

AMIZIA

Double Meuji

L'Invasion des Orks III : L'Épée de Taramès

□ **Décor** : Au cœur de la cité fortifiée de Kronsbourg dans le Pays de Bray, dirigée par le Seigneur Kraabh, vieil ami de l'Empereur Ar-Ghen d'Amizia. Et aussi dans les terres de Guilliam, au Nord de celles de Kraabh, aux portes de l'invasion des orks par le Nord, 3^{ème} invasion historique du peuple banni dans les Landes Mortes.

□ **Situation** : Deux équipes d'aventuriers vont lutter pour récupérer la légendaire Lame de l'Aube, dont de Taramès du Soleil et symbole de l'unité de l'Empire, au milieu de la bataille des hommes pour sauver Kronsbourg et ses habitants des orks. Tandis qu'une équipe œuvre pour l'Empereur Ar-Ghen d'Amizia, la seconde sert le jeune et ambitieux Seigneur Forn des Marches de l'Est qui a alors unifié sous sa coupe tout l'Est du Pays de Bray.

❖ **Equipe Empire** :

Beron Slug : Forgeron, général des armées naines du Pays vert, héros de l'empire et de bien d'autres contrées.

Oka Shida : Prescient pacifiste de Nhyon, bienfaiteur des Cités-Etats du Sud.

Jorus Patte d'Ours : Barbare du Nord réfugié de l'Intendance d'Herlond aujourd'hui sous la coupe des orks, héros de la Muraille en 1004.

Ilmirion : Elfe gardien de la Cour Elfique au service de son peuple et de Malki, Esprit Sacré de la Forêt d'Argent. Héros de la Muraille en 1004.

❖ **Equipe Marches de l'Est** :

Kindjal : Mercenaire originaire du Bergham accompagné de guerriers de la Péninsule du Soleil à bord de sa jonque du Grand Est. Héros de la Muraille en 1004.

Kelemvor « Terräströll » de Lifeussy : noble du Pays de Bray et vassal de Forn des Marches de l'Est. Vainqueur d'un Troll en un coup à la bataille de la Muraille.

El'isson la sentinelle du désert : survivant de l'ordre de Kunpaëtku reconverti un temps au service de l'Empire parmi les rôdeurs du désert. Bienfaiteur des Cités-Etats du Sud, héros de la muraille en 1004, potier, penseur et esprit libre à la Transcendance aiguisée.

Selabon Initié de la Terre : Influent maître en arts martiaux des Cités-Oasis et désormais Initié de la Sphère de la Terre au service de son élément.

□ **Chronologie** : cette aventure fait partie de la campagne fondatrice d'Amizia narrant le plan de rectification du Maître de Sphère Zahn. Elle se déroule dans la continuité des campagnes fondatrices orientées chacune autour d'un lieutenant de Zahn :

❖ Forn le Seigneur des Marches de l'Est (Campagne « Pays de Bray », 1999-2000)

La Lame de l'Aube est perdue (Damoniak) : L'empereur d'Amizia demande au Duc de Kronsbourg de retrouver la Lame de l'Aube. Pirot Willmanx, son champion, réunit le

Amizia double Meuji

moine Xanh, le Novice de l'Eau El'Eri et le noble Kelemvor de Lifeussy pour ce faire. La Lame re-trouvée est confiée à un proche seigneur de Kronsbourg qui est chargé de la cacher. L'épouse de Kronsbourg est assassinée par les hommes de Forn afin de le déstabiliser, pendant que les aventuriers sont en lutte avec un pierriste de l'illusion.

❖ le Prêtre-Roi Kunpaëtku (Campagne « Tempête du Désert », hiver 2001)

Tempête du Désert I : Le soulèvement de Kun-paëtku (Willmanx). Un prophète nommé Kunpaëtku rassemble les peuples du Désert Takla Makan en les appelant à renier les Dieux d'autrefois et à placer leur Foi en eux-mêmes. Pendant ce temps, le Pays Vert des nains est envahi d'orks surgissant de nulle part, et sont contraints à sortir de leurs montagnes pour combattre ce mal qui semble allié à l'armée de Kunpaëtku. La fille de Beron Slug est massacrée et celui-ci s'engage dans la bataille. Ayordal revient de son récent mariage pour le soutenir et rencontre Humungus le barbare des Steppes. Le Maître de Sphère de la Nature confie à Sylvénara le précieux Sceptre de la Nature de la Licorne Noire. Chaque esprit protecteur en possède un. Elle est le champion de la Nature dans le conflit qui se profile.

Tempête du Désert II : La bataille des Cités-Oasis (Willmanx). Le nouveau fief impérial est attaqué par le Guerrier de Ghat, serviteur de Kunpaëtku, et son armée. Beron Slug prend la tête du bataillon des nains et part à l'assaut des troupes d'orks roux. Ayordal et Sylvénara s'allient pour neutraliser les cavaliers archers de la Légion Ecarlate.

Tempête du Désert III : Ghat est libérée ! (Willmanx) Fièvre de sa victoire, l'armée impériale prend la direction de Ghat, le fief de Kunpaëtku dans le Désert. Partant en éclaireur, les trois héros ont pour mission de tuer l'Intendant de Ghat, un des Apôtres de Kunpaëtku. Ils apprennent de lui que l'Ecole de la Terre est menacée. Ce qu'ils font non sans mal. La lutte contre le Guerrier de Ghat sera pour eux autrement plus ardue et Ayordal y frôlera la mort par deux fois. Pour survivre, ils auront dû s'allier aux redoutables Fondamentalistes de Népari, les exécuteurs du Grand Ordonnateur de la Sainte Trinité qui avaient attenté par plusieurs fois à la vie de Sylvénara par le passé. Pendant ce temps, le Guerrier de Ghat et sa légion s'enfuient dans le désert. On leur remet les clefs de Ghat.

Tempête du Désert IV : Le pillage de Bigone (Willmanx). Ayordal le prêtre Fascinant, Beron Slug du Pays Vert et Sylvénara l'Elfe du Désert s'allient pour contrer la menace. Ils découvrent qu'un puissant magicien, un Elfe au teint sombre, soutient l'armée rebelle en créant des portails de téléportation. Une incommensurable armée d'hommes lézards envahit l'Ecole de la Terre et s'empare de son trésor : la collecte de pierres précieuses des magiciens. L'armée disparaît à travers un portail et le magicien épargne le groupe et s'adresse affectueusement à Sylvénara. Le Maître de Sphère de la Terre leur conseille de se rendre dans les Cités-Oasis.

Tempête du Désert V : Le Massacre des Cités-Oasis (Willmanx). En arrivant, ils assistent à un carnage. Ils comprennent que le Maître des Conflits de Kunpaëtku, du haut de son griffon, synchronise ces bêtes chaotiques pour en faire une puissante armée. Ils l'affrontent avec l'aide de Kelemvor de Lifeussy, un lieutenant de l'empire, et le tuent. La ville est libérée, emplie de cadavres et de pierres

été 2005

précieuses. Le minaret des Cités-Oasis est tombé pour de bon.

Tempête du Désert VI : Le Sanctuaire de Kunpaët-ku (Willmanx). Conscient de sa défaite stratégique, Kunpaët-ku se replie dans son sanctuaire et prend conseil auprès de son mystérieux maître. Il doit tuer tous ses fidèles. Les hommes et femmes de toutes les contrées du désert s'y rendent. Réunis dans une auberge perdue dans le désert, les plus hauts émissaires du monde -magiciens, prêtres, et guerriers étant pour l'occasion réunis- confient aux trois héros leur dernière mission : entrer dans le sanctuaire par les labyrinthes secrets que recèle le désert et tuer le prophète afin de redonner la Foi en la Trinité dans le désert. Sylvénara, devenue Initiée de la Sphère magique de la Nature, obtient le soutien de la Licorne Noire, esprit protecteur du désert, pour éviter la mort des hommes. S'en suit un furieux combat contre le Guerrier de Ghat et Kunpaët-ku soutenu par la foule de disciples drogués. La Licorne Noire portera le coup final à Kunpaët-ku en l'empalant sur sa corne tandis que les héros seront à bout de force. Un moine combattant qui les accompagnaient y laissera la vie. Le Grand Prêtre Ayordal renie la Sainte Trinité : le renégat prend la direction de Ghat et prône la liberté de conscience, s'attirant l'inimitié des agents de la Trinité, en particulier celle des Fundamentalistes avec lesquels il s'était associé par le passé. Beron Slug est fait général de l'armée des nains et celle-ci répondra à son appel avec l'accord du conseil des sages.

- ❖ l'Archimage de la Lumière félon Sylvénérion (Campagne « Sombre Archimage », 2003).

Le Marteau du Crépuscule retrouvé (Willmanx) : la voleuse Tième et Kelemvor de Lifeussy partent à la re-cherche du Marteau du Crépuscule les monts d'arbres mousseux de la Valrek en compagnie de leur Seigneur, Forn des Marches de l'Est. Ils s'allient à Physal Ildur, un elfe Disciple de l'Air, à Ayordal le Seigneur de Ghat, et à un mystérieux cognitif. Ayordal sera mortellement blessé. Ils feront équipe, in extremis, avec Kindjal, un mercenaire archer faisant partie d'un azer groupe parti trouver le trésor. Ce dernier leur revient tandis que le Marteau du Crépuscule est emporté par Forn qui le remettra à son mystérieux Conseiller.

Sombre Archimage I : Pêril dans la Forêt d'Argent (Willmanx). On attend à la vie de l'esprit protecteur de la Forêt afin de lui dérober le Sceptre de la Nature qu'elle garde. Beron et Sylvénara s'allient pour la protéger dans le domaine des elfes, après avoir cherché du secours auprès des Dévastateurs de Chaos vivant dans les Cités Blanches. L'elfe magicien rencontré dans le désert est là. Il prétend être un Archimage de la Lumière Il affronte à mort Beron, qui est sauvé par l'arrivée des Gardiens de la Cour Elfique. Sylvénara est de nouveau épargnée, le Sceptre est toutefois volé.

Sombre Archimage II : Opération Sceptre (Willmanx). Pendant ce temps, Beron Slug, Sylvénara, le barbare nordique Jorus Patte d'Ours et l'elfe Disciple du Feu Visnan Ildur entrent dans la Lande Morte pour retrouver le Sceptre de Malki, l'esprit protecteur de la Forêt d'Argent. Ils acceptent ensuite l'aide d'un ork er-mite et commencent à comprendre que la race au sang vert peut être aussi humaine que les hommes. Ils traquent le convoi qui transporte le Sceptre jusqu'à une forteresse ork où ils frôleront la mort avant de s'échapper en na-vire volant

grâce à l'aide de l'ermite ork et grâce à la pugnacité et l'endurance de Beron Slug.

Sombre Archimage III : Révélation (Willmanx). Le Sceptre est à eux et Sylvénara assimile son pouvoir après avoir triomphé d'une meute de rats géants de l'Est du désert curieusement présent dans le Nord d'Amizia. En chemin, le général des armées ork, un démon ailé du nom de Pangaea réclame de Beron sa vengeance. Il a conçu l'armée d'hommes lézard vaincus dans le désert un an auparavant. Le combat est rude et c'est lorsque la mort est proche que l'ermite se transforme, révélant sa véritable identité l'Archimage de la Lumière ! L'elfe au sombre teint chasse Pangaea en le priant de continuer à s'occuper ce pour quoi il fut créé : l'armée ork. L'elfe déclare être Sylvénérion, le frère de Sylvénara. Il leur propose de s'associer aux plans de son maître : Zahn ! Le premier Maître de Sphère de la Nature, toujours en vie. Beron Slug et Visnan refusent tandis que Sylvénara prend le parti de son frère. Il la téléporte dans le fief du Dieu-Mage, dans le Domaine du Dragon, et se prépare à affronter le nain et l'elfe quand surgit le 2nd Archimage de la Lumière, un demi elfe qui sacrifie sa vie pour assister Beron et Visnan. C'est à l'issue de ce combat qui Sylvénérion est vaincu. Par l'intermède de deux puissants magiciens Beron et Visnan regagnent l'archipel du méridion au sud de l'empire pour assister à un conseil des magiciens : une guerre se prépare.

- ❖ Pangaea, Général des armées de Zahn (Campagne « Invasion des Orks », 2004).

L'invasion des Orks I : la bataille de la Muraille (Damoniak). Le Templier Pirot Willmanx retrouve Ke-lemvor de Lifeussy et le Mage de l'Air Physal Ildur pour affronter les redoutables légions orks. Ils ne feront que retarder leur progression, car même la plus imprenable des cités tombe.

L'invasion des Orks II : En traversant la Forêt Interdite (Willmanx). Physal, Kelemvor et Tième se replient en direction d'Essubt, capitale du Seigneur des Marches de l'Est. Après les premières batailles contre les orks, ils croisent un groupe de gens du voyage familiers de Tième aux prises avec une horde de gobelins. Ils ne sauvent qu'un enfant et décident alors de s'engouffrer vers la Forêt Interdite. Dans l'Auberge de la Dernière Chance, un groupe de voleurs les attaque. Une fois do-minés, ils leur apprennent qu'une colonne d'orks montant de redoutables tricéros vont passer par-là, menés par un ork surpuissant qui commanderait à un dragon issu des légendes. Kelemvor décide d'avertir le village des nains du Haut Col, logé à proximité sur la montagne du Géant. Ils précèdent de peu l'avant garde ork et doi-vent affronter le dragon monté d'un ork... Le courage de Kelemvor, associé à la ruse de Tième et au pouvoir de Physal, les font triompher. Ils repartent riches de trésor par la Tour du Haut col, citadelle naine creusée dans la roche, Tième toujours accompagnée du bébé de sa défunte amie. Physal les quitte pour retrouver l'Hénérion, île principale de l'archipel du méridion où se trouvent son frère Visnan Ildur et les magiciens de toutes les Sphères.

Ce scénario a été élaboré pour AMIZIA, l'évolution du Jeu de Rôles Médiéval Fantastique, à retrouver sur :

<http://amizia.free.fr/forum>

Chapitre 1 : Missionner les équipes

Le récit de la Lame de l'Aube

- ❑ La **Lame de l'Aube** est le don de **TARAMES DU SOLEIL** aux hommes pour symboliser leur unité dans un empire respectueux des divinités. Ils la détiennent depuis la fondation de l'Empire au lendemain de la **Bataille de Verdunia** qui vit les hommes triompher du **Démon Dacatia** (voir les origines d'Amizia).
- ❑ La Lame de l'Aube fut perdue au cours de la deuxième invasion des orks puis activement recherchée par les Empereurs successifs.
- ❑ Quand on retrouva une épée soupçonnée d'être l'épée sacrée, l'Empereur la confia à son vieil ami Kraabh qui réunit le **conseil des Seigneurs de Bray**. En attendant l'authentification de l'arme par la **Confrérie du Savoir de Sandriano**, le **SEIGNEUR GUILLIAM** la cachera dans ses modestes terres au nord de Kronsbourg.
- ❑ L'invasion des Orks par le Nord a été freinée par la composition d'un front impérial au Nord de Primion sur la largeur de l'Empire. Les armées orks ont alors « glissé » sur le front vers l'Est, vers le Pays de Bray. Les terres de **Guilliam** sont les premières menacées.

L'EMPEREUR AR-GHEN missionne ses héros pour prêter secours au **BARON KRAABH, Seigneur de Kronsbourg**. Il les reçoit personnellement dans un campement au sud du Pays de Bray pour converser dans une tente richement décorée.

- ❑ L'homme, fatigué et vieillissant, leur confie le récit de l'Épée.
- ❑ Il faut donc que les héros impériaux récupèrent la Lame de l'Aube chez Guilliam et la porte au Seigneur Kraabh son vieil ami afin qu'il bénéficie de sa sagesse quand les orks arriveront et décide des actions à venir dans le Pays de Bray.

Le Seigneur Kraabh de Kronsbourg

Le Seigneur Kraabh est un suzerain comme on n'en fait plus. Il règne et ripaille avec succès, collectionnant autant d'amis que d'ennemis. Mais il semblerait que les espions s'infiltrèrent et que l'on assassine ses proches les uns après les autres. Le temps de la coexistence gracieuse entre les fiefs du Pays de Bray est-il terminé aujourd'hui ?

Ar-Ghen Nímündir, Empereur d'Amizia

Personnage / DEX 14 (+1) Habileté +10 ; Jet +12 ; Tranchantes +20—classiques +28 ; Hast +24 / AGI 13 (+2) Equitation +32 ; Mobilité +14 ; Natation +12 ; Réflexes +18—bouclier +28 / PHY 17 (+4) Athlétisme +10 ; Bagarre +20 ; Intimidation +26 ; Vigueur +14 / SENS 11 (+1) Magie +28 ; Perception +18 ; Présence +10 / SAV 13 (+2) Erudition +20 ; Monde +36—Royaumes +48 ; Navigation +26 ; Soins +16 / MEN 13 (+2) Arts +9 ; Social +30 ; Volonté +36—commandement +48 / Corps 1D8 ; Esprit 1D4

Équipement / Armure de plaque impériale (1D10+10) ; Épée large impériale (1D6+10) ; bouclier entier impérial (structure 26) ; coffre de pierres runiques dont il dispose à sa guise.

Particularité / *Avantages* : Ambidextre (DEX) ; Immunité (PHY) ; Connaissance Approfondie Monde (SAV) ; Renommée (MEN) ; Sang Froid (MEN).

LE SEIGNEUR FORN DES MARCHES DE L'EST a missionné ses héros dans la Forteresse du Faucon à Essubt.

- ❑ Il conte le récit de la Lame de l'Aube complété par les éléments qu'un de ses espions lui avait rapporté.
- ❑ Il les envoie chercher l'Épée de Taramès pour permettre aux hommes éclairés d'avoir l'arme suprême qui repoussera les orks pendant que l'Empereur n'y verra toujours qu'une relique du passé symbole d'une paix disparue qu'il croit encore devoir protéger.

La Forteresse du Faucon

bastion armé du Seigneur des Marches de l'Est, se trouve dans une région reculée où rien ne pousse, si ce ne sont les forêts de pins et les mauvaises herbes. Nichée sur une colline abrupte et aride aux allures de faucon en pierre, les contrôles y sont draconiens et l'on n'y entre pas facilement, et non plus dans le bourg de **Essubt** qui s'y adjoint. Il semble que le Seigneur Forn des Marches de l'Est ait conçu cette place comme le reflet de sa personnalité. Vive et inaccessible.

Forn, le seigneur des Marches de l'Est

Personnage / DEX 12 (+2) Habileté +8 ; Tranchantes +20—classiques +32 ; Jet +12 / AGI 12 (+2) Equitation +16 ; Mobilité +8 ; Natation +8 ; Réflexes +20—bouclier +32 / PHY 12 (+2) Athlétisme +8 ; Bagarre +12 ; Intimidation +16 ; Vigueur +6 / SENS 12 (+2) Magie +24 ; Perception +8 ; Présence +10 / SAV 14 (+3) Erudition +16—cultures +20 ; Monde +16—Royaumes +44 ; Soins +8 / MEN 14 (+3) Arts +18 ; Social +10—marchandages +17 ; Volonté +28—Persuasion +42 / Corps 1D4 ; Esprit 1D8

Équipement / De la Forteresse du Faucon située à Essubt, à l'Est du Pays de Bray, il dispose de tout ce dont il a besoin en temps et en heures. C'est aussi simple que cela. A noter les catapultes Orks dissimulées sur ses terres.

Particularité / *Avantages* : Précision redoutable (SAV), Connaissance des batailles (SAV), Renommée (MEN), Sang froid (MEN) / *Faucons renifleurs* : il se serre beaucoup de ces animaux (voir bestiaire) / *Pierriste* : Forn affectionne les pierres runiques puissantes. Il a ordonné la réquisition de toutes celles qui se trouvent sur ses terres. Autant dire que ses coffres réservent de belles surprises...

Chapitre 2 : Trouver l'épée dans les Terres de Guiliam

Le Pays de Bray

- ❑ Le Pays de Bray est le dernier à avoir fait sécession de l'Empire. C'est un pays très contradictoire, formé de plusieurs seigneuries qui ne s'apprécient pas nécessairement. L'autarcie est le maître mot dans ces terres féodales où la vassalité est le seul gage de paix.
- ❑ Alors que l'est subit le rude environnement qui borde successivement les Montagnes Sacrées et le Mont Kappa, l'Ouest connaît un climat plus doux et tempéré. La vie est considérablement plus aisée à l'Ouest qu'à l'Est. Chose que les seigneurs de l'Est n'ignorent pas quand ils rêvent d'étendre leurs terres...
- ❑ A l'Est, les petites gens vivent de maigres cultures et d'un peu d'élevage, tandis que l'Ouest se concentre plus sur le commerce avec l'Empire et avec la luxueuse et raffinée Valencie. Le seul et maigre atout de ce peuple est peut-être l'Angus, une épée courte et robuste bonne à tout faire...
- ❑ De plus en plus fréquentes, les attaques des orks se rapprochent des zones civilisées. Pourtant la Muraille devrait les retenir. La chasse aux gobelinoïdes est ouverte dans tout le Pays de Bray et les seigneurs ont favorisé la forge de Bardiches, des lances courtes simples à fabriquer, et puissantes. Il n'est pas rare d'y croiser les Dévastateurs de Chaos ces temps-ci.

- ❑ Après un rapide voyage (l'Empire fournit des montures au besoin), les héros arrivent auprès du **Seigneur Guiliam** dans ses terres. Il leur confie la Lame de l'Aube.

Le Seigneur Guiliam de Bray

Le seigneur Guiliam est proche du seigneur Kraabh. Tout comme lui, sa sympathie se porte plus envers les bonnes relations avec l'Empire qu'envers la stratégie d'invasion du seigneur Forn des Marches de l'Est. Face à ce dernier, il est prêt à se rapprocher de l'Empereur.

- ❑ Au retour, ils tombent sur une horde de gobelins en passant près d'une cascade. Ce sont les éclaireurs de l'armée d'invasion ork.

Gobelin, 8 ans

Personnage / DEX 12 (+2) Hast +12—courte +16, Jet +4 / AGI 20 (+6) Mobilité +14 ; Natation +8 ; Réflexes +16
PHY 4 (-2) Athlétisme +2 / SENS 20 (+6) Perception +16 ; Présence +16—discrétion +20 / SAV 8 Monde +4 ; Soins +4 / MEN 8 Social +4 ; Volonté +4 / Corps 1D4 ; Esprit 1D4

Équipement / Lance de gobelin, demi bouclier.

- ❑ Avant leur départ, le Seigneur Forn missionne ses seconds en leur présence :

- ❖ Il envoie son bras droit, la redoutable **TIEME** auprès de la **PRINCESSE DE VALENCIE** pour la rassurer que rien ne lui arrivera tandis que les orks approchent.
- ❖ Il missionne **KERGAM LE VENGEUR** pour s'assurer que les orks ne traversent pas les frontières des Marches de l'Est comme il lui a été assuré que ce serait le cas par Zahn (qui a en fait profiter de son talent pour semer la zizanie et la discorde dans l'Empire pour l'affaiblir en même temps qu'il était assuré que chaque mission confiée à Forn était menée à bien).

ÉPREUVE SELABON : « Point de magie dans ce conflit ».

Selabon enfreindra-t-il la règle que les Maîtres de Sphères ont établi lors de leur conseil en Hénérion ?

OUI : le Maître de Selabon aide l'équipe de l'Est à atteindre Essubt en utilisant la magie pour s'échapper.

NON : Tandis que la ville est condamnée à la fin de l'aventure, les terres pullulent d'orks, et les héros y sont perdus.

- ❑ En arrivant sur les Terres de Guiliam, un caméléours en fuite les agresse dans la forêt.

Caméléours

Caractéristiques / AGI : 16 (+4) Mobilité +12 ; Natation +6 ; Réflexes +10 / PHY : 34 (+12) Athlétisme +22 ; Bagarre +22 ; Intimidation +16 ; Vigueur +22 / SENS : 20 (+6) Perception +8 ; Présence +24 / Corps : 2D8+4 / Protection : 4 (fourrure épaisse)

Bagarre 1D6+2 / Etreinte : La créature sait immobiliser (voir chapitre 3).

Chapitre 3 : Kronsbourg

Kronsbourg, Cité fortifiée du Baron Kraabh

La capitale de ses terres est établie dans la belle ville de **Kronsbourg**, point inévitable des routes commerciales conduisant de la Valencie à la Sainte Terre des Paladins. Son activité est florissante. Mais il faut bien avouer que son architecture tortueuse et son manque de protection en font une cité cible de toutes les fourberies. Et les adversaires du Seigneur Kraabh s'en donnent à cœur joie... N'y aurait-il pas un champion assez digne pour le défendre ? L'Empereur Ar-Ghen d'Amizia, ami de longue date du seigneur, lui a envoyé quelques détachements de Vigilants, une centaine de ses troupes d'élites.

❑ Tous les soldats de Bray ont été réunis à Kronsbourg par le Conseil des Seigneurs de Bray. Des Vigilants de l'Empire ont été détaché par l'Empereur pour les préparer et les mener au combat.

En traversant la cité fortifiée, les héros peuvent découvrir :

- ❖ Les remparts extérieurs et les bastions qui les séparent, ainsi que l'entrée du fleuve par la porte Nord et sa sortie par la porte Sud.
- ❖ Les remparts intérieurs datant d'avant l'expansion de Kronsbourg qui abritent tous les civils s'appêtant à quitter la ville, le palais de Kraabh autour d'un donjon.
- ❖ Les batelier au sud-ouest des remparts intérieurs, le long du fleuve, surmontant leur peur pour préparer les navires qui permettront au peuple de fuir vers le Sud par le fleuve.

❑ Les héros sont rapidement conduits à **Kraabh** : A l'extérieur les cris des mugissements de l'armée ork se rapprochent.

- ❖ Il décide de conserver la Lame de l'Aube pour se battre au nom de l'Empire, bien que ses terres n'en fassent plus réellement partie.
- ❖ Il monte au sommet du donjon pour dresser la Lame de l'Aube face à son peuple et ses troupes apeurées. La lueur divine du soleil perce alors les épais nuages et galvanise les esprits.
- ❖ Il missionne enfin les héros : sécuriser l'échappée de son peuple par la grande porte sud sur le fleuve.

❑ Sur les collines à l'est du fleuve, le **Seigneur Guillian** agonise au milieu d'un bourg dévasté et en proie aux flammes. Les hurlements des orks sont partout et ils aperçoivent trois navires orks au nord du fleuve.

- ❖ Il se rappelle de **Kelemvor de Lifeussy** et lui remémore son engagement passé auprès de Kraabh qui recherchait un nouveau champion...
- ❖ Pas de traces de l'épée. Recherche pour retrouver les traces du combat contre les gobelins de l'équipe impériale jusqu'à Kronsbourg.
- ❖ En route ils rencontrent des gens en exil qui vont vers Kronsbourg. Ils disent avoir rencontré de braves guerriers de l'Empire : une troupe de toutes les races qui portait une lame qui faisait chaud au cœur !

❑ Arrivés à la Porte Nord de Kronsbourg, il faut convaincre les gardes pour entrer (jet N16). A l'extérieur les cris des mugissements de l'armée ork se rapprochent. Ils apprennent que les héros sont sur le port fluvial avec les bateliers et les réfugiés qui vont quitter la ville.

EPREUVE KINDJAL : Master & Commander. Sera-t-il un grand chef, ingénieux et soucieux de la survie de son équipe de mercenaire tout au long de l'aventure ?
OUI : la Lame de l'Aube pourra être tirée hors de son fourreau.
NON : les héros ne seront pas dignes de la lame de l'Aube.

❑ Les deux équipes se rencontrent chez les bateliers à l'Ouest de la ville. Les Marches de l'Est réclament l'Epée alors que les Impériaux font valoir que Kraabh a conservé l'épée pour défendre sa cité... (Tension à entretenir). Sur les remparts, les soldats hurlent et sonnent les tocsins d'alerte : Ork Alarm !!!

- ❖ Au loin sur le fleuve, trois navires armés de catapultes approchent. Un démon de sang s'envole !
- ❖ Des tricéros et des fantassins orks sont sur la rive est du fleuve. Ils sont sur la porte Nord et gagnent la porte Est.

Chapitre 4 : L'assaut des orks / PANGAEA !!!

- ❑ Les **Vigilants de l'Empire** sont en haut des remparts en compagnie des archers, attaquant sans relâche les fantassins et les tricéros qui approchent les portes Nord et Est. Alors les guerriers impériaux luttent vers les remparts intérieurs.
- ❑ **PANGAEA le démon, lieutenant de Zahn et général des armées orks**, survole la citadelle et se dirige enfin vers le donjon du palais de **Kraabh**.
- ❑ Les tricéros font tomber les portes Nord & Est dans un fracas de poussière et de hurlements meurtriers.

Combien d'ork communs par adversaire à chaque assaut ? Considérer qu'il y a toujours deux orks par héros à affronter dans un assaut d'orks communs.

❑ L'équipe impériale se trouve dans le décor des bâtelières cernés d'armatures de coques de navires non encore stabilisées à côté des docks où toutes les affaires personnelles des habitants de Kronsbourg et des environs ont été abandonnées contre les murs de la capitainerie.

- ❖ Protéger l'embarquement des civils dans les 3 navires. 1 navire part tout les 5 rounds, soit 15 rounds de combat
- ❖ Les orks roux menant les orks communes attaquent les docks à partir de la porte Nord en arrivant à au moins une cinquantaine.

EPREUVE JORUS PATTE D'OURS : la force du barbare.

Déploiera-t-il toute sa furie pour faire tomber les armatures de bois sur la troupe d'orks déchaînée qui fond sur les civils ?

OUI : Un bateau de Vigilant attendra les héros pour fuir à la fin de l'aventure.

NON : Tandis que la ville était condamnée, les terres pullulent d'orks, et les héros y sont perdus.

Soldat Ork commun

Personnage / DEX 8 (arme) +8—(spécialisation) +12 ; (arme) +6 / AGI 12 (+2) Mobilité +8 ; Natation +4 ; Réflexes +6 / PHY 16 (+4) Athlétisme +10—course +14 ; Bagarre +12 ; Vigueur +6 / SENS 12 (+2) Perception +8 ; Présence +6 ; Magie +4 / SAV 12 (+2) Monde +8 ; Soins +8 / MEN 12 (+2) Social +6 ; Volonté +10 / Corps 1D4 ; Esprit 1D4

Équipement / Arme de manufacture semi-Ork, armure équivalent à une cotte de maille, pierre runique éventuelle (Novice, 4PM).

Soldat Ork roux

Personnage / DEX 8 (arme) +12—(spécialisation) +16 ; (arme) +8 / AGI 16 (+4) Equitation +6 ; Mobilité +12 ; Natation +6 ; Réflexes +12 / PHY 20 (+6) Athlétisme +10 ; Bagarre +20 ; Intimidation +12 / SENS 12 (+2) Perception +6—recherche +10 ; Présence +10 / SAV 8 Navigation +8 / MEN 8 Social +4 ; Volonté +4 / Corps 1D10+2 ; Esprit 1

Équipement / Arme de manufacture Ork, armure de cuir renforcée, pierre runique éventuelle (Novice, 4PM).

Combien d'ork communs par adversaire à chaque assaut ? Chaque Blessure Grave, Critique ou Mortelle destinée aux héros est encaissée par les mercenaires.

En contrepartie moins il y a de mercenaires survivant, plus il y a d'adversaires. Les mercenaires ayant leurs propres adversaires ne peuvent pas aider au combat un héros en difficulté, ils doivent être utilisés plus astucieusement !

6 MERCENAIRES : 1 ork commun par aventurier.

4 MERCENAIRES : 2 orks communs par aventurier.

2 MERCENAIRES : 3 orks communs par aventurier.

0 MERCENAIRES : 4 orks communs par aventurier.

❑ L'équipe des Marches de l'Est court vers le Palais de Kraabh alors que la bataille fait rage contre les renforts intérieurs de la Cité.

- ❖ Introduire le personnage du **Général Ork roux**,
- ❖ Les vigilants arrivent en renfort sur les remparts intérieurs pendant le combat contre des orks communs (10 rounds pour arriver au Palais).

❑ Après avoir grimpé quatre à quatre les marches du Palais et du donjon, les héros arrivent sur la terrasse haute du donjon.

- ❖ **Kraabh**, armé de la **Lame de l'Aube**, combat en duel contre **Pangaea**. L'épée tombe à ses pieds dans le combat.
- ❖ **Kraabh** meurent sous les yeux des héros tandis que Pangaea les toise. (5 rounds).

EPREUVE KELEMVOR : l'esprit chevaleresque. Honorera-t-il son serment chevaleresque de protection de Kraabh ?

OUI : les hommes de Kraabh aident l'équipe en sortant les chevaux des écuries à l'avance, permettant une fuite plus simple.

NON : Pangaea fait la démonstration de ses pouvoirs... une salamandre de Feu.

Pangaea, le démon des batailles

Personnage / DEX 24 (+8) Contondantes +32—classiques +36 / AGI 20 (+6) Mobilité +10 ; Réflexes +22—Vol +26 / PHY 36 (+14) Athlétisme +16 ; Bagarre +26—corps à corps +30 ; Intimidation +26 ; Vigueur +24 / SENS 24 (+8) Magie +32—feu +36 / SAV 4 (-2) Soins +2 / MEN 28 (+10) Volonté +38—Commandement +42 / Corps 1D20+28 ; Esprit 2D10+4 / Protection : 20 / PM : 140

Équipement / Marteau de guerre personnel (dégâts 1D8+4, structure 40), corne de rassemblement, simple pagne, pierre marquée Créature (Nature, rang 6).

Particularité / *Créature magique* : Sa durée de vie et de 32 ans. / *Magie du Feu* : Rang magique équivalent à celui de Mage du Feu (rang 4). / *Apparence démoniaque* : Ses grandes ailes lui permettent de voler. Sa queue de 8m peut immobiliser.

Chapitre 5 : Les rapaceux / Le Général Ork !!!

Les catapultes du plus proche des trois navires sont à portée et les Vigilants de l'Empire descendent des remparts intérieurs. Le château est visé et les remparts intérieurs qui entourent le Palais s'effondrent. (Table commune de tous les Joueurs et des deux meujis).

❑ Le choc fait choir l'épée dans le périmètre des ruines des remparts intérieurs (dans une des tours de garde branlante). **Pangaea** hurle vers son épée ce qui alerte l'attention des deux équipes.

EPREUVE OKASHIDA / EL'ISSON : Le pouvoir de l'esprit. Lequel des deux usera au mieux de l'aide divine pour retrouver l'épée ?

PERDANT : Il prend du retard dans la tour de garde car des orks communs l'y attendent.

VAINQUEUR : avec l'avance obtenue, l'équipe voit sa dignité éprouvée et peut repartir dans tous les cas avec la Lame de l'Aube.

❑ La tour de garde est à 1000 mètres, mais deux rapaceux des orks roux sont posés à 500 mètres sur un toit terrassé. Combattre au milieu de la bataille (règles des batailles, voir chapitre 3) et des **orks roux menant les orks communs** pour l'atteindre.

❑ Une fois sur les rapaceux (2 par monture maximum, compétence *Equitation*) :

- ❖ Eviter les attaques de catapulte en vol.
- ❖ un Ork Roux en **rapaceux** les attaque. Considérer son équitation à +12.

Rapaceux

Présentation / Les rapaceux sont le nom que les participants à la Muraille (voir chapitre 10) ont donné aux aigles géants que montent les Orks des Landes Mortes, bien que leur nom ork soit « enirevlow ». Ils peuvent donc être apprivoisés, mais cela reste une tâche réservée aux meilleurs dompteurs.

Caractéristiques / AGI : 20 (+6) Réflexes +25 / PHY : 36 (+14) Bagarre +16 ; Intimidation +38 ; Vigueur +24 / SENS : 24 (+8) / Perception +20 ; Présence +20 / Corps : 2D10+4 / protection : 2 (une cuirasse de cuir lui est souvent appliquée : 1D4+2 supplémentaires).

Bagarre 1D4+2 / Piqué : Les modificateurs de la charge (-4 à l'attaquant/+4 au défenseur, voir chapitre 3) sont annulés par ceux des positions surélevées et inférieures (+4/-4).

❑ Arrivés au sommet de la tour de garde, des rapaceux sont posés sur les cadavres de Vigilants de l'Empire (qui ont tenté d'atteindre l'épée en la voyant tomber vers eux). Le rugissement de l'ennemi juré de Beron retentit.

EPREUVE BERON SLUG : l'ennemi juré. Sera-t-il vaincu ou repoussé ?

OUI : Pangaea s'éloigne, et les aventuriers peuvent rejoindre les leurs vers la Lame de l'Aube.

NON : Un tricéros pulvérise la tour dès que l'équipe des marches de l'Est en sort. Prévoir de gros dégâts pour les impériaux.

EPREUVE ILMIRION : le pouvoir de Malki. Le pouvoir du Sceptre sera-t-il invoqué pour faire reculer le Mal ?

OUI : la Lame de l'Aube pourra être tirée hors de son fourreau.

NON : les héros ne seront pas dignes de la lame de l'Aube.

❑ De nombreux orks peuvent attendre lors de leurs progression dans la tour (**Epreuve Okashida / El'Isson**).

❑ En sortant du palais devant les écuries, la tour de garde est à 500 mètres.

- ❖ Les chevaux des écuries ont été sortis (**épreuve de Kelemvor**). Les catapultes continuent de faire feu.
- ❖ Des vagues d'**orks communs** déboulent sur les héros en vagues hurlantes de rage, bave aux lèvres.
- ❖ Course à cheval de guerre vers la tour de garde et combat contre le **Général Ork** au pied de celle-ci, foulant les corps des Vigilants ayant tenté d'atteindre la Lame de l'Aube.

Général Ork roux

Personnage / DEX 12 Tranchantes +14 — longues +20 / AGI 16 (+4) Equitation +10 ; Mobilité +8 ; Natation +6 ; Réflexes +12 / PHY 20 (+6) Athlétisme +10; Bagarre +20 ; Intimidation +12 / SENS 12 (+2) Perception +6 ; Présence +10 / SAV 8 Navigation +8 / MEN 8 Volonté +8 – Commandement +16 / Corps 1D10+2 ; Esprit 1

Équipement / hache longue Ork, armure demi-plaque et anneaux, pierre runique (disciple, 8PM).

❑ De nombreux orks peuvent attendre lors de leurs progression dans la tour (**Epreuve Okashida / El'Isson**).

Chapitre 6 : L'Épreuve finale !

- ❑ Les équipes de Forn et de l'Empire sont face à face sur un étage dont le plancher s'est effondré au milieu. Les murs de la tour sont béants à cet endroit. La Lame de l'Aube est au sol.
- ❑ Le temps se suspend et le soleil se fixe. **Taramès du Soleil** illumine le lieu jusqu'à le faire disparaître. La dignité des héros est éprouvée.
 - ❖ L'avance obtenue par l'**épreuve Okashida / El'Isson** détermine qui est éprouvé et garde la Lame de l'Aube
 - ❖ Pour pouvoir jouir du pouvoir de l'Épée, il faut que les héros montrent la dignité requise au Dieu Soleil. Sinon la Lame ne pourra être tirée de son fourreau. Si l'**Épreuve d'Illmirion** est un succès, les impériaux peuvent la dégainer. Si l'**Épreuve de Kindjal** est un succès, les marches de l'Est peuvent la dégainer.

Chapitre 7 : La Fuite

- ❑ L'**Épreuve de Jorus** et l'**Épreuve de Sélabon** déterminent si leurs équipes respectives quittent les terres de Kronsbourg en sûreté ou s'ils sont abandonnés à leur sort à la fin de l'aventure.
- ❑