs concessions s'il voulait bien servir, en quelques sorte, d'arbitre dans la



réconciliation des deux branches des De Montières.

Retour vers le futur

Depuis 956, ces deux baronnies sont divisées, alors que par le passé elles n'étaient qu'une seule et même baronnie, dirigée par la très glorieuse famille des De Montières. Cette famille de barons régnait, dans la paix et la prospérité, sur toute la région centrale des Montagnes Grises jusqu'aux portes de Parravon.

D'origine bretonne, elle avait réussi à arracher cette région, riche en matières premières, des mains des différentes tribus orques après de brillantes victoires (années 859/872). Tous les combats tournèrent à son avantage, ses troupes étant galvanisées par la présence de l'Isgaral parmi elles (voir paragraphe suivant).

Depuis ce jour, les De Montières avaient fait régner la paix, et fait prospérer cette région, autour de

l'Isgaral, la bannière de la famille, symbole de leur puissance.

Or, comme dans beaucoup de cas, quand la puissance s'affirme, les esprits se transforment, l'avidité et la mégalomanie gagnent les âmes les plus faibles. Ainsi, trois générations à peine après la prise du pouvoir sur toute la région par les De Montières, les deux fils du baron Alban De Montières, qui venait juste de rejoindre ses valeureux ancêtres, s'entre-déchirèrent pour la prise du pouvoir (955).

Bien sûr, le centre de leur querelle se porta dès les premières heures sur la possession de la bannière familiale, qui aurait apportée la victoire à son possesseur. De la sorte, avant que la lutte ne devienne armée, les deux frères en vinrent aux mains au sujet de l'Isgaral

dans la salle du trône du château des De Montières. Au fil de la bagarre, le plus jeune des fils tenta de s'emparer de l'Isgaral, le second s'y opposa en l'empoignant violemment. C'est alors que cette dernière, sous leurs forces respectives, se déchira. Le premier, prit alors la partie qui lui restait dans les mains et se retira du château paternel avec ses partisans.

Depuis ce triste jour, les deux frères et leurs descendants ne cessèrent de s'affronter pour la domination de la région, sans que jamais l'un des partis ne puisse s'imposer à l'autre. Ces affrontements laissèrent bien évidemment toute liberté d'action aux deniers survivants des tribus orques. Ils en profitèrent pour regagner progressivement les territoires perdus.

L'Isgaral

L'Isgaral est le nom de la bannière ancestrale des De Montières. Celle-ci a été confectionnée par la femme du premier baron De Montières. Elle la broda, à la veille de la campagne militaire qui devait le conduire à la victoire contre l'ensemble des tribus orques de la région. Ainsi, il pouvait y étendre son autorité.

On dit que sa femme avait des pouvoirs surnaturels, et qu'elle aimait son époux comme personne ne peut le faire. Sa confection nécessita une année entière de travail.

L'Isgaral, est fait d'un tissu dont elle fut la seule à connaître la composition,

et toutes ses broderies sont faites de fils d'or, d'argent et de mithril. La particularité de ce tissu est qu'aucune impureté ne peut le souiller, ainsi il garde dans toutes les circonstances sa blancheur immaculée. Sur celui-ci, sont brodées les armes de la famille, à savoir le dragon et le lion, ainsi qu'un certain nombre de symboles dont la signification reste un mystère.

Les propriétés de l'Isgaral sont telles, qu'il donne à son possesseur la puissance nécessaire pour battre n'importe quel ennemi. Tous les combattants, se trouvant dans un rayon de 200 mètres autour de lui, sont

quasiment insensible aux coups, alors que son porteur paraît immortel.

Pour restaurer l'Isgaral déchiré, il faut que deux vierges le recousent. Ce travail leur demandera une heure. Aussitôt après, l'Isgaral retrouve toute sa puissance.

En terme de jeu, l'Isgaral fournit une protection supplémentaire de 3 points en armure aux combattants de son camp, dans un rayon de 200 mètres et son porteur devient insensible aux armes non magiques.



L'histoire

Episode 1: La cérémonie

1.1) Le décor

La partie débute lors d'une cérémonie qui doit réunir, à tout jamais, les deux branches de la famille. Au cours de celle-ci, les deux barons (Arnoul et Rodolphe De Montières) doivent sceller un pacte qui assurera la fin de leur lutte fratricide. Les deux cousins se rapprochant peu à peu du trépas (Arnoul a 71 ans et Rodolphe 69), cette réunion doit s'effectuer autour de deux événements. Dans un premier temps, le mariage des deux seuls héritiers de chacune des branches (Mathilde et Flodoard De Montières qui s'aiment sincèrement), puis par la réunion des deux parties de la bannière familiale.

L'oriflamme autrefois déchiré, devra être recousu par deux jeunes filles vierges et pures, pour que sa puissance renaisse.

La cérémonie, se déroulera en un lieu totalement neutre, n'appartenant à aucun des deux barons. Le lieu choisi, est le temple du village de Fortroc (un lieu de culte où les armes sont bannies).

Les deux délégations (50 gens de chaque branche), sont composées exclusivement des personnalités de chaque cour et d'une vingtaine d'hommes d'armes (normalement désarmés). L'atmosphère restera tendue et la méfiance sera de mise d'un côté comme de l'autre.

Durant cette manifestation et jusqu'au moment de la réunion des deux morceaux de la bannières, ceux-ci seront gardés dans une salle par deux

représentants de chaque famille, plus une autre personne extérieure à ce problème familiale, devant en quelque sorte se porter garant par sa neutralité, de la bonne tenue de chacun des partis.

Chaque représentant est choisi par les futurs époux au sein de leurs proches. Flodoard, le fils d'Arnoul, choisit Johannie Rutz et Corentin De La Cote, alors que Mathilde, la fille de Rodolphe, choisit Conrad Bozon et Hugeus d'Augaune. Ils ont tous pour points communs la forte volonté de voir leurs maîtres unis par ce mariage, et de voir enfin la paix renaître entre les deux factions familiales.

Osgord Fi, quant à lui, doit faire observer la plus grande régularité au cours de ces événements, en contre partie de quoi, la baronnie réunifiée lui offrira les concessions et le droit d'exploiter les différents filons qu'il a relevé ces derniers mois dans la région.

1.2) Le vol

Alors que la fête bat son plein, et que les convives commencent à se détendre, en allant voir l'Isgaral ou en liant connaissance avec leurs ennemis d'antan, la bannière (les deux parties non encore réunies) est dérobée.

Le vol s'effectuera dans la plus grande panique, alors qu'un brouillard très épais envahit les locaux. Les convives seront pris de suffocations et d'une toux roque, avant de perdre presque immédiatement toutes leurs forces, puis connaissance. Même les plus résistants d'entre eux ne pourront

tenir à ce "nuage toxique" d'une blancheur malsaine. Le seul indice que pourront relever les plus endurants, sera la présence de plusieurs êtres (les PJs ne pourront distinguer que des ombres) répandant une odeur nauséabonde (demi-orques). Les personnes se trouvant à l'extérieur des bâtiments quant à elles seront assommées avant d'avoir pu réagir.

Les premières personnes à reprendre connaissance, émergeront environ une heure après le vol, laps de temps nécessaire pour que les voleurs puissent se retirer, en effaçant derrière eux la majorité des indices. Evidemment, au bout de quelques instants, la disparition de l'Isgaral déclenchera une agitation et une tension sans précédent. Dès ce moment, chacun des deux clans accusera l'autre d'avoir monté un guet-apens pour s'emparer de la deuxième partie de la bannière. Tour à tour, chacun des personnages sera accusé.

Après au moins deux heures d'après discussions et de grosses disputes, la sagesse des maîtres de maisons saura ramener le calme chez les plus jeunes et les partisans de la violence.

A partir de ce moment, les cinq gardes (les PJs) de l'Isgaral seront chargés de la retrouver au plus vite, pour prouver leur innocence, ainsi que pour asseoir le rapprochement entre les deux mouvances familiales. Ils devront au plus vite mener l'enquête, pour ramener la bannière au château de Rodolphe, où les deux barons et les deux futurs époux les attendront, afin de terminer la cérémonie.

Episode 2: L'enquête

2.1) Dans le temple

Les invités de la cérémonie:

Comme l'ensemble des personnes présentes ont connus le même sort que les PJs, personne ne pourra décrire les

faits correctement. Toutefois les avis concorderont pour dire qu'il y avait plusieurs voleurs. Ces voleurs savaient pourquoi et où ils venaient, car ils ont agi vite. Il faut tout de même noter que

plusieurs parures de bijoux ont disparu des cous des dames.

Les traces laissées par les voleurs:

Il sera possible à ce sujet de remarquer différents indices, qui



devront orienter les PJs vers la piste de voleurs non humains. A l'intérieur du temple, les semi-orques n'ont pas pris le risque de perdre de temps pour effacer leurs traces. Ainsi les indices sont légion. Le MJ aura la charge de faire remarquer aux PJs ces derniers. Il pourra s'agir par exemple, de marques de boue laissées par des bottes trop larges pour un humain, ou bien encore des traces malsaines (Orque s'étant gratté un bubon ayant éclaté durant le vol... beurk).

De plus, il sera facile de comprendre que le brouillard était d'origine magique, ne trouvant dans le temple aucune trace de résidus de produits "chimiques" ou autre dérivé.

Dans la bibliothèque du temple:

Les PJs pourront consulter un ouvrage résumant les pouvoirs exceptionnels de l'Isgaral. En effet, même si les PJs savent que l'Isgaral a des pouvoirs magiques (comme la majorité des gens), ils ont oublié avec les siècles sa véritable puissance. Pour tous les convives de la cérémonie, mis à part les deux barons, l'Isgaral ne représente plus que le symbole et la gloire d'une famille autrefois unie.

2.2) Au alentour du temple

Les traces:

A l'inverse de l'intérieur, l'extérieur du temple a parfaitement été nettoyé de toute trace qu'aurait pu laisser les cambrioleurs. Seules restent visibles, dans un des nombreux recoins externes du temple, les traces d'une invocation. Il s'agit de symboles tracés dans le sol par Wargs (le chef des semi-orques), puis effacés au pied, et des restes calcinés des composants. Le sort qu'a utilisé Wargs, est un sort plus puissant que tous ceux qu'il peut connaître. En fait, il se l'a procuré au cours de ses nombreux voyages, sous forme d'une préparation prête à l'emploi à usage unique.

2.3) Au village

Depuis plusieurs jours, on remarque des étrangers et rôdeurs la nuit.

Des étrangers sont venus aux villages ces derniers jours. Arrivés avec

deux chariots vides, ils sont repartis en pleine nuit, leurs véhicules chargés, sans que personne ne sache ce qu'ils sont venus chercher (Armes).

Des rôdeurs (pas plus que des ombres) ont été aperçus, la nuit d'avant la "fête", dans le secteur du temple. Ceci dans le but d'effectuer un repérage des lieux.

A noter la présence dernièrement à l'auberge de personnes avec des capuches, ils cachaient leurs visages mais payaient bien (semi-orques). Un enfant dira que l'un d'entre eux devait être malade, car il avait une peau jaunâtre et le visage plein de gros boutons.

On trouve dans ce village toutefois modeste (environ 500 habitants), une impressionnante forge, employant une dizaine de personnes. Si les PJs s'intéressent de plus près à la production, ils leur semblera qu'un grand nombre d'armes y sont fabriquées, bien que le propriétaire (Hans Orst) le nie.

2.4) Une attaque manquée

Une journée à peine après le vol de la bannière, une rumeur arrive aux oreilles des PJs. Il semblerait qu'une horde d'orques hissant un pavillon blanc et or aurait ravagé un village voisin (Ruclair, à 10 km de Fortroc). En fait, si les PJs se rendent sur place, ils pourront constater que les pertes des orques sont très lourdes. Ils n'ont pu réussir leur coup de force, que grâce à leur nombre et à leur équipement particulièrement bon, pour environ 30% des orques (neuf surtout). Ces armes proviennent évidemment de la grande forge du village de Fortroc. Cet événement déclenchera tout de suite, dans la région, une grande panique, chacun y allant de sa légende, tous avançant que les hordes du passé étaient de retour.

Si les survivants (villageois) sont interrogés, ils feront le cas échéant mention d'une bannière flamboyante que brandissait un orque. Celui-ci montrait quelques traits humains, mais surtout semblait sous l'emprise d'une forte démence.

Si les PJs se sont renseignés sur les pouvoirs de l'Isgaral, ils pourraient en

déduire qu'elle n'a pas ici exercé ses pouvoirs. En fait, les orques ont simplement recousu la bannière, sans autres précautions, ne sachant pas à ce moment, que seules deux vierges pouvaient lui rendre ses vertus.

2.5) Deux jeunes filles enlevées à Fortroc

Les orques, après leur difficile succès lors de leur première attaque (pillage du bourg de Ruclair), et grâce aux informations que leur a fourni Hans Orst (le forgeron), ont enlevé deux jeunes filles. Cet événement doit mettre une pression supplémentaire sur la conscience des PJs, car dorénavant les orques ont toutes les atouts en main pour pouvoir utiliser à leur compte l'Isgaral.

Le rapt se déroulera alors que les PJs sont éloignés du village, pour que ceux-ci ne puissent pas s'y opposer directement. Toutefois, si les PJs sont rapides, ils pourront arriver sur les lieux de l'enlèvement alors que la bande d'orques chargée du rapt est tout juste partie. Dès lors, peut s'engager une poursuite effrénée entre les PJs et la meute de monstres. Comme source d'inspiration à ce passage, on peut prendre le passage du seigneur des anneaux, où Légolas, Gimli et Aragorn sont à la recherche des orques ayant enlevés les hobbits. Or, il serait encore une fois préférable que les PJs ne les rattrapent pas, cela pour augmenter leur haine envers Wargs. Mais que ce moment soit une occasion d'accélération du scénario. Wargs laissera derrière lui quelques "hommes" devant ralentir les PJs, ils essaieront de tendre une embuscade.

Les PJs devront donc interroger encore une fois, les témoins de cet enlèvement. Deux personnes (les parents) peuvent être questionnées à ce sujet. Ces deux personnes sont très atteintes psychologiquement par l'enlèvement de leurs enfants, une paranoïa aiguë touche la mère comme le père. Ils craindront toutes les personnes voulant pénétrer dans leur maison et se protégeront le visage au moindre mouvement brusque. De plus, dès que la disparition de leurs filles sera évoquée, ils éclateront en sanglots, rendant "l'interrogatoire" encore plus



difficile. Les parents diront que alors plusieurs monstres sont entrés violemment dans leur maison, pour s'emparer de leurs filles, pendant que l'un d'entre eux dansait et chantait en sautant sur les meubles. Celui-ci devait être le chef (Wargs) et il ne cessait de répéter:

"Je suis l'héritier des De Monterris, bientôt je serai le plus puissant des trois branches de la famille..."

Le reste de ses paroles étaient incompréhensibles et sûrement exprimées dans une autre langue.

Il est probable, que les PJs essaient d'élucider les paroles de Wargs. En consultant un ouvrage sur l'arbre généalogique des De Montières (que les clercs du temple de Fortroc continuent à mettre à jour), les PJs pourront remarquer sous Rodolphe De Montières et au côté du nom de Mathilde, un nom rayé. Au bout de quelques minutes, ils pourront déchiffrer *OLGA DE MONTIERES*.

A son sujet, il sera possible en questionnant les plus vieux prêtres du temple, de savoir qu'elle avait été

abandonnée dans la montagne, trois mois après sa naissance, car elle présentait des signes d'infirmité.

VARIANTE: Pour plus de "sportivité", il est envisageable que les orques de Wargs s'intéressent à Johannie Rutz. Celle-ci, étant vierge, a le pouvoir de restaurer les pouvoirs de l'Isgaral.

Episode 3: Sur la piste

A un moment ou à un autre, les PJs devront partir à la recherche de Wargs et de son repère. Cette recherche se résumera à un ratissage des montagnes où se sont rassemblées les bandes d'orques venues à Fortroc ou dans la région. Il faudra deux jours de marches pour arriver jusqu'aux anciennes mines où se cache le demi-orque.

Les PJs seront informés d'une présence inhabituelle d'orques dans ce dernier secteur par deux chasseurs ayant eu à découdre avec certains

d'entre eux. Un berger pourra aussi leur dire qu'il a remarqué plusieurs bandes d'orques convergeant vers la région indiquée par les chasseurs. C'est d'ailleurs l'une d'entre elle qui a massacré son troupeau et tué son fils. Le pauvre n'a pu que s'enfuir, cela fait trois jours qu'il marche dans l'espoir d'atteindre vivant Fortroc.

Durant ces deux jours de marche et d'escalade, le groupe de PJs pourra être agressé par quelques orques en patrouille. Ce type de rencontre pourra

être de plus en plus courante à mesure qu'ils approchent du repère. Bien sûr, il sera plus prudent d'éviter les patrouilles pour ne pas se faire repérer. Faites comprendre aux PJs qu'ils n'y a personne d'autre pour les épauler. De surcroît, s'ils ne font pas preuve de prudence, ces rencontres ne seront plus le fruit du hasard, et les orques essayeront de les trouver pour les supprimer.

Episode 4: Que de monde

Après avoir évité ou supprimé plusieurs sentinelles, les PJs arrivent enfin au camp de Wargs. Celui-ci a installé son repère à l'intérieur d'une ancienne mine aujourd'hui à l'abandon. Ce complexe offre des dizaines de kilomètres de galeries et de salles. Cela suffit amplement à Wargs pour y regrouper guerriers des tribus qu'il a réussi à unifier.

Des groupes de guerriers orques ou demi-orques y arrivent régulièrement (toutes les 5 à 10 heures), à hauteur de 10 à 25 guerriers à la fois. Ce lieu a été déterminé par Wargs pour y regrouper ses troupes, avant de lancer l'assaut final contre les deux baronnies divisées. Quand les PJs arrivent au repère, plus de 500 orques grouillent déjà dans les galeries. L'effervescence bat son plein.

Dans un coin de la grande entrée, il est aisé de repérer la grande tente de peaux du chef. Elle est entourée de sa

garde personnelle (ses 14 frères et soeurs) et de quelques fidèles guerriers orques.

Avec ses frères et soeurs, Wargs tient à employer le langage occidental comme marque de distinction avec les simples guerriers qu'il dirige. Evidemment son langage est loin d'être parfait, mais il reste compréhensible même pour un humain.

Une attaque frontale de la part des PJs serait suicidaire. Poussez les plutôt à tenter de s'infiltrer en finesse dans le campement orque. Si les PJs arrivent à se mouvoir jusqu'à la tente de Wargs, ils pourront l'entendre discuter, alors qu'il tient l'Isgaral encore déchiré dans ses mains, avec ses frères et soeurs. Il apprend à ses cadets, que le lendemain, ils devront avec une vingtaine de guerriers et les deux vierges former une "procession" jusqu'au lac Potosi, afin

que ces dernières puissent rendre à l'Isgaral toute sa puissance originelle.

Si les PJs pénètrent plus profondément dans les galeries, ils pourront apercevoir assez rapidement une cage métallique suspendue au plafond, contenant les deux vierges. Autour de ce cachot aérien, sont postés une dizaine de gardes, alors que gravitent constamment dans les environs plusieurs autres orques curieux.

Des chariots contenant les armes et les armures (fabriquées par Hans Orst) se trouvent aussi à quelques dizaines de mètres de l'entrée, cinq guerriers étant chargés de remettre armes et protections aux arrivants.

Dans tous les cas, il sera très difficile de pénétrer dans ce complexe de galeries où les orques abondent. Toutefois, il est indispensable que au moins un des PJs puisse s'y infiltrer



pour repérer les lieux et entendre les plans de Wargs. N'hésitez pas à donner des sueurs froides au(x) PJ(s) chargé(s) de cette mission, la tension au sein du

groupe doit être forte. Les PJs restants à l'extérieur du camp peuvent toujours tenter de faire diversion au péril de leur vie. Il serait préférable que les PJs ne

puissent pas récupérer la bannière dès ce moment là, attendre le lendemain pour attaquer la procession serait plus judicieux.

Episode 5: L'Isgaral

Dans cette partie du scénario, les PJs devront récupérer la bannière. L'imagination débordante et la fougue des PJs étant incontrôlables, il va de soi que le MJ devra s'adapter aux idées et aux plans des PJs.

S'ils jouent avec finesse, ils devraient essayer de récupérer l'Isgaral lors de la procession qui doit le mener jusqu'au lac Potosi. Grâce à un repérage sommaire, les PJs pourront rapidement

remarquer l'endroit idéal pour une telle attaque. Il s'agit d'un défilé se trouvant à mi-chemin entre le camp et le lac. Les PJs n'auront plus qu'à élaborer un plan d'attaque devant compenser leur infériorité numérique. N'oubliez pas que les deux jeunes filles enlevées au village sont présentes au coeur de la troupe des semi-orques.

Lors de la procession, les 9/10° des troupes (restées dans les mines)

s'activent et se préparent pour la bataille qui doit suivre la restauration de l'Isgarad.

Une fois la bannière récupérée et jusqu'à l'arrivée au château, les PJs seront poursuivis par les survivants de la procession et les orques restés dans les mines, constituant une véritable armée. Le son des cors de chasse et des tambours orques se feront constamment entendre derrière eux.

Episode 6: Une arrivée fracassante

Au moment où les PJs retournent, avec ou sans la bannière, au château de Rodolphe De Montières, une mauvaise surprise les attend. En effet, durant les quelques jours de leur absence, les vieilles querelles intestines entre les deux vieux barons ont resurgi.

Après une farouche empoignade, ils décidèrent que le mariage n'aurait pas lieu et qu'il n'était plus envisageable de reformer une seule et même famille. Arnoul quitta donc avec ses fidèles le château de son cousin et revint en force le lendemain avec ses troupes. Ainsi, à l'arrivée des PJs, Arnoul fait le siège des défenses de Rodolphe.

N'oublions pas que les PJs sont poursuivis, disons à peine une heure

de marche, par les guerriers de Wargs (environ 600). Les PJs devront donc, avec beaucoup de diplomatie, essayer de réconcilier les deux partis. Ils peuvent s'appuyer pourquoi pas, sur les deux fiancés séparés par leurs pères. En effet les PJs, étant des proches de ces derniers, savent leur amour sincère et capable de surmonter ses guerres fratricides.

Il est bien sûr envisageable que les PJs souhaitent redonner sa puissance à l'Isgaral, (qui sera d'ailleurs indispensable s'ils veulent repousser les orques). Cela demandera au moins une heure de travail aux deux vierges choisies. Ainsi, l'Isgaral devrait intervenir dans la bataille alors que les

orques prennent le dessus. La fin du combat doit tourner à une scène de cinéma épique, les bons retournant la situation, avant d'écraser les méchants orques. Flodoard, le fiancé prendra la tête de la contre-offensive, porteur de l'Isgarad rayonnant. Tout est bien qui fini bien, même si Arnoul et Rodolphe, peuvent mourir côte à côte dans un dernier acte de bravoure. Les deux fiancés pourront enfin se marier pour faire revivre le glorieux passé de la famille De Montières. Evidemment, les PJs survivants se verront offrir de multiples récompenses et leur renommée n'aura aucune limite sur les terres des De Montières.



Personnages non joueurs principaux

Hans Orst est le propriétaire et le patron des plus grandes forges de la région (à Fortroc). Ancien maître d'arme de Arnoul De Montières, celui-ci fut chassé par le baron pour faute grave. Il lui a interdit de porter à nouveau les armes sur ses terres. Cet événement date de près de 35 ans, et Arnoul croit ce problème réglé.

En fait, la vengeance étant un plat qui se mange froid, Hans, n'a cessé de chercher un moyen de laver l'affront qui lui avait été fait. Ayant eu vent de l'existence et de l'activité croissante de Wargs Monterrs, il décida de s'allier avec lui pour renverser son ancien seigneur. Il contribua essentiellement à

l'action de Wargs en lui vendant des armes à bas prix.

L'idée d'une vaste offensive contre les De Montières germa dans son esprit dès qu'il apprit la volonté des deux cousins de célébrer à nouveau l'union des deux branches de la famille. N'oublions pas que Hans est de "la vieille école" et que son éducation et les premières années de sa vie ont été consacré à la lutte contre les De Montières dirigés par Rodolphe. Ainsi en poussant Wargs à s'approprier l'Isgaral et en lui fournissant des armes, il ferait d'une pierre deux coups et anéantirait les De Montières.

Hans est un homme qui approche des 80 ans, mais possède encore quelques bons restes de sa corpulence d'il y a 50 ans. Si son corps a perdu toute sa vigueur (il ne peut plus bougé, et doit suivre d'un fauteuil le travail de ses ouvriers), son esprit est encore vif et malin. C'est tout particulièrement grâce à sa volonté et à son esprit qu'il a pu élaborer de tels plans.

Note: même si certaines caractéristiques de Hans vous semble faibles, il ne faut pas oublier qu'elles restent exceptionnelles pour un homme de 80 ans. L'âge lui a fait perdre la majorité de ses moyens physiques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
2	31	24	3	4	4	34	1	74	51	64	57	39	40

Équipement: Gilet de cuir, épée courte

Compétences: elles sont multiples, Hans fut maître d'armes avant d'être maître forgeron, a vous de voir suivant les situations les compétences dont il peu avoir connaissance.

Wargs Monterrs est le chef de la coalition des tribus orques encore résidentes sur les terres de De Montières. C'est un demi-orque, moitié chaman, moitié fou.

Il est issu d'une famille de 15 enfants, qui forment maintenant son état-majors et sa garde personnelle. Sa mère était humaine et son père était un sorcier orque pas très puissant mais respecté. Sa mère portait le nom des De Montières, elle se prénommait Olga.

Celle-ci serait, si elle était encore de ce monde, la grande soeur de Mathilde de Montières. Or, dès sa naissance, elle montra des signes de folies et quelques légères déformations physiques. Cette naissance étant interprétée comme un mauvais présage, dans le contexte de lutte familiale, elle fut alors abandonnée en plein milieu de la montagne, ses parents n'ayant pas le courage de la tuer.

Elle fut recueillie par une femme, qui l'éleva comme son propre enfant. Sa mère adoptive qui savait son origine, ne

cessa de lui rappeler le nom de De Montières. Or dans sa septième année, une troupe d'orques attaqua la demeure de sa seconde mère. Cette dernière fut tuée dans l'attaque, et Olga fut emmenée par les orques pour en faire une reproductrice. Avec le temps, Olga perdit peu à peu la mémoire, mais un nom resta gravé dans son esprit. De Montières devint pour Olga, "Monterrs", nom qu'elle donna à tous ses descendants.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	35	36	4	4	9	47	1	51	64	42	21	59	32

Équipement: vêtements fantaisies, diverses sacoches avec composants pour les sorts, couteau, épée, chapeau à plumes.

Compétences: Alphabétisation, incantation magie: mineure, bataille 1 &2, magikane, sens de la magie, méditation, conscience de la magie, connaissance des runes et des parchemins et évaluation.

Sorts: Malédiction (1 pm), sons (1 pm), boule de feu (1 pm par boule), débilité (4 pm), brouillard mystique (4 pm), panique magique (4 pm)

Points de magie: 15

Orque type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18



Equipement: Bouclier ou cotte de mailles, hache ou lance

Demi-orque type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	37	25	3	3	7	35	1	32	35	33	21	26	28

Equipement: Bouclier, gilet de cuir, épée

Soldat humain type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	43	33	3	3	8	40	1	29	27	25	29	29	32

Equipement: Bouclier, cotte de mailles, épée ou lance

Compétences: Bagarre, coup puissant

Forgeron type

M	CC	CT	F	E	B	I	A	DEX	CD	INT	CL	FM	SOC
4	36	21	4	4	8	30	1	36	29	27	28	35	29

Equipement: Marteau à 2 mains, tablier de cuir.

Compétences: travail du métal, spécialisation armes à 2 mains.



Fi Osgord

Race	Naine	Histoire personnelle Osgord Fi travaille, depuis plus de 50 ans, dans l'atelier familiale à la taille des pierres précieuses. Or depuis cinq années, le seigneur de Karak Varn (où il réside) lui a confié la mission de parcourir l'empire à la recherche de nouvelles pierres et de nouveaux filons à exploiter. Ses pérégrinations l'ont mené tout particulièrement dans les Montagnes Grises. Depuis trois mois, Osgord sillonne méthodiquement les terres des De Montières, particulièrement riches en minéraux de grandes valeurs. Les barons des lieux lui ont promis plusieurs concessions s'il voulait bien servir, en quelques sorte, d'arbitre dans la réconciliation des deux branches des De Montières.
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	92 ans	
Taille	1 m 48	
Poids	64 kg	
Vocation	Lettré	
Carrière de base	Ingénieur	
Carrière actuelle	Maître-Artisan (joaillier)	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
3	55	35	4	5	9	23	1	58	51	48	49	58	31

Compétences	Points d'armures	Equipement
Alphabétisation Conduite d'attelage Piégeage Reconnaissance des pièges Technologie Travail du métal Travail de la pierre Metallurgie Exploitation minière Joaillerie Evaluation Spécialisation armes à deux mains		Veste de cuir Habits divers de montagne Boîte à outils Filin métallique (10 m) Corde (50 m) Hachette Marteau de guerre Mule Sac à dos Casque et lampe frontale (huile) Pinte d'huile Pioche Nourriture pour 15 jours Gourde Couverture Bourse avec 50 Co

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Marteau à deux mains Hachette	-10		+2		Hachette	4	8	20	4	1/1

Langages	Allures			Points		
	m/rd	m/tr	km/h	destin	expérience	folie
Occidental				0	0	non
Khazalide	Prudente	6	36	2		
	Normale	12	72	4,25		
	Rapide	48	288	17,25	⇒ 9	Blessures



Rutz Johannie

Race	Humaine	Histoire personnelle Johannie Rutz fait partie de la maison de Arnoul De Montières. Elle est l'aide du médecin du Baron. Ainsi, de part sa position, elle a été amenée à soigner un grand nombre de soldats blessés, dans la lutte fratricide des De Montières. Elle souhaite du plus profond de son âme la fin des combats au sein de cette famille. Johannie a également étudié la magie au cours de sa formation de clerc de Shallya, à laquelle elle a ajouté quelques connaissances dans la magie de bataille. Elle a préservé sa virginité, ce qui lui a valu d'être retenue pour garder l'Isgaral lors de la cérémonie, elle doit y représenter la pureté.
Sexe	Féminin	
Alignement	Bon	
Age	26 ans	
Taille	1 m 59	
Poids	53 kg	
Vocation	Lettrée	
Carrière de base	Initiée	
Carrière actuelle	Clerc de Shallya niveau 1	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	24	27	3	3	7	69	1	32	34	48	48	50	49

Compétences	Sorts	Equipement
Réflexes éclairs	Anti-poison:	Symboles religieux
Alphabétisation	Pm 4, Comp aucun	Longue robe bleue et blanche
Connaissance des parchemins	Sons:	Chaussures
Théologie	Pm 1, Comp petite trompette	Giberne
Langage secret classique	Guérison de blessures légères:	Couverture
Esquive	Pm 3, Comp pansement	Trousse de soins
Traumatologie	Aura de résistance:	Couteau
Connaissance des plantes	Pm 2, Comp paire d'aimants	Bourse avec 3 Co
Chirurgie	Zone de silence	4 petites trompettes
	Pm 1, Comp boule de cire	3 paires d'aimants
	Vol	8 boules de cire
	Pm 3, Comp. plume	10 pansements
		Amulette de charbon:
		contient 3 sorts boule de feu
		2 plumes d'aigle
	Points de Magie	
	⇒ 18	

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Couteau	+10		-2	-20						

Langages	Allures			destin	Points expérience	folie
	m/rd	m/tr	km/h	0	0	non
Occidental						
	Prudente	8	48	2,75		
	Normale	16	96	5,75		
	Rapide	64	384	23	⇒ 7	
					Blessures	



Bozon Conrad

Race	Humaine	Histoire personnelle Conrad Bozon fait partie de la maison de Rodolphe De Montières. Il est le plus jeune capitaine des gardes qu'ait jamais eu les barons De Montières. Malgré son jeune âge, il sait faire part d'un grand sens stratégique et est respecté de tous ses hommes. Il est attaché au château à la garde de la fille unique du baron, celle la même qui doit se marier lors de la cérémonie. C'est d'ailleurs cette dernière qui l'a choisi pour représenter sa maison dans la garde de l'Isgaral. Ce choix est en fait un remerciement pour celui qui a toujours servi loyalement sa maîtresse.
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	25 ans	
Taille	1 m 72	
Poids	69 kg	
Vocation	Guerrier	
Carrière de base	Soldat	
Carrière actuelle	Capitaine des gardes	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	48	52	4	4	8	47	2	28	47	31	39	33	35

Compétences	Points d'armures	Equipement
Equitation Bagarre Coups puissants Coups précis Désarmement Esquive Spécialisation armes d'hast (Pertuisane) Spécialisation armes de jet (Couteau) Héraldique Jargon de bataille Alphabétisation		Cheval Chemise de maille Bouclier Arbalète et 20 carreaux Pertuisane Sac à dos Couverture Cape Bottes Pantalon de cuir Bourse avec 15 Co Casque Epée 6 Couteaux

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Pertuisane	+10	-10	+2		Arbalète	32	64	300	4	1/2
Epée					Couteau	4	8	20	4	1/1
Couteau	+10		-2	-20						

Langages	Allures			Points		
	m/rd	m/tr	km/h	destin	expérience	folie
Occidental				0	0	non
	Prudente	8	48	2,75		
	Normale	16	96	5,75		
	Rapide	64	384	23		
				⇒ 8	Blessures	



De La Cote Corantin

Race	Humaine	Histoire personnelle Corentin De La Cote est présent au sein de la garde de l'Isgaral en tant qu'ami d'enfance du futur époux. Depuis sa plus tendre enfance, il voue une grande admiration envers son ami et unique héritier d'Arnoul De Montières. Pour ce dernier, il serait près à faire n'importe quoi, et c'est avec une grande fierté qu'il a accepté son rôle de garde durant la cérémonie. Autrement, Corentin est l'un des plus beau parleur de toute la Bretagne, dont l'activité principale se résume à la séduction des dames et aux récits de ses exploits d'enfance au côté de son ami Flodoard De Montières.
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	33 ans	
Taille	1 m 80	
Poids	74 kg	
Vocation	Guerrier	
Carrière de base	Gentilhomme	
Carrière actuelle	Gentilhomme	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
4	41	42	3	4	9	42	1	43	56	38	45	36	48

Compétences	Points d'armures	Equipement
Alphabétisation Barratin Chance Charisme Equitation Etiquette Héraldique Sens de la répartie Musique Esquive Eloquence Spécialisation escrime Vision nocturne (10 m)		Vêtements coûteux Cheval Bijoux Bourse avec 60 Co Rapière Arbalète (20 carreaux) Jeux Descartes Couverture Pipe tabac Bouteille de Bordeleau Gilet de cuir clouté

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Rapière	+20		-1		Arbalète	32	64	300	4	1/2

Langages	Allures			Points			
	m/rd	m/tr	km/h	destin	expérience	folie	
Occidental	Prudente	8	48	2,75	0	0	non
	Normale	16	96	5,75			
	Rapide	64	384	23	⇒ 9		
					Blessures		

D'Augaune Hugues



Race	Humaine	Histoire personnelle Hugues D'Augaune est l'homme par qui le rapprochement des deux branches de la famille s'est amorcé. Depuis plus de 10 ans, il travaille, en son titre de conseiller du baron Rodolphe De Montières, à la réunion des deux clans. Il ferait n'importe quoi pour célébrer cette union, et n'a pas hésité par le passé, à éliminer de ses propres mains des partisans de la guerre. Même si peu de personnes sont au courant, cet homme profondément pacifiste, fut par le passé espion au compte des grandes associations de commerçants de Parravon.
Sexe	Masculin	
Alignement	Neutre	
Age	41 ans	
Taille	1 m 65	
Poids	53 kg	
Vocation	Filou	
Carrière de base	Espion	
Carrière actuelle	Conseiller (espion)	

Caractéristiques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	Fm	Soc
5	36	56	3	4	10	53	2	46	32	35	57	31	56

Compétences	Points d'armures	Equipement
Alphabétisation Camouflage rural Comédie Crochetage de serrures Déguisement Déplacement silencieux rural Escamotage Filature Fuite Sens de la répartition Course à pied Spécialisation pistolet à poudre Spécialisation lancer de couteaux		Vêtements coûteux Gilet de cuir orné Paire de pistolets (20 recharges) Bottes Chaussons Grande cape Bourse avec 10 Co Sac Outils de crochetage Couverture Nécessaire de grimage Petit carnet et fusain 3 couteaux Epée courte

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Armes de distances	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T
Epée courte	+10		-1	-5	Pistolet	8	16	50	3	1/3
Couteau	+20		-2	-20	Couteau	4	8	20	3	1/1

Langages	Allures			Points		
	m/rd	m/tr	km/h	destin	expérience	folie
Occidental				0	0	non
	Prudente	10	60	3,5		
	Normale	20	120	7		
	Rapide	80	480	28,75	⇒ 10	Blessures