

## LE RETOUR DES ANNEES NOIRES

Un scénario pour C&S, CARTON et WARHAMMER.

**NDLR:** Ce scénario, comme celui publié dans le précédent numéro de Méluzine (intitulé La quête du crâne), s'inscrit dans le cadre des 'TERRES EXTERIEURES', la campagne de Dominique Laporte publiée récemment aux éditions AMJ. Il peut bien sûr être joué tel quel, mais je vous encourage pour votre plus grand plaisir à vous procurer sans délai la campagne où il se déroule...

**NDA:** Bien que ce scénario ait été conçu pour être utilisé avec les règles de C&S, de CARTON et de WARHAMMER, il peut-être rapidement adapté à BATTLESYSTEM ou à tout autre wargame. Il est également possible de le jouer en tant que JdR. Pour cela, reportez-vous au dernier paragraphe intitulé : 'Adaptation aux JdR'.

### Historique :

Voilà maintenant quinze ans que le Roi des Terres Extérieures est mort. Son royaume, morcelé en comtés ou duchés, a subi l'invasion croissante des Armées Noires : ces hordes monstrueuses, composées en majorité de trolls, d'ogres, d'orques et de gobelins, se sont répandues à travers le pays déjà dévasté par les luttes entre seigneurs. Pourtant, certains d'entre eux ont eu la sagesse d'oublier leurs prétentions au titre de roi et de s'allier à d'anciens rivaux, afin d'affronter un danger d'une ampleur énorme. Le Mal fut enfin stoppé dans sa progression et une période de paix a régné pendant une dizaine d'années. Mais maintenant, il se réveille... Les anciens territoires qu'il a conquis ne lui suffisent plus et les jeunes rêvent de batailles sauvages où le sang rouge des humains coulera à flots. Lentement, une armée se regroupe et se meut vers les frontières de l'Ouest, parmi les ruines et les anciennes routes des hommes d'autrefois qui vécurent dans ce pays.

### Du côté des orques...

Huit ans de trêve c'est beaucoup trop long (surtout pour un orque). La paix est signe de faiblesse et les faibles n'ont pas de place dans ce monde. Avec cette seule pensée dans le crâne, les orques quittaient le couvert de la Forêt Primitive et avançaient sur leur objectif. Ils ne formaient

que l'avant garde d'un premier bataillon. La victoire ne faisait aucun doute, ils allaient affronter un ennemi divisé et inférieur en nombre. Ce soir, les 'Peaux blanches' rotiront à la broche pour leur plus grand délice. La stratégie est simple. Il faut franchir le fleuve des Anciens par le gué de Montgaillard, puis raser la ville et prendre le fort. Le restant de l'armée ne tardera guère à les rejoindre. Ils pourront alors marcher sur des villes plus importantes et rejoindre le point de ralliement avec les 3 autres bataillons qui doivent attaquer plus au Sud. Bientôt, les Terres Extérieures seront le domaine du chaos.

### Et de celui des humains.

Les guetteurs ont repéré depuis deux jours des éclaireurs gobelins montés sur des loups. Ce signe avant-coureur d'une attaque a été confirmé plus tard par des espions qui ont annoncé qu'une armée de 200 orques, située à une journée et demi de marche, se dirigeait sur la petite ville de Montgaillard, comptant environ 3000 habitants. Immédiatement, le duc de Barlot fit évacuer l'endroit et envoya ses chevaliers pour venir en aide aux forces disposées sur place. Il savait que son ami et allié, le duc de Camylarde, protégerait ses frontières Sud où l'on avait également rapporté une certaine agitation. Son fils Glaivendil s'est lui-même rendu sur les lieux avec son maître d'armes Obélix. Car il sait que cela est plus qu'une simple échauffourée. Derrière cette avant garde, tout le pays du Mal est en effervescence. Si Montgaillard tombe alors la porte donnant sur le monde des hommes sera ouverte et par elle un flot d'horreurs se déversera. Les anciens jours de la Guerre Noire sont revenus et avec eux, la Mort.

### Première partie : La charge

Le fortin de Montgaillard se dresse fièrement sur sa colline à moins d'un mile de distance. Dans la plaine, le bataillon orque se déploie en ordre de marche ouvert (skirmish) et avance droit sur le gué. Il est formé de quatre unités, chacune d'elle composée de :

- un officier : troll en cotte de mailles armé d'une hache à deux mains dont il ne se sert qu'avec une seule.
- dix guerriers d'élite : uruk-hai, également en cottes de mailles et armés de haches de bataille.
- trente guerriers : orques, équipés de broignes (armures en cuir renforcé) et de cimenterres noirs.
- dix archers : orques, idem qu'au dessus, sauf qu'ils possèdent des arcs et des épées courtes à la place des cimenterres.

Face à eux, les quelques chevaliers arrivés la veille, se tiennent en ligne et attendent le signal de l'attaque. Il y a en tout 30 chevaliers en armures à plates, montés sur des chevaux caparaçonnés. Chacun d'eux est armé d'une lance et d'une épée à deux mains pour les combats à pied.

Glaivendil possède l'équipement décrit ci-dessus, cependant son épée est magique ( C&S: + 3, WARHAMMER: runes de protection et de mort mineure ). Obélix, lui, revêt un haubert ( cotte de mailles recouvrant le corps entier ) et il se battra avec un fléau.

A quelques Furlongs, la troupe noire du Mal entame un chant, qui ressemble plus à un beuglement, rythmé par le bruit des souliers en fer sur le sol. Impassible, Glaivendil regarde, de ses yeux gris et froids comme l'acier, cette masse s'avancer telle la marée. D'un geste lent et décidé, il baisse sa visière, laissant sa main gantelée en l'air. Puis, après un court instant, il l'abat et tous les chevaux s'élancent au petit trot. Au fur et à mesure qu'ils prennent de la vitesse, le trot se transforme en galop et avec lui le martèlement des sabots s'amplifie jusqu'à ressembler au tonnerre et à couvrir le chant de guerre des orques. Alors, les lances qui étaient pointées vers le ciel, se fléchissent à l'unisson, et dans une clameur de cris et d'effroi, fondent sur les premières lignes comme un aigle sur sa proie.

Les points de victoire :

Les orques ne pensent qu'à une seule chose tuer. Ce sont des jeunes, pour la plupart, et les histoires de la Guerre Noire leur ont monté la tête.

Glaivendil tué	+50
Obélix tué	+30
par chevalier tué	+5

Les hommes chercheront à empêcher, coûte que coûte, les orques de traverser le fleuve. Ils sont prêts à se sacrifier pour préserver leur terre des abominations commises il y a dix ans.

par troll tué	+20
par uruk-hai (orque noir) tué	+3
par orque tué	+2
par gobelin (archer) tué	+1

NB : N'oubliez pas de faire les jets de moral car il est fort probable que les orques rompent le combat avant la fin. Les chevaliers cherchant à venger leurs morts, seront considérés comme furieux (frenzied) ou berserks.

Deuxième partie : Le siège

Après la lutte acharnée et la mise en déroute des orques, Glaivendil s'est replié, avec les survivants, dans le fort de Montgaillard. Il espère de là, pouvoir mettre en échec les nouvelles forces qui vont venir et tenir assez longtemps avant l'arrivée des renforts de Camylarde. Ce fort est sous la responsabilité du chevalier de Lassel. Il dispose d'une vingtaine d'hommes d'armes. La moitié est vêtue de broignes.

30



### Fort Montgaillard

1 Habitations  
2 Ecuries  
3 Forge

A. COHEN

début de matinée. Les assaillants encerclent le fort de tous côtés, devenu un symbole de défi. Enfin le signal ! Le son aigu d'un cor annonce que le combat a commencé. Dans un brouhaha de cris, les monstres montent à l'assaut, poussés par leurs chefs et le désir de tuer. Les orques étant venus piller la région, ils n'ont emporté que deux béliers, deux tours de guerre et une trentaine d'échelles. Cependant, il est possible qu'ils en construisent sur place. Chaque vague d'attaque est menée par une centaine de guerriers, dans les mêmes proportions décrites plus haut.

**Les points de victoire :**

Idem que précédemment avec les modifications qui suivent. Pour les orques :

De Lasalle tué	+20
par homme d'armes tué	+3
chateau à moitié détruit	+50
chateau capturé	+100

Et pour les hommes :

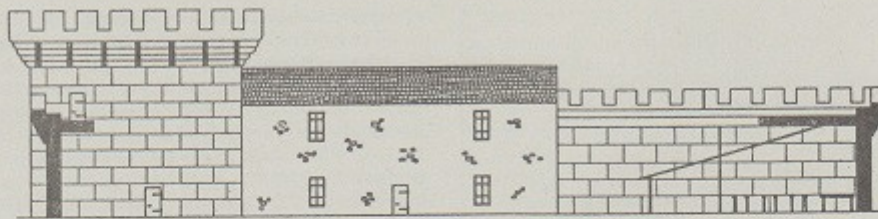
par assaut repoussé	+40
par heure tenue	+2

L'autre moitié d'armures en cuir. Tous savent se servir d'épées courtes et d'arcs. Parmi eux, une équipe de quatre hommes est affiliée à la baliste en haut du donjon. De rares individus, tel Peter le forgeron, son assistant et les deux palefreniers ont refusé de partir et sont prêts à donner un coup de main dans les prochains combats. Pour cela, on leur a remis à chacun une armure en cuir et les armes décrites plus haut (seul le forgeron a préféré garder son marteau)... La porte a été solidifiée par un amas de meubles et de planches. D'autres ustensiles (pierres, marteaux, bouteilles, etc...) sont disposés le long des reparts pour recevoir ceux qui se trouveront en bas. Peter s'est réservé le droit de jeter son enclume sur le crane du premier orque qui posera une échelle contre le mur.

NB : La baliste ne dispose que de 60 carreaux. De plus, les retranchements ne possèdent que l'équivalent de 50 seaux d'eau. Ceci risque de poser des problèmes si des flèches enflammées tombent sur le toit des habitations.

Une journée et demi plus tard, une armée de 800 orques a pris possession de la ville. Le pillage est presque terminé et la moitié des maisons sont la proie des flammes. Une colonne noire de fumée monte dans le ciel et cache le soleil de ce





P. BERNARD

**Epilogue :**

Au bout de huit heures de lutte, les renforts de Camylarde arriveront. Il y aura en tout 25 chevaliers et une levée de 200 hommes d'armes. Si l'armée du Mal ne se replie pas, une nouvelle bataille rangée aura lieu dans les ruines fumantes de la ville. Les assiégés, n'ayant plus rien à perdre, sortiront eux aussi pour se lancer dans un dernier carnage.

**Adaptation aux JdR :**

Pour cela, vous pouvez reprendre le scénario du siège. Les personnages se trouveront là pour différentes raisons : soit ce sont des mercenaires qui louent leurs services au chevalier De Lasalle, soit ils buvaient un verre dans la taverne de Montgaillard quand l'ordre d'évacuation a été donné ou bien ils font partie des soldats du fort ou encore ce sont des amis de Peter... Les idées ne manquent pas pour les faire rentrer dans le jeu.

Nous le conseillons pour des niveaux 4 et plus. Si les défenseurs sont submergés, faites intervenir les renforts afin de sauvegarder les personnages joueurs. Il faut que les joueurs ressentent le stress des assiégés et leur position délicate. Pour renforcer la tension, vous pouvez introduire les événements suivants :

1) Les orques ont capturé des villageois en fuite et se proposent de s'en amuser en vue des assiégés s'ils ne se rendent pas. Parmi eux se trouve la femme de Peter. Si rien n'est fait pour la sauver, la raison de Peter s'ébranlera et, fou de chagrin, il se jettera du haut des remparts.

2) Un des palefreniers devient hystérique et commence à dégager l'entrée dans des cris de démente. Son but est d'ouvrir en grand les portes et de se rendre aux ennemis. Si quelqu'un tente de l'arrêter, il deviendra fou furieux et tentera de tuer tous ceux qui s'interposeront devant lui. La seule façon de le calmer est de l'assommer ou de le tuer.

**Caractéristiques WARHAMMER :**

Nom	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Int	Cl	Wp
Glaivendil	4	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9
Obélix	4	8	6	3	4	3	7	4	8	8	10	9
De Lasalle	4	8	6	4	4	3	7	4	9	9	10	9
chevaliers	4	4	4	3	1	4	2	8	8	7	7	7
h. d'armes	4	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7	7
troll	6	3	1	5	4	3	1	3	4	4	6	6
uruk-hai	4	4	4	4	4	1	4	1	7	5	7	7
orque	4	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7
gobelin	4	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Glaivendil, De Lasalle et tous les chevaliers sauvent sur 4+. Obélix, les trolls et les uruks sauvent sur 5+. Les hommes d'armes, les orques et les gobelins sauvent sur 6.

**Caractéristiques C&S :**

Nom	Niveau	Classe
Glaivendil	8	chevalier puissant
Obélix	14	chevalier supérieur
De Lasalle	15	chevalier supérieur
chevaliers	5 à 6	chevalier sup./moy.
hommes d'armes	3 à 4	combattant moyen
troll des montagnes	3	
uruk-hai	6	
orques guerriers	4	
gobelins archers	2	

Pour les caractéristiques, reportez-vous aux règles de C & S dans le chapitre des caractères-non-joueurs.

**Caractéristiques CARTON :**

chevaliers	: CFL
hommes d'armes	: IFM
uruk-hai	: IMU
orques guerriers	: IMO
gobelins archers	: IO

Dominique Laporte

NDLR : La carte des Terres Extérieures a été publiée dans le numéro 2 de MZ.

