

Le Guide du Soudard de Merkhos – H. S. "This is War !"

Par Go@t, Selpoivre, NoirFraise, Erwan G, Lordelric, chaviro, Loris, Islayre d'Argolh,
Udo Femi, Doji Satori, Inigin et wolfy.

La guerre n'est pas une aventure. La guerre est une maladie. Comme le typhus.

Antoine de Saint-Exupéry

Avant-propos

L'histoire de cette aide de jeu n'est pas des plus habituelles : lancé au début comme une demande pour avoir des suggestions d'idées de conflits sur le forum Casus NO (mon intention était d'avoir des idées de scénarios minutes ou des moyens de typer un peu certaines contrées des Cadrans), elle a rapidement dépassé ce cadre pour fournir une liste conséquente de conflits permettant de faire une bonne vingtaine de campagnes mercenaires sans sourciller. Plutôt que de garder ces accroches comme simple aide de jeu pour Merkhos, j'ai décidé de les publier (avec l'accord des participants, bien sûr) en l'état avec une accroche et des twists permettant de pimenter la situation. Vous trouverez donc ci-après sur 10 pages pas moins de 63 accroches et 74 twists. Excusez du peu !

Pour varier les plaisirs, ces accroches incluent également des scènes moralement éprouvantes qui vous donneront à coup sûr des idées pour que vos mercenaires voient les conflits qui ensanglantent leur monde d'un autre œil et qu'ils en sortent amoindris, dégoûtés, mûris, marqués... Car la guerre n'est pas une aventure.

Vous disposez à présent de toutes les armes nécessaires pour prendre part aux nombreux conflits qui éclaboussent le multivers de sang et d'ichor. N'oubliez pas : longue est la route vers l'abattoir!

Merkhos

Pour en revenir plus particulièrement à Merkhos, cette aide de jeu (et l'ensemble des Guides du Soudard) acte son insertion dans le dungeonverse.

A ce titre, voici un peu de matière concernant certaines références que j'utilise :

- La **cosmologie** et les **plans d'existence** sont ceux "par défaut" de la troisième édition du Vénérable ancêtre, ceux utilisés dans Planescape et Greyhawk. Plus d'informations par ici :

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Planescape>

- Il y a des références à des **dieux** sortis du panthéon de base (Orcus, Nerull, etc.) Une description se trouve là (en anglais, je n'ai pas trouvé de traduction) :

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Dungeons_%26_Dragons_deities

- Les caractéristiques techniques des créatures du **bestiaire** de DD3 sont trouvables là :

<http://www.regles-donjons-dragons.com/Page1676.html>

- Les **githyankis** sont abondamment décrits ici :

<http://www.gemmaline.com/races/race-githyanki.htm>

- Les **flagelleurs mentaux** sont détaillés ici :

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Illithid>

- Vous pouvez trouver des informations sur les **Neogis** par-là :

<http://lens.anthony.free.fr/index.php/les-peuples-de-lespace/les-neogis>

Go@t

Guerre civile

LA JACQUERIE

Les mercenaires doivent affronter des rebelles populaires (jacquerie, soulèvement de seigneurs...).

Twist : Au fur et à mesure de leur progression dans l'histoire, ils vont découvrir le vrai visage de leur employeur : c'est un monstre, qui leur demandera de passer à la lame des familles entières, de raser ou brûler certains villages... Quel camp supporteront-ils quand ils devront attaquer un village dont les protections sont constituées de mères et d'enfants : pour pouvoir entrer dans le village, il faudra avancer sur les corps de ces derniers qui refuseront de bouger mais ne répondront pas aux coups... ?

EMEUTES DE LA FAIM

Les mercenaires sont amenés à réprimer dans le sang des émeutes de citoyens affamés.

Twist : Ce ne sont pas les dirigeants qui l'organisent (la sécheresse est réelle) mais leur attitude désinvolte et méprisante envers le peuple ("ils n'ont qu'à manger de la brioche") a mis le feu aux poudres. La situation est d'autant plus difficile que les richesses naturelles du pays permettraient d'importer de la nourriture pour surmonter la famine. Mais le dirigeant actuel considère les travailleurs manuels comme du bétail et estime que la situation actuelle écrèmera la population des plus faibles, pour le bien final de la nation.

POUR LA LIBERTE !

Des anarchistes/républicains/royalistes/etc. tentent de faire chuter le régime en place. Les mercenaires sont engagés par le pouvoir en place (plus probable) ou par les rebelles (moins probable).

Twist : Le pouvoir en place est répressif et sans pitié. Au contraire, leurs adversaires sont porteurs d'espoir, de liberté et d'une certaine forme d'égalité. Que feront-ils quand ils auront compris que les rebelles sont désorganisés, remplis d'egos en opposition, et vont plonger le pays dans le chaos, tandis que l'actuel gouvernement assure paix, sécurité et prospérité au pays ?

GUERRE D'INDEPENDANCE

Les mercenaires sont engagés pour prendre part au combat d'un peuple, d'une race entière ou d'un territoire sous le joug d'une autre puissance (peuple esclave), d'une province, d'une colonie, ou d'une faction religieuse ou politique vis-à-vis du pouvoir central.

Twist : la détermination des insurgés est attisée en sous-main par des agents du pouvoir en

place, pour que ce dernier ait une raison officielle de les éradiquer.

GUERRE COLONIALE

Les mercenaires sont engagés pour une campagne prometteuse : la conquête d'un nouveau territoire. Ils seront amenés à participer à la guerre contre la population indigène.

Twist 1 : il s'agit d'une course au contrôle des colonies entre plusieurs puissances. Ambiance coups bas et course contre la montre.

Twist 2 : Les mercenaires font partie d'une troupe d'invasion et se trouvent loin de leur donneur d'ordre. Au bout d'un temps, les villes prises sont en proie à des pandémies terribles. Visiblement, les envahisseurs semblent être assez immunisés à la maladie. C'est normal : ils sont porteurs sains. Les indigènes sont, eux, incapables de résister à la maladie, qui fait des ravages parmi la population. Les personnages peuvent continuer, mais ils vont mettre ce nouveau continent sens dessus dessous...

Epidémies

LA PANDEMIE ZOMBIE

Les morts se mettent à se relever. Tous. Sans exceptions. Comment réagissent les voisins ? Quel est le lien avec le(s) dieu(x) de la Mort ? Qui construit un mur pour se protéger de l'avancée de la pandémie ? Qui envoie des mercenaires pour résoudre le problème ?

Twist : cela ne concerne en fait que les personnes infectés par un nouveau type de zombies, qu'il va falloir débusquer jusqu'au dernier pour espérer enrayer la pandémie.

LA FURIE

Une maladie fait son apparition : d'origine divine, elle rend les porteurs sujets à la Frénésie et touche particulièrement les gens d'armes. Partout où elle apparaît, la population fuit en masse. Et les mercenaires sont très frileux à l'idée de se trouver dans une zone affectée par la Furie. Mais les gages proposés sont d'autant plus alléchants.

Twist : elle est propagée par un minerai, la Fulmine, dont des gisements sont régulièrement mis à jour dans les différentes mines du continent. Etrangement les gisements semblent proliférer de manière délibérée.

LA NECROSE MAGIQUE

Une maladie atteignant les objets enchantés et les lanceurs de sorts fait des ravages dans la contrée voisine. Ce serait un fléau redoutable pour la magiocratie qui emploie les mercenaires.

du Soudard – H.S.

Twist : que va-t-il se passer quand le peuple opprimé apprendra que ses dirigeants n'ont plus le moindre pouvoir ?

Twist 2 : la maladie affecte la magie elle-même et elle s'étend rapidement.

L'EXODE

Un terrible fléau dévaste le royaume voisin. Les habitants se réfugient dans le royaume où sont employés les mercenaires. Au démarrage, les gens du royaume sont contents d'avoir de la main d'œuvre à pas cher ou des nobles qui doivent dépenser leur argent pour se loger ou pour vivre. Mais la baisse du coût de la main d'œuvre entraîne l'appauvrissement des ouvriers et des paysans, qui grognent de plus en plus contre les étrangers, des impies qui n'ont eu que ce qu'ils méritaient et qui doivent partir, vite. Les tensions montent et des milices/bandes commencent à se former du côté des habitants du royaume qui voient leurs moyens fondre. Et en face, les étrangers se voient dans un premier temps contraints de former eux même des milices pour défendre leurs camps de fortunes et survivre. Avant de commencer à répliquer et à s'en prendre aux pouvoirs du royaume, qui ne font rien... Rapidement, les choses s'embrasent, les soldats/mercenaires du pouvoir se trouvent contraints de lutter à la fois contre les milices locales qui sèment la panique et commencent à se révolter, contre les milices étrangères qui ont gravi un nouveau palier, mais aussi peut-être contre le fléau qui arrive maintenant sur le royaume...

Twist : les réfugiés amènent avec eux un lot d'infectieux. Le fléau touche le royaume.

MUTATION

Une chose (entité millénaire, dieu "maléfique", météorite, malepierre) fait muter une partie de la population. Les premiers échanges entre les "purs" et les "modifiés" font état de combats (probablement provoqués par des purs apeurés d'ailleurs). Ces combats évoluent très vite en faveur des modifiés (il faut bien que les griffes qui poussent et les ailes de chauve-souris leur servent à quelque chose) et cela finit par ressembler à une invasion. Les mercenaires (des purs) sont chargés de protéger la pureté de la race en exterminant les modifiés.

Twist: il faut également purifier la "chose" à l'origine des mutations.

Conflits religieux / magiques

SECTATEURS

Un culte tente de prendre le pouvoir dans le royaume. *Quelques exemples : culte de sang (une secte menée par un vampire ancien qui infecte les puissants d'une nation), culte draco-*

nique (la même avec un dragon chromatique qui aliène / domine mentalement / terrifie les puissants), mystes (voir ici), des suivants des flagelleurs mentaux.

Twist : les mercenaires sont engagés en sous-main par le culte pour identifier les cibles les plus intéressantes.

GUERRE DE RELIGIONS

Deux religions d'alignement bénéfique s'affrontent dans le sang pour imposer LEUR vision du bien.

Twist : une religion s'impose par la force. Elle n'est pas vraiment mauvaise mais emploie des méthodes expéditives.

CROISADE

Un culte prend les armes pour accomplir un pèlerinage armé et reprendre possession d'un objet sacré, d'un lieu saint, etc.

Twist 1 : il s'agit en fait d'un culte qui nourrit en âmes une divinité primordiale qui, sans ces offrandes, détruirait le monde.

Twist 2 : Les mercenaires sont engagés par les instances religieuses qui mènent la croisade pour protéger les croyants mais ils vont vite être utilisés comme force de frappe "sacrifiable" à merci et les croyants sont surtout une horde hétéroclite d'inadaptés sociaux totalement ingérables.

PROPHÉTIE, SEX & SUN

Les mercenaires sont engagés pour protéger la Pythie de l'Ordre Suprême du Grand Tout qui doit annoncer lors de la prochaine éclipse totale du soleil le nom du futur grand commandeur de l'Empire. Ambiance chaude 28 jours durant à assurer la protection du temple solaire au milieu de prêtresses / prêtres professant l'exposition totale sacrée dédiée à la déesse solaire. Il faudra savoir garder ses nerfs tout en repoussant les tentatives d'intimidation / corruption / influences / menaces / cajoleries / infiltrations / chantages / enlèvement de différentes factions voulant accéder à la Pythie afin de lui suggérer le nom de leur champion, celui-qui-serait-bien-en-commandeur-pour-le-bien-de-l'Empire.

Twist : la Pythie meure et doit être remplacée en urgence. Quitte à mettre à sa place une jeune vestale sans réel pouvoir.

Twist 2 : la Pythie croise l'un des PJ mercenaire et le regarde droit dans les yeux avec un sourire illuminé. Et si l'on avait trouvé le futur grand commandeur de l'Empire ? Verdict dans X jours.

CONFLITS DIVINS

Une ou plusieurs divinités débarquent pour la bataille ou diriger elles-mêmes leurs troupes. *Quelques exemples : Sauron, le culte d'Orcus (prince démon des morts) lève une armée pour*

aller raser une cité nécromant ayant juré fidélité à Nerull (dieu des morts).

Twist : l'entrée en scène des avatars donne des idées aux divinités rivales qui se joignent au bal.

CONFLITS MAGIQUES

Lorsque des mages s'affrontent, les moyens employés se musclent de suite. *Quelques exemples : 2 (ou plus) groupes de mage ou écoles de pensée opposés qui s'affrontent en conflit plus ou moins ouvert, un camp magique affrontant une force conventionnelle.*

Twist : l'un des camps ouvre une porte vers un plan extérieur pour rameuter ses alliés. Si l'invocation rate, il est fort possible que le Portail ouvre vers un tout autre Plan. Il peut alors s'agir d'une nouvelle faction ou d'alliés du camp adverse.

GUERRE SPECTRALE

Deux armées qui se sont décimées mutuellement lors d'un affrontement légendaire rejouent la bataille chaque nuit, décimant les vivants qui ont le malheur d'être pris dans la joute macabre. La scène cessera de se répéter toutes les nuits quand la balance penchera pour l'un des deux camps. Pour le moment, tous ceux qui ont essayé de faire avancer les choses ont juste rejoint les rangs des spectres.

Twist : les dirigeants du royaume veulent récupérer la plaine où se rejoue la bataille. Ils importent donc à grands frais des armes et des protections magiques. Un véritable trafic se met en place (voir ci-dessous).

MAGIE DE DESTRUCTION MASSIVE

Une nation commence à investir fortement dans des "artéfacts de destruction massive". Ses voisins s'inquiètent fortement et ont commencé à investir à leur tour. L'atmosphère devient électrique.

Twist : des trafiquants d'artefacts s'en donnent à cœur joie et refilent des objets piégés ou maudits aux deux camps.

INVASION PLANAIRE

Des extraplanares ou des abominations s'infiltrant dans le plan matériel pour établir une colonie ou faire grandir leurs jeunes, éclore leurs œufs, guérir leurs blessés, s'emparer d'une ressource qu'ils ne trouvent pas/plus sur leur plan, récupérer des matières premières. *Quelques exemples : des Githyankis venus du Plan astral, des Flagelleurs mentaux en quête de nourriture ou venant annihiler un avant-poste githyanki, des Neogis à la recherche d'esclaves, etc.*

Twist : cela s'accompagne d'une brèche planaire (certaines caractéristiques du plan s'appliquent à présent à la région).

LE PORTAIL RESTE OUVERT

Les mercenaires viennent d'en finir avec un culte maléfique, interrompant du même coup une cérémonie impie à base de messe noire et de sacrifice humain. Mais la cérémonie interrompue n'a pas eu l'effet escompté et, après coup, apparaît un portail vers un autre Plan. Pire, il s'en échappe une influence délétère qui commence à corrompre la région alentour (brèche planaire). Il faut se rendre sur place pour refermer la brèche, sachant que cela signifie affronter des hordes d'extraplanares et surtout résister aux énergies libérées par le portail.

Twist : il faut se dépêcher car le risque d'explosion augmente de jour en jour, avec l'ouverture directe d'un Portail permanent en cas d'échec. Voire une téléportation pure et simple du Royaume vers l'Outreterre.

LES VACHES DE LLEWELLYN

Les elfes ne sont pas de grands agriculteurs, même si Llewellyn en est un. Il faut dire qu'il est un fils du Dieu de la fertilité et d'une elfe, et que son troupeau est constitué uniquement de vaches divines, âgées de plusieurs siècles. C'est, notamment, grâce à son lait que les elfes de sa région font un fromage extrêmement nourrissant et ce lait est également l'un des composants d'un rituel religieux complexe. Malheureusement, Llewellyn vient de se faire voler une vache blanche, celle qui produit justement le lait pour les cérémonies religieuses. Ce sacrilège a remonté les elfes à l'encontre de leurs voisins humains.

Twist : un pas a été franchi depuis que l'on sait qu'elle a été abattue et mangée...

Conflits économiques

EXPANSION TERRITORIALE

Un Royaume emploie les mercenaires pour assouvir ses vellétés d'expansion : annexion, colonisation, rachats de terre, invasion, protectorats, mise sous tutelle, tous les moyens sont bons.

Twist 1 : L'expansion territoriale est insufflée par le grand prêtre qui se cache dans l'ombre du trône et a pour réel but de promouvoir la religion unique (et éradiquer les religions locales).

Twist 2 : L'expansion territoriale est insufflée par la reine qui veut donner un royaume à son amant / fils bâtard.

Twist 3 : les mercenaires sont originaires du pays cible et utilisent leur force pour régler de vieux comptes, hors de leur mission normale.

INVASION "ECONOMIQUE"

Un pays surpeuplé et en proie à des soucis économiques risque d'aller chercher l'or et les res-

du Soudard - H.S.

sources qui lui manquent chez le voisin : ça régule la population, ça apporte ce que l'économie ne peut pas produire...

Twist : les guerres pour récupérer des esclaves ou des rançons peuvent aussi entrer là dedans, car l'expansion territoriale n'est pas souhaitée.

CREATION D'UNE VOIE COMMERCIALE

Les mercenaires sont engagés pour ouvrir une route marchande dans un environnement hostile. Il faut pacifier le terrain, implanter les comptoirs, protéger les travaux de voirie, etc.

Twist : le terrain est maudit. Il faut le soutien de représentants d'un culte bénéfique pour sanctifier la terre. Or, ceux-ci sont opposés à l'entreprise.

PRENDRE LE CONTROLE D'UNE ROUTE

MARCHANDE

Pendant du conflit précédent, les mercenaires sont cette fois-ci engagés pour prendre le contrôle d'une voie commerciale. Leur but est simple : que les négociants acceptent de céder leurs baux au commanditaire. L'usage de la force ou de la violence est à leur discrétion.

Twist : un des "négociants" se révèle être une église de prêtres pacifiques, construite sur un lieu saint.

GUERRES COMMERCIALES "CHAUDES"

Deux royaumes s'affrontent via des groupes de pillards et/ou corsaires. Les mercenaires sont embauchés pour disperser une armada pirate.

Twist : l'armada se révèle être une troupe de corsaires, menée par un général doté d'une lettre de marque en bonne et due forme. L'affaire peut vite dégénérer en incident diplomatique si les personnages ne prennent pas garde.

EXPLORATION

Pour jouer à la mode des Marches de l'Ouest. Les mercenaires sont envoyés explorer une région pour des raisons religieuses, politiques ou économiques. *Quelques exemples : là-bas, il y a une source de matériaux intéressante, d'après les rumeurs, le tombeau du Dieu Ivre serait dans les terres perdues de l'Ouest, la cité perdue d'Ig-Bor'im serait dans les environs, etc.*

Twist : lors de l'exploration un cataclysme (tremblement de terre, glissement de terrain, brèche planaire, téléportation hasardeuse, etc.) coupe les personnages de tout espoir de retour. Commence un long détour pour rentrer chez soi.

GUERRES DE GUILDES

Pour faire du cyberpunk ambiance "on bosse pour une mégacorp". Les mercenaires sont en-

gagés par une guilde pour œuvrer à ses intérêts commerciaux.

Twist : la guilde fait implanter à leur insu un artefact qui leur permet de suivre leurs faits e gestes. Ca va finir par leur sembler étrange que leurs employeurs soient toujours au courant de leurs moindres agissements sans jamais avoir de rapports de leur part.

CONTROLE D'UNE RESSOURCE VITALE

Une ressource très intéressante suscite une véritable guerre entre plusieurs royaumes. En effet, "qui contrôle l'épice contrôle l'univers." *Quelques exemples : un minerai magique qui booste les propriétés des artefacts, l'épice qui prolonge la vie, renforce les défenses immunitaires, et permet de replier l'espace, une drogue rare qui rend accroc à la première prise et est très à la mode chez les puissants...*

Twist : la ressource nécessite un traitement long et couteux, avec une perte de produit farineuse. Or un alchimiste disposerait d'un procédé permettant de minimiser les pertes et d'obtenir un produit d'une pureté incomparable.

GUERRE DE L'EAU

Deux royaumes partagent une frontière via un massif montagneux. Du côté nord le temps est tempéré et souvent pluvieux, ce royaume possède de nombreux fleuves et rivières, le problème serait même les inondations en automne. Du côté sud par contre, il fait souvent très chaud, et les quelques rivières ne satisfont nullement les besoins agricoles. Les deux rois se mettent d'accord pour un partage des ressources aquifères, des aqueducs sont bâtis depuis les montagnes du royaume du nord pour envoyer de l'eau vers celui du sud. Dans un premier temps tout se passe pour le mieux. Mais le royaume du sud jouxte sur la plupart de son pourtour de mers ou des océans, et un jour un mage/scientifique/philosophe trouve le moyen de traiter l'eau de mer en eau douce. Ce royaume beaucoup plus chaud se met à faire pousser de nombreuses denrées très recherchées par le royaume du nord et l'inonde littéralement de biens à bas prix. Ceci contrarie beaucoup la gente paysanne de ce dernier qui en plus n'arrive plus à faire face suite à de nombreuses inondations pendant les périodes tempérées, et comble de tout, des sécheresses lors des périodes de moissons.

Twist : personne ne sait que ce procédé de traitement de l'eau détruit la faune marine, ce qui va conduire à une rude concurrence entre les pêcheurs des deux royaumes qui ne comprennent pas pourquoi le poisson commence à se faire plus rare le long de leurs côtes, ce qui conduit un certains nombres d'affrontements en pleine mer. Et la situation risque de devenir chaotique lorsque les elfes des mers et les tritons vont entrer dans la danse.

GUERRE DE L'EAU 2

Un tout petit royaume possède peu de territoire, et doit subir les menaces vindicatives de ces voisins, qui possèdent toutes les sources d'eau qui irriguent ce jeune royaume. Ce dernier possède pourtant une bonne armée mais craint continuellement une attaque par empoisonnement de son eau potable, ou que ses voisins ne fassent construire des barrages pour lui imposer leur volonté. Ce petit royaume souhaite faire appel à des mercenaires pour établir un plan d'attaque visant à acquérir les principales sources des fleuves importants de la région, faisant ainsi d'une pierre deux coups: il possèdera de nouveaux territoires, agrandissant son espace vital, et contrôlerait une bonne partie des ressources aquifères de la région. Les autres royaumes seraient ainsi obligés de le respecter.

Twist : les autres royaumes n'ont pas d'armées aussi structurées que celle de l'employeur des mercenaires. Ce petit royaume va imposer sa domination à ses voisins et devenir rapidement une magnifique dictature détestée de tous.

CHIENS DE GUERRE

Une puissance guild / maison marchande engage des mercenaires pour faire tomber un roi et son gouvernement au profit d'un prince exilé issu d'un autre branche de la famille, légitime ou non. L'exilé ayant l'énorme avantage de ne pas être opposé, lui, à l'exploitation par la guild d'un très important filon de mithril situé dans les montagnes du territoire royal...

Twist : le prince exilé n'est pas du tout intéressé par le titre et préfère se consacrer à sa nouvelle lubie : artistique, religieuse, politique, etc.

Conflits armés

INVASION

Une horde d'orques (ou tout autre race assimilable à une horde mongole par exemple) s'est prise d'affection pour le royaume qui engage les mercenaires.

Twist : la horde en question fuit quelqu'un ou quelque chose.

RAID

Une puissance militaire forte s'est établie à proximité d'un magma de royaumes rivaux et fait des raids (pas de conquête mais de pillage). Ces royaumes choisissent différentes options (résistance par la force, corruption pour attaquer les voisins, tentative de division interne ...).

Twist : les pillages ont pour but de rassembler un Tribut à une entité plurimillénaire qui vient de se réveiller et menace de détruire le royaume entier si sa volonté n'est pas satisfaite.

PROLIFERATION

Les "pouvoirs publics" craignent la montée en puissance de certaines créatures (gobelins, trolls, dragons) et doivent, à intervalles réguliers, organiser des pogroms pour éviter d'être victimes de raids violents ou d'infiltrations de leurs territoires.

Twist : les créatures éradiquées étaient les prédateurs quasi exclusifs d'un autre nuisible qui va se mettre à proliférer dans les semaines à venir, s'ajoutant aux difficultés des mercenaires.

INVASION SOUTERRAINE

Les sous-sols du royaume sont infestés de monstres. A moins qu'il ne s'agisse que de l'avant-garde d'une des races du sous-sol, bien décidée à établir une tête de pont à la surface. *Quelques exemples: drow, gobelins, rats garous, illithids, vases, nuées, etc.*

Twist : les envahisseurs sont eux-mêmes en guerre contre une autre puissance du sous-sol. La conquête d'un avant-poste à la surface est également une porte de sortie pour eux au cas où la situation deviendrait désespérée.

GUERRE FROIDE

Deux puissances, qui ne sont pas officiellement en guerre, sont en froid. La tension est impressionnante et les espions fourmillent de part et d'autres. Et chaque camp se cherche le maximum d'alliés possibles. *Exemple : un royaume lacustre loyal mauvais allié en sous-main avec des sahuagins contre des elfes des mers et des tritons.*

Twist : les voisins s'invitent dans la danse et la situation ressemble de plus en plus à une partie de domino. Lequel tombera en premier ?

C'EST PAS MOI, C'EST L'AUTRE

Les mercenaires sont engagés par une faction A pour mettre le feu aux poudres entre deux autres factions B et C. Colporter des rumeurs, empoisonner des puits, brûler des champs, attaquer des villages de C en revêtant l'uniforme de B et inversement. Les mercenaires n'auront que l'embarras du choix et leur imagination comme limite, A fournissant tout l'or nécessaire.

Twist : Quand le torchon brûlera suffisamment entre B et C, A rapatriera discrètement les mercenaires et cherchera à s'assurer leur silence définitif à l'issue d'une fête arrosée où ils auront touché leur récompense.

DE L'AUTRE COTE DU MUR

De l'autre côté du Mur, résident les Sauvages, des créatures/hommes/ombres/démons rendus fous par la proximité du bout du monde. Des légendes, font état de guerres terribles au niveau du mur. Mais c'était il y a longtemps. Au-

du Soudard - H.S.

aujourd'hui, les grandes puissances ont délaissé sa protection et son entretien et l'ont confié à quelques mercenaires, juste parce que cela justifie les impôts prélevés pour cette tâche. Ils préféreraient utiliser l'argent pour se faire la guerre entre eux ou pour essayer de se supplanter. Bien sûr, des raids de Ceux du bout du monde se produisent régulièrement, mais seuls les mercenaires s'en soucient. Leurs messages aux autorités sont sans réponse, alors même que les raids s'intensifient. Quelque part, toutefois, deux ou trois ermites prêchent à qui veut l'entendre, que l'hiver arrive et que la fin est proche.

Twist : le bruit court qu'un noble du nord, loin du mur, aurait passé un accord avec Ceux du bout du monde pour qu'ils s'en prennent à un territoire qu'il convoite. Il est sûr d'avoir une bonne monnaie d'échange (vierges, une relique qui empêcherait Ceux du bout du monde de s'en prendre aux terres civilisées...).

MONSTRE !

Une Tarasque ravage le royaume. Impossible à tuer ou presque, il faut trouver un moyen de l'envoyer ailleurs. Dans le royaume voisin, par exemple.

Twist : pour rendre la chose plus accessible, remplacez la Tarasque par des couples de bulettes. Ces prédateurs ravagent la faune environnante et commencent à s'en prendre aux habitations.

CONFLIT LARVE

Un noble n'ayant pas le droit de lever d'armée décide d'aller foutre sur la gueule son autre voisin noble par mercenaires interposés.

Twist : le Roi intervient et interdit le conflit, qui bascule du coup en mini guerre froide (voir ci-contre.)

UTOPIA, LA REPUBLIQUE MERCENAIRE

Une compagnie s'est saignée pour la réussite d'Objectifs ambitieux fixés par leur commanditaire. Or ce dernier a catégoriquement refusé de les payer une fois l'objectif atteint. Avec l'aval de la Dame, la compagnie s'est arrogée les villes conquises pour fonder Utopia, la République mercenaire. Elle a le soutien officiel de Merkhos et des compagnies mercenaires qui y sont établies. Le commanditaire ne l'entend évidemment pas de cette oreille et a décidé de reprendre les cités annexées quel qu'en soit le prix.

Twist : le commanditaire paie grassement les troupes qu'il embauche, en payant une forte avance pour prouver sa bonne foi. Dans ces conditions, certaines compagnies de Merkhos se laissent attendrir et oublient la position officielle de la Dame. Le conflit a des répercussions jusqu'au Conseil de la cité de Merkhos.

ROMEO ET JULIETTE

Lorsque la petite histoire rencontre la grande : une histoire d'amour contrariée, un enlèvement qui ne fait plaisir à aucune des deux familles, des relations qui s'enveniment, mélangez et servez chaud. *Quelques exemples : une dryade lesbienne a capturé la fille du Roi et l'a ramenée dans la forêt elfique où elle vit mais les locaux n'apprécient que moyennement que le royaume voisin cherche à récupérer sa princesse en dérangeant les habitants.*

Twist : un halfelin facétieux a volé l'anneau nuptial, mais tout le monde croit que c'est un ancien rival éconduit qui a fait le coup.

ABALONE

Un peuple en chasse un autre qui arrive dans un troisième territoire. Pour ses habitants, cela ressemble à une guerre d'invasion. Pour les "envahisseurs", c'est une question de survie.

Twist : le premier peuple (celui qui a chassé les envahisseurs hors de chez eux) ne compte pas s'arrêter en si bon chemin et est sur leurs pas !

L'EFFET DOMINO

Pour schématiser : A se fait botter les fesses par B, mais A empêchait, d'une manière ou d'une autre, C d'agir. Maintenant que C est libre de ses mouvements, B est dans la mouise. Exemple pratique : les orcs organisent des raids sur un royaume humain pour capturer quelques personnes qui finiront sacrifiées pour pouvoir garder fermé un portail ouvrant sur une dimension non-euclidienne, satisfaire les besoins des entités de l'autre côté et éviter qu'elles ne déferlent sur le monde. 5 ou 6 sacrifices par mois évitent donc des centaines de morts, mais ça le commanditaire ne le sait pas. Comment les mercenaires vont gérer la situation ? Alliance in extremis avec les orcs pour endiguer l'invasion qui commence ? Leur commanditaire qui refuse de mettre un terme à l'attaque parce que sa fille a été une des victimes sacrifiées ? Le grand shaman orc qui refuse de mettre un terme au rituel sacrificiel parce qu'il n'aura pas le temps de préparer une autre victime avant que le passage ne s'élargisse suffisamment pour laisser passer le reste de la créature dont - pour l'instant - on ne voit que le bras qui balaie tout dans la salle du portail ?

Twist : un des mercenaires s'est porté volontaire car un de ses proches s'est fait enlever durant le dernier raid.

GUERRE RACIALE

Les mercenaires sont engagés dans un conflit racial. La raison exacte de la brouille peut avoir été oubliée (pourquoi on attaque les Nains ? Parce que ce sont des Nains.) Ou être totalement futile (un elfe a marché sur la barbe du roi nain. Aux armes!) Ce genre de conflit peut facilement dérapier en génocide (voir plus bas).

Twist : une ethnie du peuple accusé est à l'origine de la brouille (un drow vole la couronne des nains déguisé en elfe haut.)

ENTRE LE MARTEAU ET L'ENCLUME

Un petit royaume essaie de survivre entre deux (ou plus) plus gros. Chacun de ses voisins essaie bien sûr de tirer parti des divisions intestines (entre grands fiefs, entre officiers de la couronne qui ne se supportent pas ...). Le leader / roi / rassembleur naturel (qui dispose de ressources déterminantes) est indisponible (semble fou / est bloqué par des règles constitutionnelles / a été tué ...). Bref, le chaos couve. Et va bientôt éclater.

Twist : il est en fait en train de négocier un pacte avec des puissances supérieures.

ENFIN LA PAIX !

Pour des PJ occupant des rangs importants dans la compagnie de mercenaire.

Après plusieurs mois de combat, enfin, le vilain baron de XX a décidé de déposer les armes et de se soumettre au bon roi de YY, le gentil employeur de la compagnie de mercenaires. En reconnaissance de leur vaillance (et aussi parce que le baron a demandé un terrain moins traumatisant que la tente royale), le bon roi de YY dispose que la cérémonie se fasse dans le camp des mercenaires. Arrivée du vilain baron, à qui l'on propose un rafraîchissement le temps d'attendre. Le baron s'effondre, mort. Le roi va arriver d'un instant à l'autre. Va falloir trouver quelque chose de crédible à lui dire ...

Twist 1 : le baron est mort d'un chaud et froid. C'est banal mais il va falloir bien expliquer ça au bon roi YY réputé pour son caractère emporté ou trouver une meilleure fausse raison. D'autant que dans la confusion, les armes du baron ont disparues.

Twist 2 : le baron subi les effets d'un poison administré la veille (avec un "retardateur") par l'un de ses proches qui ne souhaitait pas déposer les armes et qui accessoirement cherche le pouvoir / à conserver les armes sacrées. La aussi les armes du baron ont disparues mais qui plus est, le teint du baron a de plus une jolie couleur violacée du fameux "poison minute". C'est bien de cette bouteille qu'il a bu ? Si on la faisait goûter à ce chien ?

UN PETIT CONTRAT TRANQUILLE

La troupe de mercenaire est engagée pour un contrat juteux avec peu de risque (escorte de caravane ...). Le petit boulot tranquille se transforme en cauchemar quand, au petit matin, la troupe est encerclée par tout un tas de groupes / factions / armées qui ont chacune une bonne raison d'en vouloir aux mercenaires.

Twist : derrière le commanditaire se cache une personne qui cherche à se venger des exactions

passées de la troupe des mercenaires et qui a un joli carnet d'adresses.

Guerre de succession

LE JEU DES TRONES

La politique se résume à un nid de vipères : des lignées différentes se livrent à un jeu d'alliance mortelle (ambiance Game of Thrones),.

Twist : ajoutez des pays / puissances extérieures, mélangez bien le tout et laissez lever.

QUAND LA FAMILLE S'EN MELE

Les fils se déchirent, la régente tente de faire tuer les enfants, les "pièces rapportées" s'intéressent à la succession, etc.

Twist 1 : quand tout le monde se sera joyeusement étripé et que le royaume / les factions seront exsangues, un larron viendra tirer les marrons du feu. Se mettre à la botte du larron ou inspirer l'union sacrée contre le larron ?

Twist 2 : Les mercenaires sont embauchés (de manière détournée) par un des prétendants au pouvoir (qui fait mine de ne pas s'y intéresser pour se maintenir hors des complots) pour jouer les bandits de grand chemins dans les territoires de ses cousins/cousines/frangins/etc., et les plonger en situation de blocus et de terreur. Une fois cette situation posée, il arrivera comme un prince avec son armée régulière, bottera les fesses des mercenaires (dont il connaît les planques...), récupérant ses deniers investis, rétablissant l'ordre, et gagnant la reconnaissance du peuple et une légitimité sans faille, même aux yeux des autres prétendants. Les mercenaires vont-ils découvrir la couille dans le potage avant que leur tour ne vienne dans le grand nettoyage ? Et que vont-ils faire, le cas échéant ?

COMPLICATIONS

Papa (et maman ?) reviennent d'entre les morts mais les enfants refusent de rendre les rênes du pouvoir. Papa et maman se fâchent et vont chercher d'autres déterrés pour les aider à récupérer leur trône.

Twist : Pendant ce temps, les sages et les prêtres du royaume cherchent une jurisprudence sur le sujet, mais un dragon a brûlé les archives l'année dernière, il faudrait aller consulter un ouvrage dans le royaume voisin...

LA MAUVAISE FILLE

Deux duchés frontaliers sont en guerre pour un problème de succession. La guerre risque de s'étendre au pays tout entier : dans le duché 1, le seigneur est mort il y a quelques années, mais il n'a laissé qu'une fille, qui n'a pu devenir seigneur, car la loi interdit aux femmes de régner. Après avoir perdu sa trace suite à la montée sur

du Soudard – H.S.

le trône de son oncle, elle réapparaît mariée au seigneur voisin. Selon les lois de ce pays, elle peut être Duchesse des terres de son père. Elle va donc réclamer ces terres en accusant son oncle d'avoir assassiné son père.

Twist : les mercenaires doivent ramener la jeune fille qui a été enlevée par son amant. Faut-il la laisser partir ou la ramener ?

Twist 2 : Envoyés pour l'éliminer, ils découvrent la preuve de ce qu'elle affirme sur son oncle. Doivent-ils la tuer ou l'aider ?

Scènes moralement éprouvantes

EN GENERAL

Donner aux PJ une origine. Ils ne sortent pas de n'importe où et ont des liens avec leur environnement : une famille (des frères et sœurs, des enfants...) et/ou des amis et/ou des alliés et/ou des ouailles/administrés. Ensuite, on prend n'importe quel conflit, on place tout ce beau monde dans les 2 camps (voire plus) et là les choses sérieuses commencent.

Twist : les PNJs liés aux mercenaires sont des donneurs d'ordres du camp opposé.

GENOCIDE

Prolongement de la guerre raciale (voir page précédente), l'affrontement et les tueries sont ici justifiés par un discours visant à ancrer la haine de la race adverse et instiller la conviction que ses représentants ne sont finalement guère plus que des animaux. Et que leur extermination signifie le bien commun. Les véritables raisons peuvent être économiques, politiques ou (simplement) xénophobes.

Twist : pour protéger le royaume, il faut aller tuer des indigènes "nuisibles". En fait, les indigènes sont inoffensifs mais ils transportent des nuisibles qui eux, ne le sont pas.

LE SEXE FAIBLE

Les mercenaires doivent enlever des femmes/femelles dans un but peu avouable. *Quelques exemples : scènes de viol lors d'un pillage, enlèvement des Sabines (avec une tribu Orque dans le rôle des romains).*

Twist : la cible est un clan d'amazones qui réservera aux individus capturés le même sort que celui que les assaillants leur destinent.

OTAGES

Les mercenaires doivent exécuter des otages dans la population civile pour calmer les ardeurs des rebelles.

Twist : l'envahisseur oblige les soldats locaux à faire la chasse eux-mêmes aux résistants en prenant leur famille en otage

AGNEAU SACRIFICIEL

Les mercenaires doivent protéger un individu jusqu'à son exécution.

Twist 1 : les mercenaires ont la preuve qu'il n'est pas coupable, mais ne peuvent le divulguer (notamment parce que cela mettrait en cause la femme qu'il aime et qu'il veut protéger, parce que l'auteur des faits à l'origine de l'exécution est le commanditaire des mercenaires...)

Twist 2 : l'individu est terriblement sympathique et il se bat pour une cause qu'un des personnages affectionne, il s'est repenti depuis ses mauvaises actions et répand le bien autour de lui, etc.

GUERRES ESCLAVAGISTES

Les mercenaires n'ont pas conscience de l'enjeu de la guerre au démarrage : ils commencent par défendre un territoire religieux et finissent par se rendre compte qu'ils protègent des esclavagistes et que les expéditions punitives sont, en réalité, de la chasse d'esclaves...

Twist : les esclaves sont vendus à des Abominations ou à des sectateurs impies pour des buts immondes.

L'ASSASSINAT

Les mercenaires doivent supprimer un opposant politique. Ils apprendront par la suite qu'il agissait dans un but honorable. Ils doivent capturer et tuer une jeune fille, désignée par une prophétie comme celle qui fera chuter l'actuel dirigeant, qui ne voit pas ça d'un bon œil.

Twist : leur commanditaire fera tuer les mercenaires une fois le contrat accompli, pour ne pas laisser de témoins.

L'ASSASSINAT 2

Les mercenaires doivent supprimer la femme et/ou les enfants d'un opposant de leur commanditaire pour lui faire comprendre que ce dernier ne rigole pas. Si l'opposant est un fief salaud, il aime profondément sa famille et la tenait à l'écart du borbier politique de la cité. Ils sont tout à fait innocents et leur meurtre va laisser un sale goût dans la bouche des mercenaires.

Twist : la mère est en fait une redoutable magicienne capable de mettre à mal les mercenaires. Et elle fera tout pour protéger ses enfants.

VIETNAM

Sous un prétexte vaseux ("on vient vous protéger de votre voisin totalitaire"), les mercenaires

doivent défendre les alliés de leur employeur : une démocratie totalement corrompue.

Twist : le combat devient de plus en plus impopulaire dans le royaume qui emploie les mercenaires. Ceux-ci sont démobilisés du jour au lendemain. A leur retour, ils se retrouvent montrés du doigt et escortés plus ou moins poliment hors du royaume.

REFUGIÉS

Les mercenaires sont envoyés mettre à bas l'autocrate d'une contrée voisine.

Twist : leur pays en ruine suite aux menées de leur ex-autocrate, de nombreux habitants profitent de leur libération pour se réfugier dans le pays d'à-côté, l'employeur des mercenaires. Face à ce flot d'individus non désirés, les mercenaires sont à nouveau engagés par le même client, mais cette fois pour bloquer les réfugiés à la frontière, des gens pour qui ils se sont battus et qui les adulent en retour. Les mercenaires vont-ils remplir leurs nouveaux engagements ? Et s'ils trahissent leur employeur, de quels moyens d'action disposeront-ils pour venir en aide à tous ces miséreux ?

Twist 2 : des membres de la famille des mercenaires dans les réfugiés qu'ils doivent arrêter, ou des amis, etc.