

Naheulbeuk JDR : Le camp de secours

Voici une petite extension de contenu pour vous permettre de monter des scénarios dans un environnement prédéfini : le camp de secours. Cette localisation est située précisément, à la fois dans l'espace et dans le temps... En effet, le camp de secours des Troupes Alliées Fanghienne, sur la vieille ferme des Ploutrak, a été monté en quelques jours, entre le 2 et le 8 de la décade des Liches en 1498, lors de l'annonce de l'attaque de Gzor sur le nord du pays (et la prise de la ville de Juïenal qui a suivi). C'est un lieu utilisé comme décor dans le roman *Chaos sous la Montagne*, et il met en scène à la fois l'armée et la compagnie des Fiers de Hache.

Vous voulez monter rapidement un scénario pour vos soldats ou vos aventuriers... Voilà de quoi commencer ! La préparation de ce scénario sera beaucoup plus facile avec notre grand bestiaire, que j'utiliserai plus bas pour donner quelques éléments supplémentaires. La plupart des opposants non légendaires mentionnés ici, cependant, peuvent être trouvés en cherchant un peu dans les bestiaires disponibles en ligne.

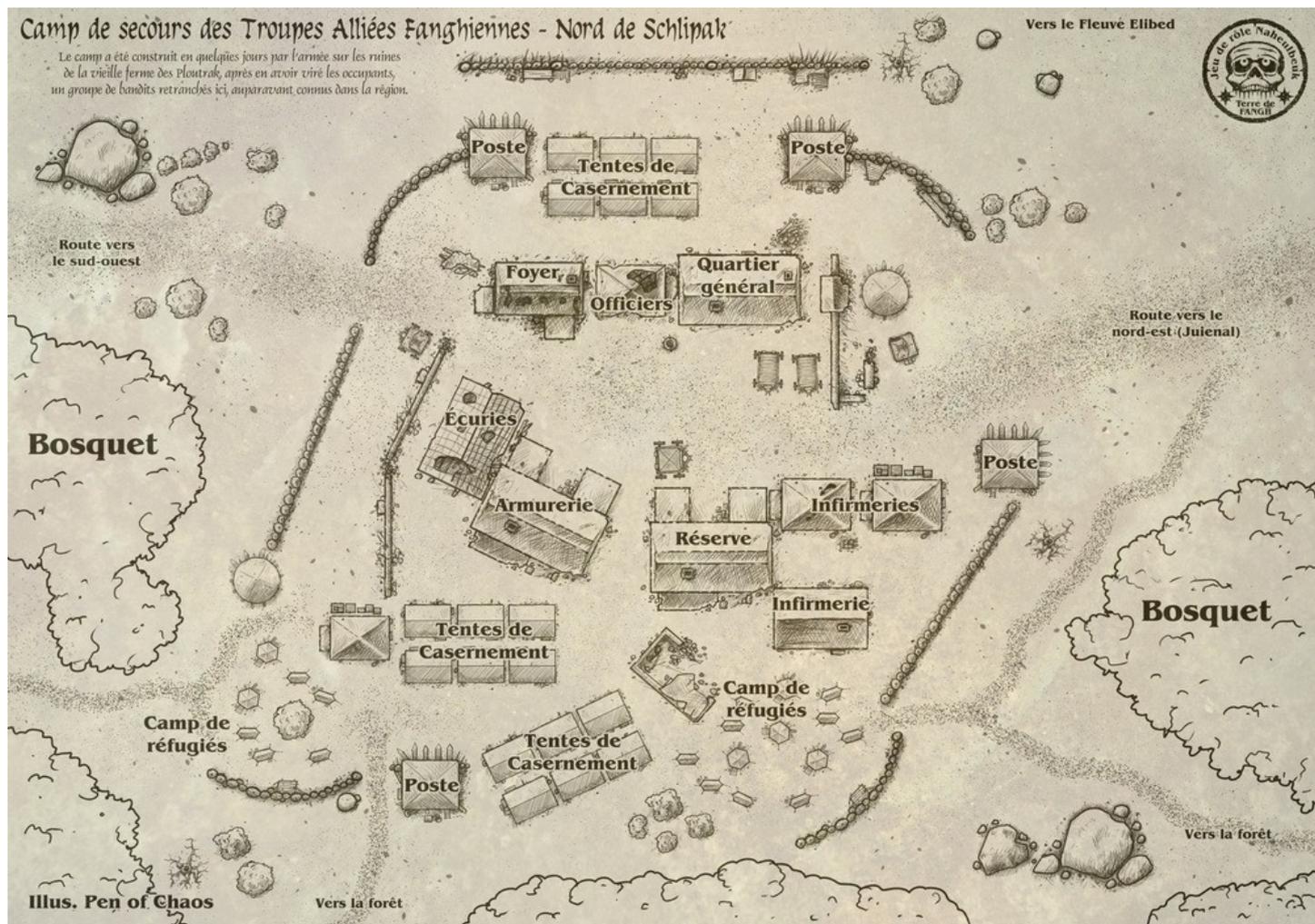
Le contexte : l'armée de Gzor, récemment descendue des Montagnes du Nord, a pris la ville de Juïenal (situé à trois kilomètres au sud-est du camp). Les généraux de Gzor occupent donc en partie l'autre berge du fleuve Elibed, et tentent des percées, principalement sur le pont de Juïenal (face au camp de l'Alliance Fanghienne) mais aussi sur le fleuve, avec des petits groupes d'éclaireurs et d'espions utilisant des embarcations. Leur but à l'origine était d'atteindre Glargh pour l'assiéger, mais comme ils ont rencontré des problèmes dans l'accomplissement d'un certain plan, leur progression a été dramatiquement freinée. Pour le moment, les deux armées se trouvent de chaque côté du fleuve et se livrent à des escarmouches.

Le camp de secours existe pour permettre à des soldats blessés (ou à des personnalités) de se mettre à l'abri en cas de gros problème sur le camp principal.



Le camp et son installation

Note : vous disposez d'une version HD de cette carte dans l'archive de cette extension.



Le camp a été monté sur les ruines de la **vieille ferme des Ploutrak**, une grande famille de cultivateurs et de chasseurs qui vivait là quelques années auparavant. Ils ont été chassés à cause de divers problèmes de voisinage liés à la proximité de la forêt de Schlipak. Peu après, divers occupants ont pris possession des lieux : animaux, bandits, orques et gobelins... Les derniers en date, des bandits, ont été chassés par l'armée pour que celle-ci puisse utiliser les lieux comme base. Il y a beaucoup de constructions légères ici (tentes et cabanes), mais le centre du complexe est constitué de grosses fermes en pierre, ce qui rend tout le monde un peu plus tranquille...

Les militaires (officiers de l'armée fanghienne) ici utilisent principalement les **écuries**, la **réserve**, l'**armurerie**, le **quartier général** et le **quartier des officiers**, ainsi que les **tentes de casernement**. Le **foyer** (un genre de taverne rapidement installée dans une baraque en ruines) est ouvert à tous, qu'ils soient militaires ou « réfugiés ». Les **réfugiés** peuvent être de n'importe quels types : des habitants du voisinage chassés par les troupes de Gzor, des gens de passage (marchands, voyageurs) effrayés par la guerre aussi bien que des soldats venant d'autres armées de l'Alliance (origines diverses). Toutefois, un contrôle des identités et du but de la visite est demandé à chaque passage aux points de surveillance du camp (généralement près des **postes**).

Les **tentes de casernement** et les **deux infirmeries du haut** sont de grands chapiteaux rectangulaires de toile épaisse, permettant au moins à 25 personnes de se caser. Les autres bâtiments sont en dur.

Les **camps de réfugiés** (un à droite et un à gauche) sont constitués de larges tentes, capables d'héberger six à huit personnes en se tassant un peu (idéal donc pour un groupe d'aventuriers).

Les PNJs du camp

Officiers de haut rang : on a des chances élevées de croiser ici le responsable de la sécurité à Waldorg, **Kurt Yeleb** (moustachu, balaise, armure de qualité, Bestiaire page 319), ainsi qu'éventuellement le dirigeant de toute la Terre de Fangh, **Biftanaën le Calvitié** (demi-elfe chauve, bien habillé, Bestiaire page 319). Je déconseille fortement d'en faire des opposants à combattre à ce stade, à moins d'avoir un groupe très motivé de haut niveau qui travaillerait pour Gzor... Ils seront toujours accompagnés de soldats d'élite (Bestiaire page 97). On trouvera ici également les commandants **Glaize** et **Rijuk** (ce dernier étant chauve, avec une balafre), tous deux militaires de grand talent (utilisez éventuellement le Bestiaire page 97, « Commandant de la garde »).

Le général **Chamarò** (responsable du front sur le camp principal) pourra de manière exceptionnelle passer ici en coup de vent, peut-être pour une réunion d'état-major au calme. Après tout il chevauche un griffon (voir *Supplément des Montures*), donc ça va vite pour lui de faire l'aller-retour jusqu'au camp.

Officiers : le **clipitain Fulior** (un type aux yeux noirs pénétrants, de bonne stature) est responsable de ce camp pour toutes les questions logistiques ou questions concernant les arrivées et départs. Les commandants cités plus haut, bien entendu, sont concernés par tout ce qui est d'une plus grande importance que le camp lui-même.

Sous-officiers : la **réserve** (contenant le matériel de campagne, la nourriture et les fournitures d'habillement par exemple) est sous la responsabilité du sargent **Ralokol** (un nain pas du tout facile à berner). **L'armurerie** (qui contient les armes et armures) est quant à elle sous la responsabilité de la capirol-chef **Brionne**, une humaine un peu épaisse et qui parle comme un camionneur, très calée dans le domaine des armes. Le sargent **Elirog** (un demi-elfe plutôt mince, pas trop sûr de lui, un peu à cran) organise un peu les diverses infirmeries, lesquelles sont très sollicitées par l'afflux constant de gens à soigner provenant du camp principal. Lorsque les soldats sont trop blessés pour rester au camp principal, ils sont en effet acheminés ici pour récupérer plus tranquillement. Le capirol **Biluzar**, un jeune homme enthousiaste et carriériste, est à la fois le responsable des tours de garde et celui qui organise les camps de réfugiés (il faudra donc lui parler pour s'installer sur le camp). Enfin, la soldate **Calvinne** garde un œil sur le cheptel des **écuries**.

Magie : la magie est très réglementée dans l'armée. Il y a une spécialité magique et des gens pour s'en occuper (non disponible encore pour les personnages joueurs), avec des secrets bien gardés. Sur le camp, ils fabriquent par exemple des potions et remèdes. Comme ce n'est pas un métier de soldat, pour les questions magiques c'est la volontaire **Falandur** (une assez belle femme provenant du contingent de Chnafon) qui servira de point de contact. Les mages **Allyam** (grand, chauve, à lunettes) et **Gregoul** (petit et frêle, avec une tête qui semble un peu trop grosse pour son corps) sont sur le camp pour assister les soldats, ainsi que le vieux **mage Marcelin**, doyen des mages de bataille dans l'armée fanghienne (un mage âgé, un peu frappé parfois et qui parle trop fort car il est sourd).

Soldats : on trouvera ici des soldats fanghiens de tous niveaux, certains étant blessés et diminués. En matière de PNJs ou d'opposants, de nombreux exemples sont disponibles en page 96 du Grand bestiaire. Il peut être intéressant de placer des soldats de passage provenant d'autres contingents (Sylvains Lunelbar page 313, Sylvains de Schlipak pages 158-159, Nains du Nord pages 176-177, Elfes Noirs page 169, Barbares page 146 et pourquoi pas semi-hommes d'Altrouille pages 187 et 318).

Personnalités : on aura bien sûr la possibilité de croiser ici les **Fiers de Hache** (ils ne restent pas longtemps car ils partent en mission, voir *Chaos sous la Montagne*). Compte tenu de l'endroit, il est possible de voir apparaître **Norelenilia de Nilnerolinor** (Bestiaire page 313), **Gilbert Latranche** (Bestiaire page 318) ou encore **Maït la Justicière** (Bestiaire page 321).

Les menaces sur le camp / idées de scénarios

Alors évidemment, le camp n'est tranquille qu'en apparence... Il y a toujours des tas d'ennuis avec le voisinage et les troupes de Gzor qui peuvent parvenir jusque là. Côté nature, les gens du camp seront donc parfois la proie des **ours** (Bestiaire page 60) et des **loups** (Bestiaire page 53) qui veulent s'en prendre aux provisions, des **sangliers** (Bestiaire page 73), des **globzoules** (Bestiaire page 46), peut-être d'un **morsbleg** devenu fou (Bestiaire page 55) mais ces menaces seront rapidement repoussées par les gardes en faction. Dans le voisinage immédiat du camp, on pourra mettre également en scène des **arbres inhabituels** (Bestiaire page 25).

Étant un point central de cette situation de guerre, le camp de secours pourra être la proie de l'**espionnage** ou du **noyautage** par les forces ennemies... Que ce soit par le biais de personnages transformés visant à des assassinats (voir *Chaos sous la Montagne*) ou de gens qui se font passer pour des réfugiés afin de nuire sous couverture. Certains marchands sans scrupules pourraient aussi profiter de la situation pour monter un trafic, ou vendre à haut prix des armes maudites.

Quelques dangers à considérer dans le contexte

- **Bas niveau** : une revanche des bandits, revenus pour essayer de prendre « leur ferme ». Ils devront être très nombreux pour trouver le courage d'attaquer le fort (Bestiaire pages 89 à 93).
- **Bas niveau** : des éclaireurs « légers » de Gzor pratiquent un genre de guérilla : ils essaieront principalement de mettre le feu au camp ou de faire exploser quelque chose. Bestiaire : orques de base page 95, gobelins page 200, gobelins artificiers page 201.
- **Niveau bas-intermédiaire** : une horde de gobelins du voisinage, cachés dans les grottes de la forêt et bien équipés, tentent de capturer le camp. Ils seront nombreux et utiliseront des machines de guerre ! Bestiaire : gobelins page 200, gobelins artificiers page 201, dirigeable goblin page 202, machines de guerre page 118.
- **Niveau intermédiaire** : des soldats « lourds » de Gzor essayent de prendre le camp pour leur usage personnel, attaquant de front et avec férocité. Bestiaire : orques intermédiaires pages 195 et 196, gobelins spéciaux en page 201, ogres mutants page 209, trolls berserk ou géant page 211, trogylorks page 214, nogroks page 217, arachnotroll page 203, homme-bête ou minotaure page 336.
- **Niveau intermédiaire-haut** : on trouve là des troupes lourdes de Gzor (voir point ci-dessus) avec également un ou deux opposants magiques dangereux (invoqués par des sorciers avant la bataille, par exemple). Avatar de Khornettoh (Bestiaire page 265), Cavalier maudit (Bestiaire page 246), Dalmorg (Bestiaire page 268), Ghukkutuh (Bestiaire page 272), Globonœil (Bestiaire page 271), Golbarg (Bestiaire page 273), Gorgauth (Bestiaire page 272), Gros guerrier chaotique (Bestiaire page 247), Guerrier syldérien maudit (Bestiaire page 246) ou encore Liche grise des caveaux en attaque de nuit (Bestiaire page 302).
- **Haut niveau** : Gzor tente le tout pour le tout afin de détruire ce camp. On trouve là des troupes lourdes de Gzor (voir point ci-dessus) accompagnées de personnages légendaires... En dehors de Gzor lui-même bien sûr, qui ne quitte pas sa forteresse. vous trouverez pas mal d'exemples à considérer à partir de la page 330 du Bestiaire. Attention toutefois, ces êtres légendaires sont très puissants, il est préférable d'en mettre un seul, deux au maximum... Et seulement si votre équipe est également puissante (ou bien les points de destin vont diminuer rapidement). Sinon, tentez le dragon mort-vivant (Bestiaire page 285).

Idées de scénarios pour SOLDATS ou AVENTURIERS

Vous trouverez les suggestions d'opposants dans la liste de la page précédente, « dangers à considérer ».

Les PJs **soldats** sont chargés de veiller sur le camp et d'obéir aux instructions de leurs supérieurs, un travail qui leur permet d'avoir gratuitement gîte, couvert et matériel. Ce sont des personnages très adaptés aux parties de JDR courtes et endiablées (les aspects logistiques n'étant presque pas gérés par les joueurs). Ils sont également payés quotidiennement (ici avec une solde quotidienne de MISSION), et touchent des bonus et des primes chaque fois qu'ils réalisent quelque chose qui sort de l'ordinaire (voir notre *Supplément Soldats* à ce propos). Ils sont également éligibles pour des formations et récompenses militaires. En cas de mauvaise conduite ils écoperent de punitions militaires, et dans les cas très graves, d'une incarcération momentanée.

Les PJs **aventuriers**, de leur côté, seront forcément considérés comme des **réfugiés**, à moins qu'ils ne rejoignent tous l'armée au titre de **volontaires**. Ils devront donc montrer patte blanche et expliquer pourquoi ils sont là avant qu'on ne leur permette de rester sur le camp, et auront principalement accès au **foyer** ainsi qu'au **camp de réfugiés**. S'ils rendent service à l'armée sur le camp, c'est que les militaires sur place ont besoin de ressources supplémentaires. Ils seront alors récompensés en or ou en matériel sur ordre du clipitain **Fulior**. En cas de mauvaise conduite, les aventuriers seront toutefois sévèrement punis, voire même incarcérés (ou exécutés, si c'est vraiment très, très grave) ! C'est la guerre, et on ne plaisante pas en temps de guerre.

- **partie courte/initiation** : le groupe part en patrouille à quelques centaines de mètres autour du camp pour détecter d'éventuelles menaces. Au choix : ils vont tomber sur une famille de deux gros ours attirés par les odeurs de soupe à la viande qui sont cuisinées sur le camp ; ils vont rencontrer 1D6 gobelins occupés à monter un système explosif instable ; ils vont croiser trois éclaireurs de Gzor qui tentent de fuir le périmètre avec des informations, et devront les intercepter ; ils vont voir quelqu'un de bizarre traîner autour du camp, qui s'avère être un espion (roleplay, discussion, puis éventuellement fuite et confrontation).
- **partie courte sans combat** : le groupe doit résoudre un problème sur le camp pour aider le clipitain **Fulior**. Au choix : réparer une machine de guerre si le groupe comporte un ingénieur (avec nécessité d'aller chercher des planches chez un paysan non loin de là, planches qu'il faudra marchander et transporter) ; organiser une partie de chasse à l'arc pour ramener de la viande car on tombe à cours de provisions ; transporter par chariot des potions coûteuses jusqu'au camp de Juïenal et éviter une embuscade ; aller chercher des fournitures médicales et onguents spéciaux chez les Elfes Noirs de Zuruk (une journée de voyage aller / une journée retour, roleplay et marchandage) ; rassembler des ingrédients magiques disséminés un peu partout pour aider les mages du camp à fabriquer leurs potions (aller voir les réfugiés, les autres mages, éventuellement voyager jusqu'au camp principal de Juïenal).
- **partie courte/initiation** : escorte d'un personnage important et « fragile » (ou déjà blessé) jusqu'au camp de secours, depuis le champ de bataille principal de Juïenal – utilisation d'un chariot qui pourrait tomber en panne à mi-chemin (à réparer d'urgence). Rencontre d'éclaireurs légers de Gzor sur la route.
- **partie courte/initiation** : inversement, escorte d'un commandant ou clipitain depuis le camp de secours jusqu'au front à Juïenal. Rencontre d'éclaireurs légers de Gzor ou de gobelins opportunistes sur la route.
- **partie courte** : en vigie sur un **poste** autour du camp, l'unité est au première loges pour faire face à une attaque d'éclaireurs de Gzor visant à déstabiliser le camp – une machine de guerre mise en place ici pourrait avoir besoin de manutention pour fonctionner (compétences d'ingénieur).
- **partie courte** : en pleine nuit, pendant que l'unité dort, elle est réveillée par un cri d'alarme... Le camp est attaqué par des gobelins/bandits/éclaireurs légers de Gzor.

- **partie moyennement longue** : résoudre un problème d'espionnage sur le camp. On soupçonne qu'un PNJ (qu'il soit mentionné plus haut ou complètement nouveau) travaille pour Gzor car des patrouilles se font étrangement attaquer entre le camp et le front à Juïenal. Il faut comprendre comment il opère pour transmettre des messages, le démasquer et l'arrêter. Il pourrait avoir des complices (soldats « pourris » ou faux réfugiés).
- **partie moyennement longue** : de faux voyageurs à la solde de Gzor, se faisant passer pour des réfugiés, racontent une histoire à propos d'éclaireurs de Gzor qu'ils auraient vu sur la route non loin de là. En fait, ils vont tenter de convaincre pas mal de gens afin d'attirer les soldats dans un piège (embuscade de troupes de Gzor) ! Les aventuriers devront déjouer leurs plans, ou, au pire, aider les soldats au combat.
- **partie moyennement longue** : résoudre une enquête pour crimes. Quelqu'un tue sur le camp, qui travaille très certainement pour l'ennemi... Il faut réussir à mener l'enquête malgré les conditions difficiles, le prendre en flagrant délit ou rassembler des preuves, et l'arrêter ou le dénoncer. Il pourrait avoir des complices (soldats « pourris » ou faux réfugiés).
- **partie longue** : mélangez plusieurs idées ci-dessus avec parcimonie... Le groupe doit aller chercher des fournitures médicales et de l'équipement au village de Mlaïke, situé à 40 km. Malheureusement, les chevaux sont en triste état (on ne le sait pas encore, mais ils ont été empoisonnés par une espion – le groupe devra le découvrir). Une fois l'enquête finie et l'espion arrêté, un médecin vétérinaire du camp peut soigner les montures. Avec un chariot et des chevaux frais, cela leur prendra deux jours complets pour aller et revenir de Mlaïke, sur un chemin pas toujours très bien balisé (épreuves d'orientation à prévoir, embûches). Sur place à Mlaïke, ils devront contacter des PNJs variés pour récolter le matériel, PNJs qui pourraient avoir besoin de leur aide (quêtes secondaires). Enfin, ils vont rencontrer des éclaireurs de Gzor sur la route... En parvenant finalement au camp de secours, celui-ci pourrait être pris d'assaut et le groupe, arrivant alors par l'arrière du flanc ennemi, devra combattre ces derniers avant de rejoindre le camp (sans se faire dérober leur chariot et en protégeant le matériel).

Cartographie supplémentaire

Pour jouer correctement le camp de secours, vous pourriez avoir besoin des cartes suivantes, disponibles à la rubrique **Scenarii et plans** sur le site du JDR :

La forêt de Schlipak (<http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/schlipak-description-mj.zip>) qui contient en outre pas mal de contenu sur toute cette région

Les Montagnes du Nord (<http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/fangh-montagnes-du-nord.jpg>) qui sont situées juste au-dessus, et qui peuvent servir en extension à une partie longue

La Terre de Fangh HD (<http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/Fangh-HD-Screen.jpg>) pour situer le tout

Le Village forestier fanghien (<http://www.naheulbeuk.com/jdr-docs/villageforestier-fangh.zip>) un lieu générique que vous devrez nommer et qui pourrait être en bordure de la forêt un peu plus loin, et qui vous permettrait de monter des interactions variées

Si vous voulez des **cartes forestières** d'excellente qualité en HD et couleur, pour jouer sur table ou à distance dans la région de Schlipak, je vous recommande l'achat de ces superbes packs de **Gabriel Pickard**, qui pour un prix très modique (5 dollars pour 15 maps au moment où j'écris) vous feront gagner un temps précieux en préparation (et pourront servir longtemps, pour beaucoup de JDR différents...). Elles sont très détaillées et pratiques à l'emploi.

<https://marketplace.roll20.net/browse/set/457/quick-encounters-wild-woods-2>

<https://marketplace.roll20.net/browse/set/520/village-to-pillage-hamlets-slash-outskirts>