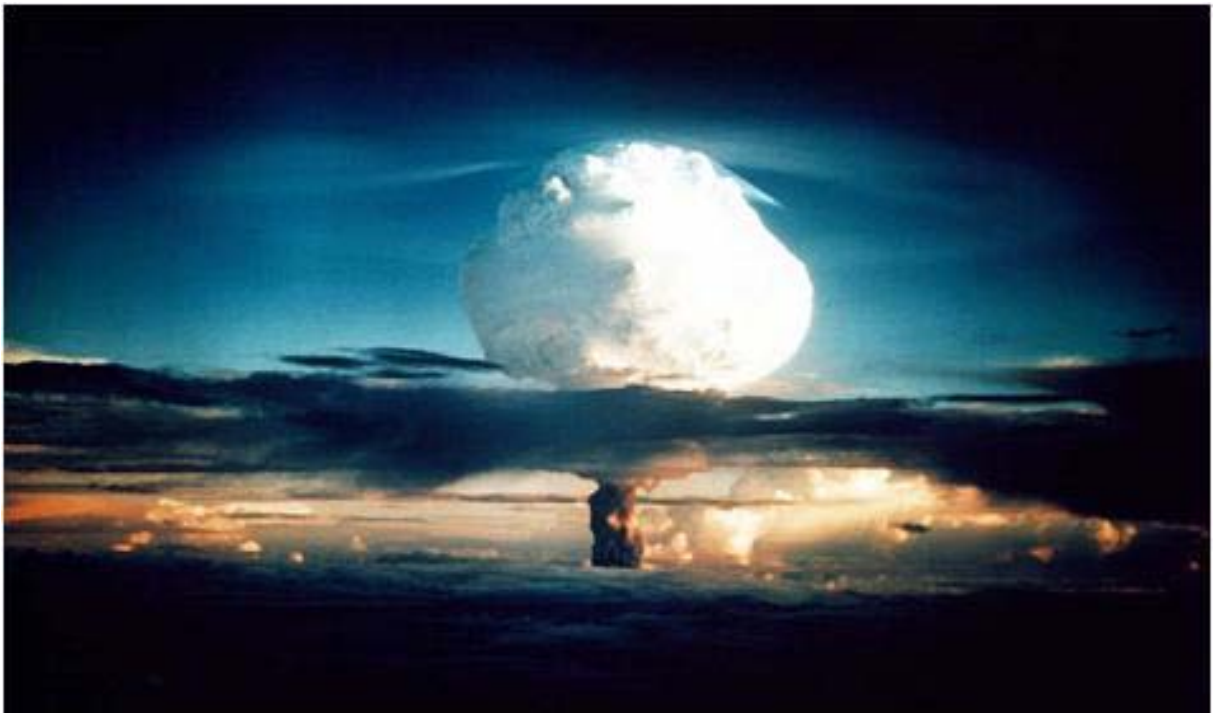




卍



SOMMAIRE

Pense Bête

Contexte historique :

- Enerdhol fils de Danhuidol
- Stonehenge

Les Desseins d'Enerdhol :

- La création de son domaine
- L'ultimatum au Roi
- L'attaque de l'armée Royale

La Mission confiée au groupe :

- Les Informations données par le Roi
- La mission du groupe

Le Village de Richmond

- Descriptif Général
- Rumeurs

La forteresse d'Enerdhol

- Descriptif Général
- Défenses passives
- Défenses actives
- La Tour du Lanceur Nucléaire
- Stonehenge
- La Prison
- Le dépôt de munitions
- Le dépôt de carburant
- Les Hangars
- Le bâtiment « Radar »
- Le poste de commandement (P.C.)
- Le Palais d'Enerdhol
- L'Héliport
- Le Temple

L'armée à l'attaque d'Alphatia

Les caractéristiques

- Les Soldats du 20^{ème} siècle
- Les diables au service d'Enerdhol
- Les troupes de la Terreur
- La Garde Personnelle d'Enerdhol
- Enerdhol
- Les armes modernes

PENSE BETE – A NE PAS OUBLIER APRES UN PACK DE KRO's

Privilégier l'intérêt du jeu en laissant les PJ s'éclater et réussir leurs actions individuelles

Enerdhol est un **Guerrier**

Bien insister sur le caractère d'espionnage de la mission. Commander des actions « commando » si le groupe hésite

Prévoir des patrouilles, des exécutions...quand le groupe approche de la forteresse.

Conserver en tête le but d'Enerdhol : Casser la gueule à l'armée royale
Annexer Alphatia

Enerdhol ne négligera pas l'intrusion d'aventuriers dans sa forteresse. S'ils sont repérés, il fera tout pour les capturer ou les tuer (Quitte à faire un rappel à la vie) pour les faire parler.

Pour ce faire, les gardes de la forteresse seront immédiatement et discrètement mobilisés. Ils tenteront de capturer le groupe (éventuellement localisé par les caméras) en étant guidés par radio.

Si Enerdhol apprend l'identité d'un PJ, il enverra un missile ou un raid Aéroporté pour lui détruire sa forteresse (à voir selon distance)

Les PJ devront être informés du transport par hélicoptère des six sections des *Troupes de la Terreur*. Ils devront être sensibilisés de l'importance de ces troupes et guidés pour la destruction des hélicoptères.

Possibilité d'avancer l'intervention des gros Bills sur le seuil de Stonehenge si le groupe est en difficulté.

CONTEXTE HISTORIQUE

ENERDHOL FILS DE DANHUIDOL LE PRETRE MAUVAIS

C'est un grand guerrier qui s'est mis à adorer Satan depuis qu'il a franchit le seuil, et c'est sous son influence qu'il a su venir au 20^{ème} siècle après avoir exilé et dépouillé son père.

Satan lui a donné une grande idée pour augmenter son pouvoir en Norwold (le sien bien sur):

En se rendant dans le monde que nous connaissons sur terre de nos jours, **Enerdhol** a rapidement compris l'intérêt que présentait les technologies modernes et particulièrement les dernier progrès dans le domaine militaire

Il lui a été très facile d'obtenir tout ce qu'il désirait dans ce monde sans magie où les Dieux ont été oubliés.

C'est avec une joie immense qu'il découvrit **Stonehenge** en se plongeant dans quelques légendes oubliées de la mythologie celtique.

La présence sur terre de cet ancien site celtique lui permis de créer un seuil permanent de grande taille lui autorisant à importer un grand nombre de machine de guerre que son influence sur terre lui autorisait à se procurer sans mal

STONEHENGE

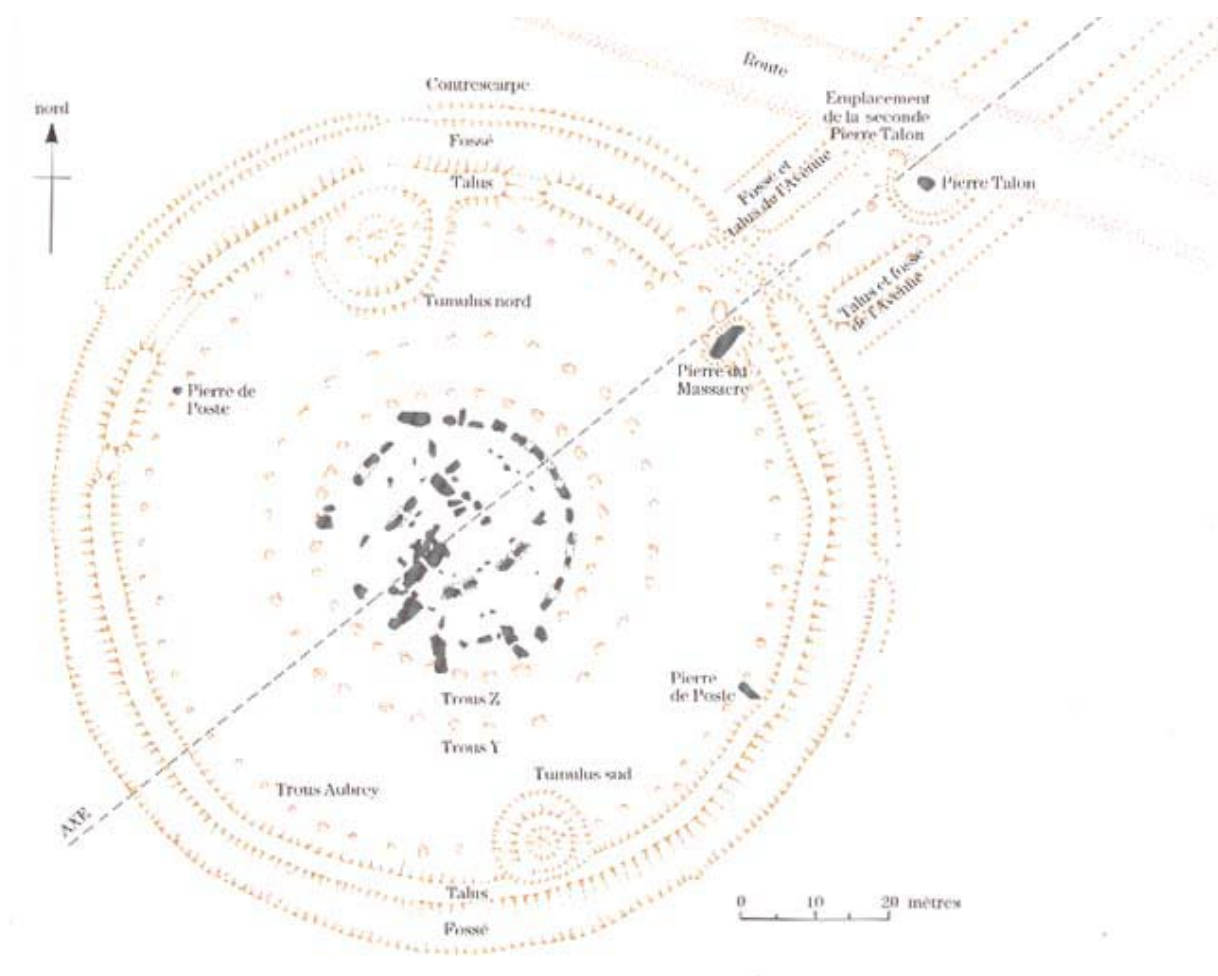
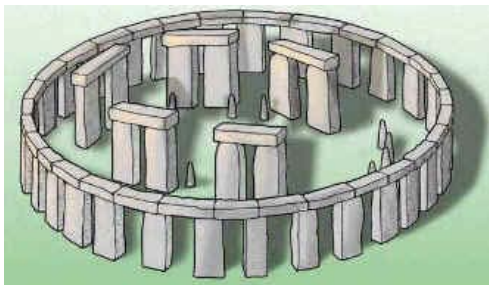
Dans son splendide isolement, sur l'étendue plate, herbue et venteuse de la plaine calcaire de Salisbury, à environ 130 km à l'ouest de Londres, Stonehenge pose bien des problèmes aux curieux et, en dépit de multiples recherches et théories, demeure, depuis des siècles, une énigme. On estime que la moitié des pierres du monument a disparu, ne laissant dans le sol que des dépressions indiquant leur emplacement; beaucoup d'autres sont renversées et brisées.

Ces monuments offrent une grande diversité d'aspects. Le plus simple est la pierre dressée, isolée, appelée menhir. Plus complexes sont les groupes de menhirs disposés, soit en cercles ou en demi-cercles, les cromlechs, soit en alignements s'étendant sur des kilomètres. Un troisième type de monument mégalithique est le dolmen qui forme une sorte de chambre fermée, tantôt édifiée à l'air libre, tantôt recouverte d'un tumulus de terre. Stonehenge se rattache à la deuxième catégorie, mais ce n'est nullement ni le plus grand ni même le plus ingénieusement conçu des ouvrages préhistoriques en pierres ou en terre de Grande-Bretagne.

Selon les meilleures estimations, Stonehenge fut construit en quatre étapes au moins, entre 3100 et 1100 avant notre ère. Plusieurs peuples ont participé à l'édification du monument, comme le prouvent l'emploi de techniques et de matériaux différents et le changement de conception globale entre ses débuts et son achèvement.

De nos jours, plusieurs attribuent aux mégalithes des forces mystérieuses. Les pierres levées, comme celle de Stonehenge, serviraient de conducteurs à un courant inexpliqué, dit énergie tellurique. Certains y détectent des formes d'ultrasons et de radioactivité

CONFIGURATION



Stonehenge se compose de quatre ensembles concentriques de pierres.

L'ensemble externe est constitué de grands blocs de grès rectangulaires qui forment un cercle (cromlech) de 30 m de diamètre. Ces blocs étaient à l'origine surmontés de linteaux en pierre (seuls quelques-uns sont encore en place aujourd'hui) qui les joignaient en un cercle continu. À l'intérieur se trouve un deuxième cromlech constitué de blocs de grès plus petits. Vient ensuite un ensemble de trilithes en grès, composés chacun de deux blocs verticaux surmontés d'un linteau. Ces trilithes sont disposés en fer à cheval à l'intérieur duquel se trouve un bloc de grès micacé évoquant une pierre d'autel.

Le monument est ceinturé d'un fossé circulaire de 104 m de diamètre. Du côté interne de ce fossé se dresse un talus dans lequel furent creusés 56 puits, les trous d'Aubrey (du nom du chercheur d'antiquités John Aubrey qui les découvrit). Ces puits furent utilisés à un stade tardif comme puits de crémation. Au nord-est, le talus et le fossé sont interrompus par l'«avenue», une chaussée de 23 m de large et 3 km de long environ, bordée d'un fossé. Près de l'entrée de l'«avenue» se trouve la «pierre des sacrifices» (Slaughter Stone), un monolithe qui devait être à l'origine dressé (menhir). À peu près au même niveau, mais enterrée dans l'«avenue», la Heel Stone servit probablement à viser le soleil levant lors du solstice d'été.

Histoire

À l'origine, il était formé de 30 colonnes hautes de 5 à 7 m. et surmontées par de puissants blocs de pierres de 50 tonnes chacun. Ces pierres sont disposées en un cercle gigantesque de 30 m. de diamètre. Il est constitué de 125 à 162 pierres et d'après la légende, Merlin l'Enchanteur aurait aidé les hommes à les transporter. Une série de pierres fixes ou mobiles et de cavités permettaient d'effectuer des calculs astronomiques très précis.

Ce monument servait au culte du soleil. Tous les solstices d'été (21 juin, le jour le plus long de l'année), comme par magie, les rayons du soleil prennent l'unique chemin qui mène au centre du monument.

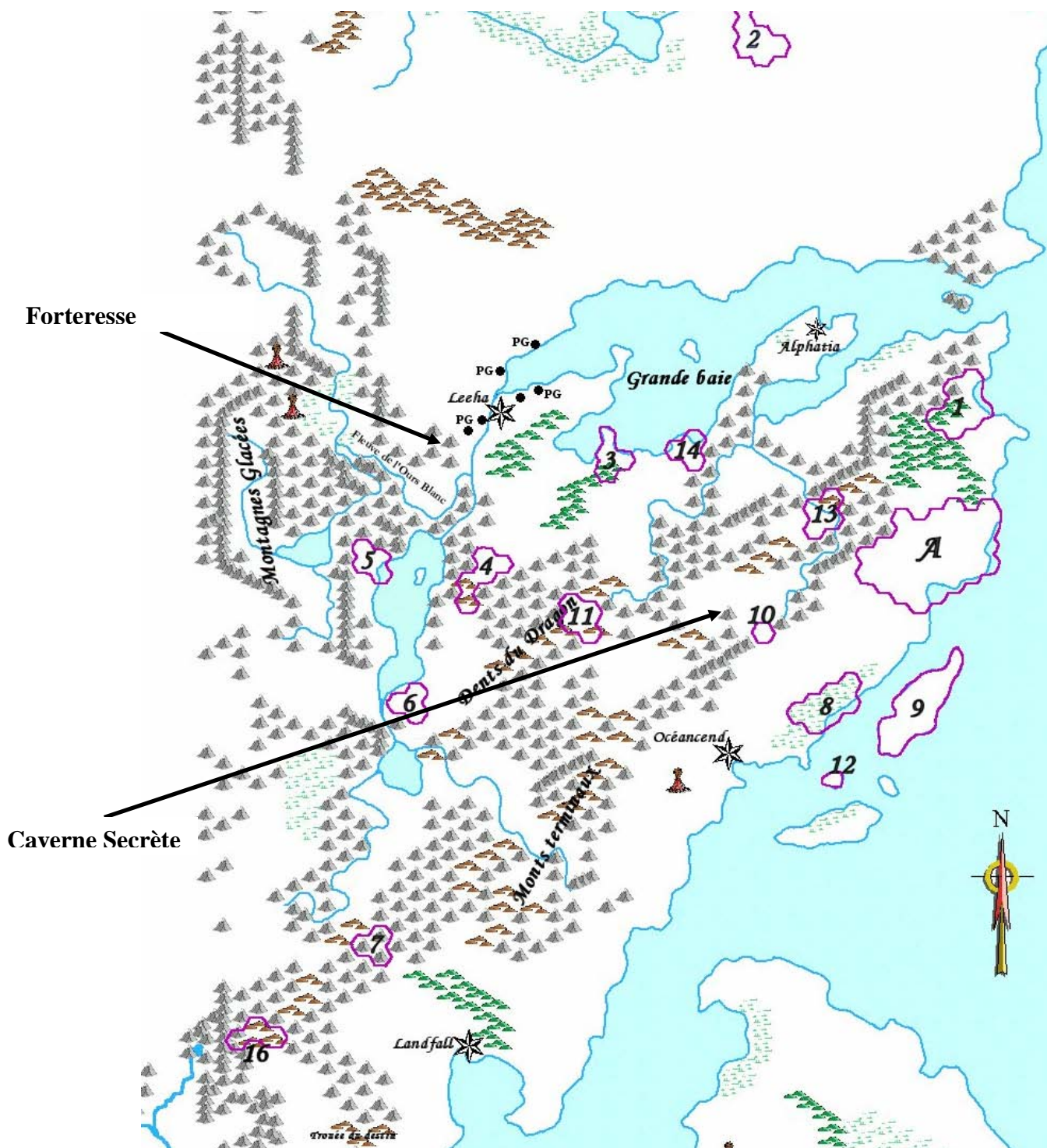
Et là, étrange phénomène, les rayons du soleil illuminent une pierre plate qui ressemble à un autel.

LES DESSEINS D'ENERDHOL

LE DOMAINE D'ENERDHOL

Depuis plus de cinq années Enderhol se construit un immense domaine sur deux sites différents

Le premier est bâti sur le modèle des forteresses Vauban dont il s'est inspiré sur terre. Cette grande caserne a été discrètement et rapidement bâtie grâce à la combinaison de la Magie et des techniques modernes de construction.



Le second site a été aménagé dans le plus grand secret. Il est entièrement souterrain (ancienne caverne) et renferme l'armée d'invasion d'**Enerdhol**.

Cette caverne ne possède pas de système de défense particulier. Elle ne peut être détectée (Protection de Satan) et sert simplement de base avant l'attaque sur Alphatia.

L'ULTIMATUM AU ROI

Le But d'**Enerdhol** est de prendre le contrôle complet de Norworld après avoir obligé le Roi à abdiquer. Son règne sera établi sur la peur de voir n'importe quelle cité détruite instantanément grâce à l'arme atomique.

Néanmoins il est parfaitement informé de la puissance de l'armée royale et du danger que représente les barons et autres aventuriers aféodés au Roi.

Il a donc établi un plan de Bataille en trois phases distinctes :

Phase 1 : Répandre la terreur

Pour ce faire **Enerdhol** enverra une missive de menace au Roi ainsi qu'à l'ensemble de la Cour et des Barons. 24 heures plus tard il rasera de la carte la cité Hobbit de **Leelia**.

Cette destruction aura également pour conséquence de créer des dissensions au sein de la Cour du Roi et générera un courant Pro-Enerdhol privant ainsi le Roi d'une partie de ses forces et l'enlisant dans la diplomatie.

Phase 2 : Détruire une grande partie de l'armée Royale

Enerdhol craint qu'une fois son pouvoir assis, quelques Seigneurs aidés par l'ancienne armée royale ne créent un mouvement de rébellion difficilement maîtrisable et très dangereux puisque sans attache.

Il a donc décidé d'attirer à sa perte une bonne partie de l'armée actuelle afin de diminuer les risques pour l'avenir. Cette destruction partielle de l'armée royale permettra aussi de faire baisser le moral du reste des troupes et donc de conforter son emprise.

Phase 3 : Faire le siège d'Alphatia avec l'arme nucléaire et prendre le pouvoir

Dès que la destruction de l'armée Royale aura débutée, il quittera sa forteresse pour participer au siège d'Alphatia. En aucun cas il ne détruira la capitale qu'il souhaite bien évidemment annexée.

L'ATTAQUE DE L'ARMÉE ROYALE

Suite à sa missive aux Seigneurs et à la destruction de Leelia, **Enerdhol** se doute que le Roi va envoyer une forte armée à l'assaut de sa forteresse. Il n'a bien sur aucune crainte compte tenu de l'armement en sa possession.

Le Pont installé sur le Fleuve est métallique. Il s'agit d'un pont provisoire moderne (Armée de terre - Génie). Ce pont peut être replié en 7 rounds avec l'engin approprié.

Une fois que l'armée aura franchit et se sera éloigné du pont, Enerdhol enverra une partie de ses troupes mécanisées (Lance Roquette Multiple, canons...) depuis la forteresse par le seuil constitué par le Stonehenge. Il sera aussitôt procédé au démontage du pont ainsi qu'au pilonnage en règle des troupes royales.

Dans le même temps les charges incendiaires (pain de plastique sur fûts de kérosène + détonateurs télécommandés) placées en lisière de la forêt seront actionnées créant un immense rideau de flamme et empêchant quasiment toute pénétration sous les arbres. Pour être plus discrets, les fûts sont placés en hauteur dans les arbres

Après le début de l'incendie, les blindés (Chars Leclerc) et l'infanterie sortiront de la forteresse pour attaquer l'armée Royale.

Les troupes Royales survivantes (10 à 20 % si tout se passe comme prévu) n'auront alors pas d'autre choix que de trouver refuge dans les collines, domaine des géants (des collines) où elles seront chassées à l'hélicoptère dans le cas où elles refuseraient la rédition.

NOTES : POSSIBILITE D'ACTION DU GROUPE :

Le groupe aura peu de chance d'éviter ce carnage. s'il ne remplit pas correctement sa mission d'espionnage.

S'ils ne se rendent pas compte d'eux même du piège tendu à l'armée, ils peuvent découvrir dans le Poste de Commandement un plan de bataille datant de longue date et détaillant les différentes phases d'attaque.

Le groupe peut renverser cette attaque à son avantage en profitant de l'ouverture du Stonehenge pour faire passer une partie de l'armée directement à l'intérieur de la forteresse. Cette tactique pourrait se révéler très efficace car les cavaliers du roi, une fois dans les murs, pourraient faire de nombreuses victimes parmi les soldats (pov' guerrier Niv 1).

Seuls les quatre officiers supérieurs sont informés des plans de bataille d'Enerdhol. Les autres soldats ne pourront les renseigner que par bribes.

A SON ALTESSE ROYALE

AUX SEIGNEURS DU ROYAUME

Lorsque vous recevrez cette missive la charmante petite ville de Leelia aura été complètement détruite.

Cette racaille de Hobbit me paraît en effet être la première victime idéale pour illustrer ma détermination.

Chaque Seigneur qui ne soumettra pas à l'avenir à ma volonté verra ses sujets et ses cités détruits de la même façon

Je vous demande donc, Votre Altesse, de vous préparer à abdiquer en ma faveur si vous ne voulez pas que des millions d'innocents périssent.

Les Seigneurs du Royaume qui ne se rallieraient pas sous ma bannière subiront également un sort bien peu enviable.

Je vous contacterai bientôt pour fixer les modalités de votre rédition

Bien à Vous

ENERDHOL

LA MISSION CONFIEE AU GROUPE

LES INFORMATIONS DONNEES PAR LE ROI

Moins d'une heure après la réception de la lettre, le Roi convoquera le groupe. Le rendez vous se déroulera **24 heures plus tard** chez un PJ (tiré au hasard) afin d'assurer la discrétion. Il est demandé au PJ de ne pas quitter leur domaine en attendant et d'instaurer, pour ceux qui le peuvent, la loi martiale.

L'action se déroule en été

Enerdhol est le fils d'un vieux prêtre mauvais du nom de Danhuidol. Enerdhol l'aurait banni après l'avoir dépouillé de tous ses biens. Enerdhol est guerrier voué au culte de Satan qui a entrepris la construction d'une forteresse il y a quelques années. Personne ne semble le connaître à la Cour.

Leelia a été rasée par une énorme boule de feu qui s'est élevée très haut dans le ciel. Le souffle et la chaleur qui ont accompagné la boule ont entièrement détruit la ville et les environs. **(Photo couverture scénario)**

Un groupe de Seigneurs de Haut Niveau (Duncan, Snowl, Milandrine, Valentin...) est déjà en route pour déterminer le moyen utilisé pour détruire **Leelia**. Ils semblent à ce jour que l'enquête les conduisent sur un autre plan.

Les principaux Seigneurs de la Guerre de Norworld (Gilbreth; Targuélion...) sont en train de lever l'armée Royale pour aller faire le siège de la Forteresse. Ils pourront être sur place d'ici 5 à 10 jours.

Une partie de la cour commence de faire Scission au sein du conseil royal. Face à l'ampleur de la menace ils pensent qu'il faudrait essayer de négocier, voir d'abdiquer. Le Roi et une majorité de ses Seigneurs ne sont pas de cet avis. Remettre les clés du Royaume à **Enerdhol** reviendrait à plonger Norworld dans les ténèbres d'une dictature basée sur le mal.

De plus, des groupes de prêcheurs dispensent des discours de fin du monde à Alphatia depuis quelques semaines. Il prédisent l'avènement d'un nouveau Roi qui saura faire enfin régner l'ordre. Ces groupes

n'avaient que très peu intéressé le Roi jusqu'à hier. Lorsqu'il a voulu les faire arrêter beaucoup ont réussi à fuir en tuant les gardes seuls deux sont actuellement prisonniers. (Voir troupes de la terreur lance flamme vide).

LA MISSION DU GROUPE

Se rendre à la Forteresse d'Enerdhol pour ramener un maximum d'information.

Débuter enquête à Richmont

Nature de ce qui a détruit **Leelia**

Mettre hors d'état de nuire cette menace

Communiquer au Roi toutes les informations possibles sur la puissance d'**Enerdhol**

Sabotage préalable des défenses de la forteresse

Organiser en accord avec les Seigneurs guerriers l'attaque de la forteresse par l'armée Royale

Il est important que le groupe agisse avec la plus grande discrétion et la plus grande rapidité afin de transmettre au plus tôt le plus grand nombre d'information possible

Le roi remettra au groupe 2 **perroquets voyageurs magiques** qui assureront les communications.

Les perroquets peuvent retenir et répéter un message sonore d'une minute maximum. Une fois le message « enregistré » ils s'envolent pendant 5 rounds et se téléportent sans erreur vers le destinataire du message. Pour la réponse, ils reviennent par le même moyen à proximité immédiate de l'émetteur du message d'origine.

Les perroquets s'expriment avec la voie et dans la langue de l'émetteur du message

NOTES :

Il existe au sein des soldats du 20^{ème} siècle quelques dissidents qui s'opposent à l'utilisation de l'arme atomique.

Depuis que Leelia a été détruite ils se sont retourné contre O'Bryan. Beaucoup sont en prison, quelques uns ont réussi à s'échapper.

LE VILLAGE DE RICHMONT

DESCRIPTION GENERALE

Ce petit village a connu un très rapide et important essor économique avec l'arrivée d'**Enerdhol**.

Pour l'instant **Enerdhol** s'intéresse peu à ce qui s'y passe. Il envisage simplement d'annexé ce village une fois le contrôle du royaume effectué.

Les pouvoirs sont organisés autours de trois axes

Le maire : Elu démocratiquement il gère les affaires courantes de ce bourg. Il est le chef de la milice qui est chargée de faire régner l'ordre dans Richmond.

Le Temple : Cette religion est absente dans le reste de Norworld. Le temple se présente comme une église. Le symbole est une croix sur laquelle est cloué un martyr. On ne sait pas exactement comment ce culte a pris naissance ici. Les prêtres prêchent la générosité et l'amour du prochain. Ils ne semblent pas avoir de pouvoirs particuliers.

Les prêtres de Satan (Troupe de la terreur) voient d'un très mauvais œil le développement de cette chrétienté. Pour l'instant ils ont corrompu un des jeunes prêtres (qui aime bien les petites filles) et s'en servent d'espion. Dès le contrôle du royaume réalisé ils se feront une joie de détruire cette église et tous ses représentants.

La Guilde des Marchands : Le commerce avec les gens de la forteresse s'est organisé autour d'une guilde de marchands dirigée par l'Ober-Marchand **Guillaume de Richmond**.

Guillaume de Richmond a su préserver une situation de monopole. Ces clients n'étant pas très attachés aux prix pratiqués, il engrange régulièrement de jolis bénéfices.

La guilde livre quotidiennement la forteresse. Ce sont les hommes de **Klink** (une section - uniforme partiellement dissimulé sous une cape) qui vient quotidiennement avec un gros chariot tiré par quatre chevaux. Ils achètent à bon prix de la nourriture, de l'alcool, des vêtements chauds, des objets d'arts. A noter que tous les convois sont examinés à l'entrée de la forteresse selon une procédure sévère vérifiant même la présence de poison dans les denrées consommables.

1 Maison de Richmont

C'est ici qu'est gérée l'administration de la ville, le maire, **Rhon Annicar**, a son bureau à l'étage. La bâtisse est désormais sous une surveillance discrète et non permanente des prêtres de Satan. Le Maire est un personnage placide qui souhaite que sa bourgade se développe économiquement dans la paix.

2 Auberge du Héraut

Plus communément appelé « auberge de la grand place », cet endroit grouille de gardes de la milice qui questionnent parfois les inconnus sur leur présence ici. Au centre de la pièce se trouve un lourd poteau de bois. Si les PJs posent trop de questions à l'aubergiste, il ira le signaler à la milice peu après.

3 Guilde des marchands

L'entrée est gardée en permanence par trois gardes. L'intérieur a été aménagé pour pouvoir stocker grand nombre de marchandise. On trouvera également une pièce maintenue à 5°C par l'apport permanent de blocs de glace des montagnes. 10 gardes complémentaires surveillent l'intérieur de cet entrepôt.

4 Prison de Richmont

Ce grand bâtiment surmonté d'une tour abrite une trentaine de détenus entre les murs, et une dizaine en sous-sol. Le hall d'entrée est gardé par six soldats et douze autres patrouilles dans les couloirs. De plus, les prêtres de Satan ont placé dans une cellule du sous-sol un faux prisonnier qui est des leurs et même les détenus l'ignorent. Ainsi, si les PJs tentent de s'infiltrer dans la prison sans éveiller de soupçons le faussaire déclenchera l'alerte. Les PJ pourront trouver 3 soldats du 20^{ème} siècle en attente d'être transférés à la forteresse.

5 Garnison de Richmont

Une bonne centaine d'hommes armés logent là. A leurs têtes, le Capitaine **Dan Eoferg**, qui mène ses troupes d'une main de fer. Tous les matins, il effectue une revue de ses hommes pour impressionner la population et mieux la contrôler. O'Bryan a eu quelques contacts avec ce capitaine mais rien de concret n'en est sorti pour l'instant.

6 Bazar d'Edbrooq

Une grande boutique dans laquelle on peut trouver toute sorte de babioles et objets décoratifs. Trois personnes y travaillent, elles conseillent les gens et les informent sur la provenance des articles (on y trouve parfois des objets exotiques forts rares...). Le patron de l'échoppe s'appelle **Elbrooq**.

7 Echoppe de fourrures et de peaux.

De très jolies fourrures et manteaux d'hiver. Rien de Magique. La boutique est tenue par **Pénélope de Callisto**.

8 Demeure de Guillaume de Richemont

C'est ici que demeure l'Ober-Marchand patron de la guilde. Sa demeure n'est gardée que par deux gardes devant la porte. Guillaume est un homme d'affaire, il ne s'intéressera qu'à faire du profit en cas de rencontre avec les PJ

9 Bibliothèque de Richmont

Il y a possibilité de trouver le plan de la ville et constater que deux souterrains serpentent sous Richmont. Le premier relie le puits de la grand place à la trappe située dans la cave de l'auberge du pont de pierre et le second l'entrepôt commercial situé près du pont sud aux latrines de l'auberge du héraut.

10 Confrérie des luthiers d'Aneggon

De douces mélodies se font entendre à l'approche de cette Bâtisse. Spécialisée dans la fabrication et la pratique d'instruments à cordes, cette bande de musiciens est dirigée par un certain **Grazel Tirnon**.

11 Bains de Richmont

Un endroit particulièrement fréquenté par les riches membres de la guilde des marchands. C'est ici que les PJ entendront beaucoup de rumeurs.

12 Entrepôt du pont sud

Surveillée par deux gardes amateurs de jeux de cartes, la bâtisse abrite de nombreuses caisses en bois poussiéreuses renfermant des peaux, divers spiritueux et liqueurs, des tissus et des bibelots. Ces entrepôts servent de stockage aux produits de faible valeur de la Guilde.

Ils trouveront sous une de ces caisses une trappe cachant un boyau menant à l'auberge du héraut.

13 Eglise Chrétienne

Ce lieu de culte dédié à Dieu présente peu d'intérêt pour les PJ. Les prêtres ne pouvant lancer aucun sort. Le jeune prêtre corrompu s'appelle **Finas** et pourra donner quelques informations sur les troupes de la terreur.

Les PJ pourront apprendre que cette église s'est bâtie il y a 5 ans environs sous l'impulsion d'un prêtre venu avec ceux qui ont bâti la forteresse.

14 Auberge du pont de pierre

L'endroit ressemble plus à une maison de plaisir qu'à une auberge. Bien qu'assez coûteuses, les chambres se distinguent par un luxe rare dans la région et le service est irréprochable. Autres détails, on peut se procurer diverses drogues auprès de **Dame Hustelle** qui arpente la salle du bas en s'assurant que la clientèle est à son aise.

15 Ecuries de la milice

Ici sont gardés les chevaux de toutes les patrouilles qui arpentent la vallée. Pas d'intérêt, hormis de récupérer des chevaux si besoin est

16 Porte fortifiée de Richmont

La ville n'a jamais connu de siège, mais le bourgmestre a préféré construire des fortifications un peu partout. Elle reste tout le temps ouverte sauf en cas d'alerte et cinq gardes vérifient les entrées et sorties. Si le cor sonne une herse peut être abaissée par au moins quatre hommes qui doivent faire tourner une manivelle plus qu'imposante. Le **Lieutenant Sandorhin** est chargé de veiller à son bon fonctionnement et rend des comptes tous les trois jours à son supérieur, le **Capitaine Dan Eoferg**.

17 Chapelle d'Aphrodite

Il n'en reste qu'une façade couverte de planches clouées et le toit a été partiellement brûlé. Cet ancien culte a disparu suite à l'arrivée de la chrétienté et du principe de Dieu unique.

01 : Un des jeunes prêtres de l'église aimerait bien les petites filles(vrai).

02 : Des créatures diaboliques sont au service d'Enerdhol (vrai).

03 : Les habitants de la forteresse sont des demi-dieux (faux).

04 : Enerdhol sera bientôt Roi de Norworld et son royaume sera magnifique, éclairé et démocratique (faux).

05 : Enerdhol possède des armes terrifiantes capables de détruire une ville instantanément (vrai, pour sûr).

06 : Les habitants de la forteresse sont des Nobles elfes au service de la connaissance et du savoir (faux).

07 : On voit de temps en temps passé d'étranges créatures volantes. Elles se déplacent très vite dans un vacarme assourdissant (vrai hélicos).

08 : Une énorme armée s'est déplacée il y a un mois en direction du sud dans un impressionnant nuage de poussière et dans un vacarme assourdissant. Ca s'est passé pendant la nuit (vrai).

09 : La forteresse entière est capable de se déplacer dans les airs (faux).

10 : Une armée de 1000 dragons rouges a détruit Leeila (faux).

11 : Le pont sur la route qui permet d'atteindre la forteresse a été construit en moins d'une heure, comme par magie (vrai).

12 : La nuit tout l'intérieur de la forteresse est éclairé comme en plein jour. Des rayons lumineux parcourent le ciel certaines nuits (vrai).

13 : Des habitants de la forteresse se sont enfuis il y a quelques jour (après la destruction de Leeila). Ils étaient blessés et ont cherché refuge au village. La milice les a arrêtés et remis aux gens de la forteresse en accord avec les membres de la guilde qui ont reçu une récompense (vrai).

14 : Beaucoup de soldats de la forteresse ont été vus dans les bois pendant les 2 dernières semaines (installation des fûts de napalm)(vrai).

15 : Des jeunes filles disparaissent régulièrement de Richmont (une par mois environ). On prétend que la guilde des marchands est dans le coup (Vrai, mais la guilde n'y est pour rien).

16 : Des barons du royaume sont venus très récemment rendre visite à Enerdhol. Personne ne les a vus repartir (faux).

17 : Le maire de Richmont est une créature maléfique (faux).

18 : D'énormes quantités de gravier ont été prises dans le fleuve et ont servi à la construction de la forteresse il y a 5 ans (vrai).

19 : Les Hobbits d'ordinaire si discrets lèvent une armée pour détruire Enerdhol (vrai).

20 : Les Stonehenge dans la forteresse et vers le pont servent à fabriquer de l'or, c'est pour cela qu'il brille aveuglément certains jour (faux, ils brillent lors des transferts).

LA FORTERESSE D'ENERDHOL

INFORMATIONS GENERALES

Descriptif Général

Tous les bâtiments à l'intérieur de la cité (hormis le temple) sont construits en béton. Ils sont parfaitement alignés et d'architecture identique dans le cadre d'une bonne vieille rigueur militaire.

Les rues de la citée sont bétonnées et éclairées à l'aide de candélabres électriques. Le reste du sol est pavé. La cité est équipée d'un réseau de reprise des eaux pluviales et des eaux usées internes. Ce réseau d'égout se jette au final dans une sphère d'annihilation qui règle ainsi tous les problèmes de rejets. (Le diamètre des réseaux ne permet pas le passage d'un PJ sous sa taille normale)

Tous les bâtiments sont bien sûr alimentés électriquement, téléphoniquement et informatiquement. Tous ces réseaux sont à une profondeur de 2 mètres et enrobés de béton. Le générateur électrique fonctionne au fuel et est situé dans le palais.

La vie dans la cité s'articule autour des points suivants :

Les habitations : *(sécurité Niv 1)*

Dans le quartier sud est de la forteresse. Toutes les habitations sont bâties sur le même modèle. Les officiers bénéficient cependant d'un aménagement intérieur plus luxueux. La vie quotidienne n'offre pas de divertissement particulier hormis le mess pour les repas et le marché pour faire les courses.

Les hangars : *(sécurité Niv 2)*

Dans le quartier Nord Est de la forteresse. Tous les hangars servent de garages/ateliers aux différents véhicules roulant (jeep, blindés légers, chars...). On trouve également **le dépôt de munition, le centre contrôle radar** ainsi que **le dépôt de carburant**.

Stonehenge : *(sécurité Niv 3)*

C'est le seuil permanent entre Norworld et le 20^{ème} siècle. Stonehenge **scintille en permanence**. Cette brillance devient aveuglante lors d'un transfert. Le groupe de Haut Niveau est chargé de fermé ce seuil. **Prévoir leur intervention au moment opportun**.

Le Temple : *(sécurité Niv 1)*

Ce temple est dédié au culte de satan. Il est bâti en pierre massive et n'est pas relié aux autres bâtiments (ni électricité, ni téléphone...). Chaque résident de la forteresse a obligation de s'y rendre au moins une fois par jour sur son temps de repos. En ce lieu la bonne (mauvaise) parole est dispensée afin de s'assurer du parfait contrôle moral et religieux des troupes.

La prison : *(sécurité Niv 2)*

C'est en ce lieu que le groupe pourra trouver une aide précieuse dans les rebelles qui y sont enfermés.

La Tour sombre : *(sécurité Niv 3)*

En son sommet est stocké un des deux lanceur atomique d'**Enerdhol**. En plus de ce lanceur cette tour sert également de base à une batterie de missile sol-sol et sol-air. On peut aussi y trouver les clés de sécurité des 2 lanceurs atomiques.

Le Poste de Commandement (P.C.) : *(sécurité Niv 3)*

C'est le centre névralgique de toute l'armée moderne d'**Enerdhol**. Sa destruction entraînerai bien sûr un considérable ralentissement de ses troupes doublé d'un manque de coordination notoire.

L'Héliport : *(sécurité Niv 2)*

Tous les hélicos sont stationnés, armés, approvisionnés et entretenus ici. C'est un point important du dispositif d'**Enerdhol** car les hélicoptères lui procurent la mobilité de ses troupes et des possibilités de reconnaissance importantes.

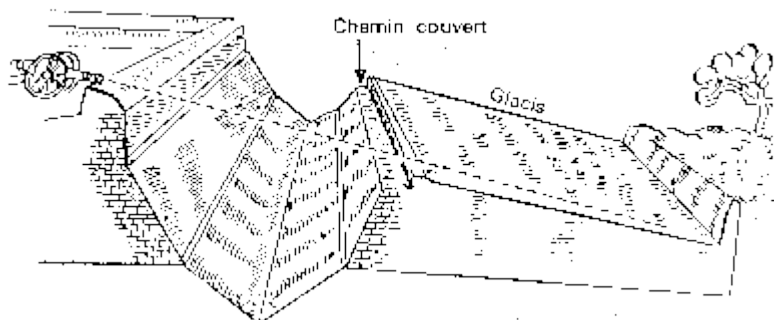
Le Palais : *(sécurité Niv 3)*

Le palais sert de quartier à Enerdhol ainsi qu'à ses éventuels invités de marque. Il dissimule en plus le générateur électrique de la forteresse.

DEFENSES PASSIVES

La forteresse est située sur une dénivellation qui oblige ceux qui s'y rendent à grimper. Tous les abords immédiats (**Glacis**) ont été revêtus de sable meuble (ép. 50 cm) qui retarde la progression des piétons et cavaliers et qui empêche le déplacement des armes lourdes (Trébuchets, catapultes, grosses balistes...).

L'ensemble de la construction principale est bordée de fossés remplis d'eau selon le schéma ci dessous. Le chemin couvert permet d'installer des tireurs d'élite équipés de fusil à lunette.



Des constructions défensives complémentaires à l'extérieur de chaque angle permettent de supprimer tous les angles morts et de créer une première ligne de défense.

Les murs extérieurs sont en béton fortement armé. Ils mesurent 7 mètres de haut sur une épaisseur de 1,50m. Ces murs sont complètement insensibles aux attaques des machines de guerre présentes dans AD&D. De plus ils ne peuvent être coulés n'étant pas en pierre.

DEFENSES ACTIVES

L'eau du fossé est infectée de **LAMPROIES** de petites tailles mais en très grand nombre. Elles se nourrissent en tant normal des nombreux prisonniers et sacrifiés qui n'ont pas le chance de plaire à Enerdhol. 1d6 + 4 créatures peuvent attaquer chaque PJ.

Lamproies (MM1 Page 67)

AC 7

Dés de vie : 1+2 (8 points de vie)

TACO : 19

At 1 à 1-2 dommage + accrochage et succion du sang (2 pv par round).

De nombreuses **TOURS** (3 ou 4 par lunettes et 12 sur la forteresse) assurent également la défense. Ces tours font 12 mètres de haut et 4 mètres de diamètre. Elles dépassent donc de 5 mètres les murailles qui les encerclent.

Les hommes affectés à la garde des tours se reliait à raison de 3 quart de 8 heures par jour. Il y a **une chance sur quatre** qu'un membre des *troupes de la terreurs* soit présent dans la tour au moment où le groupe pourrait la prendre d'assaut.

Chaque tour de défense comporte l'armement suivant :

4 Soldats + 1 sergent

Un Gros Projecteur + lunette vision nocturne

Une mitrailleuse lourde.

Un Bazooka de type ERYX avec 6 roquettes.

Un lance missile portatif type MILAN avec 6 missiles

Un tireur d'élite

Des **PATROUILLES** sillonnent les rues de la forteresse, elles sont composées d'un sergent et de quatre soldats. Les soldats sont équipés de FAMAS et de grenade, le sergent d'un pistolet et d'une radio.

Il y a trois niveaux de sécurité :

Niveau 1 : *Les habitations, le Mess le Marché, et le Temple*

Il n'y a pas de consignes particulières à ce niveau de sécurité. Les PJ ont **1 sur 1D6 par jour** d'être contrôlés par une patrouille.

Niveau 2 : *Les Hangars, QG Radar, Munitions, Carburant, Prison et Héliport*

Dans ces secteurs les PJ ont **1 sur 1D6 par tour d'être contrôlés le jour**. La nuit les contrôles sont systématiques. L'accès de chacun des bâtiments de sécurité niv 2 est contrôlé par un groupe de soldats (cf patrouille) chargé de la garde.

Contre l'invisibilité : Des détecteurs sont placés à l'entrée de chaque bâtiment. Ils fonctionnent avec des ultrasons et permettent de détecter l'éventuelle intrusion de PJ invisibles.

Niveau 3 : *STONEHENGE, Le Palais, le P.C. et la Tour atomique*

A ce niveau de sécurité, les bâtiments sont entourés de clôtures électrifiées (6D6) et de miradors. Un Check-point permet un premier niveau de surveillance à l'extérieur (une patrouille)

Dans chaque mirador on trouve l'armement suivant :

- 4 Soldats + 1 sergent
- Un Gros Projecteur + lunette vision nocturne
- Un bazooka type ERYX.
- Une mitrailleuse lourde.
- Un tireur d'élite

Généralités sur les salles de garde à l'entrée des bâtiments :

Si la forteresse est placée sous alerte, les commodités contiguës aux salles de garde permettent d'affecter 3 sections de permanence en 3/8 et donc de tripler l'effectif de base.

Le personnel de repos demeure alors aux abords immédiats de la salle de garde en permanence et peut donc intervenir à tout instant.

Ce type de dispositif se pratique de façon générale dans tous les postes de gardes des différents bâtiments de la forteresse.

En période calme, les personnels qui ne sont pas de garde sont chez eux sur la base (ou Mess / Marché) ou à l'entraînement.

Ce mode opératoire implique de très importants mouvements de troupe en cas de déclenchement de l'alarme (sirène) et une quasi-inoccupation du quartier des logements (Sud Est) pendant l'alerte.

LA TOUR DU LANCEUR NUCLEAIRE

PREMIER ETAGE : SALLE DE GARDE :

Cette pièce sert de poste de garde classique et est occupée, en période calme, d'une section classique soit :

Un sergent (Radio + Pistolet automatique)

Quatre Soldats armés normalement de Famas + grenade.

DEUXIEME ETAGE : LES CLES DU MISSILE NUCLEAIRE :

Un lanceur au dernier étage de cette tour est équipé d'un missile armé d'une tête nucléaire. C'est le même type de charge qui a détruit Leelia.

Ce missile est commandé, comme les autres à ses cotés, depuis l'avant dernier étage de la tour.

Quatre personnes sont capables de programmer ces engins et de leur indiquer une trajectoire grâce à l'équipement informatique du dessus. Il s'agit

Des 2 officiers programmeurs qui occupent normalement ce poste

Le Général O'Bryan

Enerdol

Concernant le missile nucléaire, il ne peut être tiré que si deux clés de sécurité sont tournées simultanément par deux personnes différentes au niveau du pupitre de lancement.

Les deux clés qui verrouillent le missile de la tour sont à cet étage et sont protégées par mot de passe (voir plus bas). Les deux autres clés nécessaires à la mise à feu du missile de la Caverne Secrète sont réparties entre le Général O'Bryan et Enerdhol.

Ces deux personnages possèdent donc chacun une clé et peuvent, s'ils sont réunis, lancer l'un ou l'autre des missiles. (les clés sont identiques pour les deux lanceurs) quand ils le désirent.

Les clés stockées en ce lieu sont donc ici « en secours » ou en cas de besoin urgent.

A cet étage il n'y a rien d'autre qu'un guéridon surmonté d'un coussin de couleurs feu et violette. Les deux clés sont disposées sur le coussin. Un rideau sépare l'accès à l'étage supérieur. Une Bouche magique dans le

mur derrière les clés demandera le mot de passe si quiconque s'approche d'elles pour les saisir.

Seul Enerdhol connaît le mot de passe (*C'est Danhuidol, le nom de son père mais dans tous les cas le Maître trichera pour que les PJ changent tout de même de plan*). Si l'on tente de s'emparer des clés sans donner le bon mot de passe du premier coup, la réalité bascule alors sur une partie d'un autre plan.

En fait, c'est la totalité de ce niveau qui est située sur un autre plan (l'enfer). Il apparaît comme faisant partie de la tour tant que l'on n'essaie pas de s'emparer des clés.

C'est la seule partie du scénario où les PJ se retrouvent en situation classique de AD&D. Seul un *Souhait Majeur Divin* peut permettre de s'emparer des clés sans mot de passe, le système de défense ayant été mis au point avec la complicité d'un sbire de Satan.

DEUXIEME ETAGE : LES PITONS ROCHEUX :

Le ciel semble assez proche et est de couleur violette intense. Quelques centaines de mètres plus bas (**Une chute éventuelle dure 2 rounds**) de la lave en fusion à perte de vue glougloute. On peut presque en sentir la chaleur du sommet du piton.

Un vent relativement fort souffle (50 km/h) dans tous les sens et en permanence. Des commettes noires semblant être composées de matière négative passent haut dans le ciel.

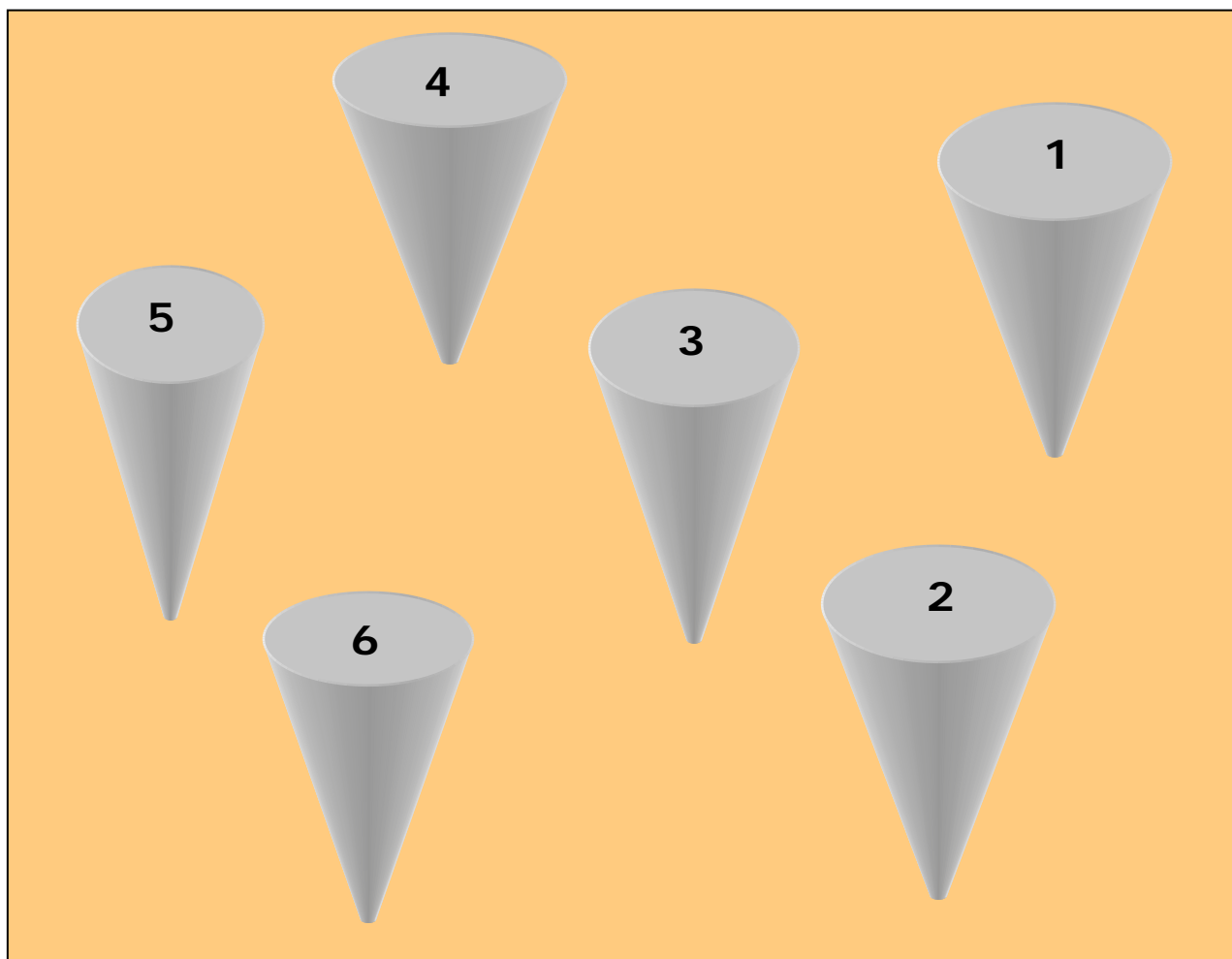
D'autres pitons (*Les pitons sont distants d'une distance variant de 50 à 100 m – Ils ont un diamètre de 15 mètres environ – Ils sont sensiblement à la même altitude*) entourent le piton du groupe. Sur l'un d'entre eux le groupe pourra apercevoir les deux clés mais il n'y a plus de guéridon.

Si l'un des membres du groupe parvient à s'emparer des clés, la réalité re-basculera dans la tour telle que les PJ l'auront laissée, seul le coffre sera récupérable dans le PMP (sur l'emplacement indiqué sur le plan).

Quel que soit le temps passé sur les pitons rocheux, il n'y aura qu'un très court instant (un segment) d'écoulé dans le P.M.P.

Les PJ peuvent évidemment quitter ce plan s'ils ont la capacité de voyager dans les plans.

Si un PJ meurt dans ce plan, son corps inanimé (mort grave) mais intact physiquement (important si lave ou amputation) se retrouvera également dans la tour à la fin.



Le groupe arrive sur le Pic N°5

Tout fonctionne normalement dans ce plan hormis deux choses :

Les dommages causés par les PJ sont **multipliés par deux**

Aucun soin (sort, guérison, potion, onguent...) **ne fonctionne**.

Pic N° 1 : Les Clés

Sur ce pic il y a les deux clés. Elles sont attachées par un anneau. L'anneau est relié par l'intermédiaire d'un cadenas à une chaîne scellée dans le pic. L'ensemble (anneau + cadenas + chaîne est en mithril). Ils peuvent être coupés s'ils sont frappés par une arme relativement lourde (Epée longue, hache...) magique +5 si un touché sur une classe d'armure de -10 est réussi. Si l'un de ces éléments est attaqué par sort ou acide il faut le considérer comme un objet magique +5 pour ses jets de protection.

En outre les clés sont gardées par un ***SPIRIT TROLL (FF p 91)***

15 dés de vie

120 points de vie

Classe d'armure de -2

Magic résistance de 40 %

TACO de 5

3 Attaques à 1-6 / 1-3 / 1-3

Il régénère 3 points de vie par round

Les 2 griffes (1-3) ôtent en plus les dommages en points de force.

Si force = 0 le PJ meurt

Si force < 3 le PJ tombe dans le coma

Les points de force perdus sont récupérés en 2-8 tours.

Pic N° 2 : Le Coffre

Ce coffre est en acier (20^{ème} siècle, incassable) est fermé à clé (crochetable) mais n'est pas piégé. Il contient le trésor suivant

100 000 PO x Nb de PJ en gemmes facilement transportables

Potion de Super Héroïsme

Potion d'invisibilité x 4

Philtre de persuasion

Anneau de télékinésie de 150 kg

Baguette d'annulation de 20 charges

Sac de contenance le plus gros

Cube de Force

Heaume de téléportation

Livre des viles ténèbres

Manuel des voleurs

Talisman de Zagy (**ATTENTION** jet en rapport avec le charisme)

Grimoire de claire pensée

2 x armes (ou armure) + 5 à choisir selon les PJ

Pic N° 3 : Le Dragon qui pue

Sur ce pique se tient un Dragon. Il est dans un état de décomposition avancée et quelques asticots semblent avoir élu domicile dans sa carcasse.

Sa couleur d'origine est indéfinissable tant il est pourri

15 dés de vie

Classe d'armure de -7

TACO de 4

150 points de vie

Magic résistance de 60 %

3 Attaques à 1-10 / 1-10 / 6-36

Il souffle un jet de putréfaction infâme à considérer comme de l'acide à 20 D6 ou moitié.

Il convient également de faire jeter au PJ pris dans le souffle une deuxième sauvegarde à -3. Si cette sauvegarde est ratée le PJ verra un de ses membre (tête comprise) pourrir et se décomposer en trois rounds.

Pic N° 4 : Le Magicien pourrissant

Sur ce pique se tient un magicien de 18^{ème} niveau. Tout comme le dragon ; il est lui aussi dans un grave état de décomposition. Il sent le moisi à plein nez.

18 dés de vie

Classe d'armure de -5

TACO de 7

70 points de vie

Magic résistance de 30 %

1 Attaque à 1-4 +5 + Pourrissement

Il convient également de faire jeter au PJ qui est touché une deuxième sauvegarde à -3. Si cette sauvegarde est ratée le PJ verra un de ses membre (tête comprise) pourrir et se décomposer en trois rounds.

Objets Magiques du Magicien :

Bracelets AC2

Anneau +5

Baguette foudre 16 D8 (10 charges)

Dague +5

Sorts du premier niveau

Magic missil x 4
Chute de Plume

Sorts du second niveau

Image miroir
Invisibilité
Web x 2
Ténèbres

Sorts du troisième niveau

Vol
Dissipation Magie x 4

Sorts du quatrième niveau

Allométagmorphose
Porte dimensionnelle
Tempête de glace
Edward Black Tentacle
Stone Skin

Sorts du cinquième niveau

Télékinésie
Téléportation x 3
Débilité mentale

Sorts du sixième niveau

Globe Majeur x 2
Désintégration

Sorts du septième niveau

Mot pouv étourdiss x 3 (90 pv)

Sorts du huitième niveau

Labyrinthe
Mot pouv cécité (100 pv)

Sort du neuvième niveau

Sphère prismatique

Pic N° 5 : L'arrivée des PJ

Le groupe arrive sur ce pic. Les monstres n'agiront qu'après le groupe lui laissant ainsi le temps de se préparer.

Pic N° 6 : Le Vortex

Au premier abord, ce pic paraît vide. Il est en fait occupé par un Vortex (FF p 94) qui, grâce à sa petite taille, passe inaperçu.

2 + 2 dés de vie

16 points de vie

Classe d'armure de 0

1 attaque à 1-3

Le PJ est pris dans le Vortex et subit 1-3 dommages par round. Seule la mort du Vortex libère le PJ. De plus, celui-ci a **5 % de chance de mourir** par round. Un nouveau Vortex apparaîtra 2 rounds après la mort du précédent.

A Noter : le pourrissement engendré par le mago et/ou le dragon se guérit par un simple soin mineur

TROISIEME ETAGE : LA SALLE DES PUPITRES DE LANCEMENT :

Neuf personnes sont présentes à ce niveau. Aucune n'est armée. Il s'agit de techniciens qui opèrent à l'aide de relevés topographiques pour définir une cartographie complète et détaillée de Norworld.

Parmi ces techniciens deux sont des **officiers chargés de programmer les différents missiles**. Ils savent définir les cibles balistiques et calculer les trajectoires pour les missiles (y compris pour la charge nucléaire).

On trouvera à ce niveau les pupitres de lancements, les ordinateurs et bon nombre de documents sur la géographie de Norworld.

A ce sujet, enfermé dans un **coffre** du même type qu'à l'étage inférieur, le groupe pourra trouver une cartographie complète et très détaillée de la partie de Norworld figurant au début du scénario.

On trouvera, entre autre, le pupitre réceptacle des deux clés destiné à la mise à feu de la charge nucléaire.

La destruction de ce pupitre rendra inoffensif le missile de l'étage supérieur

L'intrusion du groupe à ce niveau provoquera la descente d'une partie des gardes présents au quatrième étage.

QUATRIEME ETAGE : LES MISSILES :

16 gardes (15 soldats + un sergent) sont présents à cet étage. Environ la moitié d'entre eux descendront en cas d'intrusion au troisième étage.

- 15 Soldats + 1 sergent
- 4 Gros Projecteur + 4 Lunettes vision nocturne
- 4 mitrailleuses lourde.
- 4 Bazookas de type ERYX avec 6x4 roquettes.
- Quatre tireurs d'élite parmi les soldats

On compte, en plus du lanceur nucléaire (portée 400 km), 3 missiles tactiques classiques (portée 3000 km) équipé de charges destructives de types multi-grenades. Un de ces missile pourra être lancé en début d'aventure sur une cible à définir pour mettre la pression sur le groupe.

En outre, aucune magie ne fonctionne à ce niveau (cf. *Bulle anti-magie*). De plus, un *mur de force* sous forme de demi-sphère, entoure en permanence ce niveau à l'air libre. Ce mur à la particularité de laisser sortir les projectiles mais interdit toute intrusion de l'extérieur.

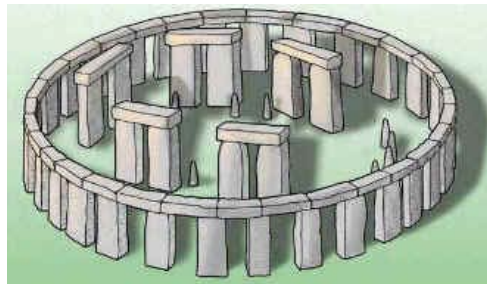
STONEHENGE

C'est le passage avec le 20^{ème} siècle. Grâce à ce seuil ouvert et scintillant en permanence Enerdhol achemine les matériels et matériaux dont il a besoin. Seul lui sait le faire fonctionner. Quand le passage est actif, les pierres deviennent aveuglantes. A ce moment précis il y a concordance entre les deux mondes et un être doué de pensée peut se déplacer sur l'un ou l'autre des plans.

A noter qu'un important dispositif de protection militaire est activé sur le plan du 20^{ème} siècle. De plus aucun sortilège (clerc ou mago) ne fonctionne. Seule la magie des objets peut être utilisée. S'ils passent, les PJ n'auront pas d'autres choix que de retourner d'où ils viennent.

Le groupe de perso Gros Bills (Snowl, Valentin & Co...) parviendront au prix d'une incroyable aventure en enfer à fermer ce seuil.

Leur intervention est prévue à la fin du scénario, quand Enerdhol aura été détruit. **Cependant, elle pourra être avancée si le groupe se trouve en grave difficulté.** Dans ces conditions, les Gros Bills aideront les PJ au minimum avant de repartir sur un autre plan pour essayer de réparer les dégâts causés à Leelia par la charge nucléaire.



LA PRISON

On retrouve à l'entrée le même dispositif de sécurité que les autres bâtiments placés en niveau 2, compris **détection d'intrusion de personnages invisibles** et doublement de la garde en cas d'alerte générale. La porte d'entrée est bien évidemment fermée en permanence et il faut montrer patte blanche pour y rentrer.

SALLE DE GARDE + DORTOIRS + REFECTOIRES

Ces pièces servent de poste de garde classique et sont occupées, en période calme, d'une section classique soit :

Un sergent (Radio + Pistolet automatique)

Quatre Soldats armés normalement de Famas + grenade.


LE BUREAU DU CAPITAINE :

Il y a une chance sur deux que ce bureau soit occupé, le capitaine travaillant douze heures par jour.

Cet officier est chargé du bon fonctionnement de son établissement. Il n'a que très peu de contact au sein de la base et prend ses ordres du Colonel Klink.

On trouvera peu de choses intéressantes dans son bureau hormis la liste des prisonniers et le motif de leur incarcération.

LES CELLULES :

Toutes les cellules son pleines depuis l'utilisation de la Bombe . La grande majorité des prisonniers sont des déserteurs qui se sont rebellés après la destruction de Leelia. La libération d'un de ces prisonniers par le groupe pourra lui apporter des renseignements précieux.

Ne pas oublier que le couloir des cellules est **gardé par un soldat équipé d'une radio** en permanence.

Deux cellules sont « spéciales aventuriers », aucune magie ne fonctionne à l'intérieur

LE TRIBUNAL :

C'est ici que sont jugés les prisonniers. Au moins un des quatre officiers supérieurs doit être présent pour que le jugement soit rendu. Généralement ils sont deux. Quel que soit le verdict rendu par ce tribunal, **Enerdhol** s'arrange toujours pour que les accusés servent de dessert aux Lamproies après le passage sur la chaise électrique.

LA SALLE D'EXECUTION :

Des chaises, des fauteuils pour les officiels et une chaise électrique.

LE DEPOT DE MUNITIONS

Dans ce grand hangar en béton sans fenêtre (toit également en béton) est stocké l'ensemble des munitions courantes dont ont besoin les troupes de la base.

On y trouve toutes les munitions de petits calibres ainsi que les recharges des lances roquettes.

Les munitions spécifiques aux blindés ou aux hélicoptères sont stockées à proximité des engins.

SALLE DE GARDE + DORTOIRS + REFECTOIRES

Ces pièces servent de poste de garde classique et sont occupées, en période calme, d'une section classique soit :

Un sergent (Radio + Pistolet automatique)

Quatre Soldats armés normalement de Famas + grenade.

Des caméras reliées à des moniteurs de la salle de garde permettent de surveiller l'ensemble du dépôt.

LE BUREAU DU LIEUTENANT :

Il y a une chance sur deux que ce bureau soit occupé, le lieutenant travaillant douze heures par jour.

Cet officier est chargé de la gestion des stocks de munitions. C'est un fonctionnaire scribouillard et peu enclin à se battre.

Il n'a que très peu de contact au sein de la base et prend ses ordres du Colonel Bologne.

Le groupe ne trouvera rien d'intéressant dans son bureau

LES QUARTIERS DU COLONEL BOLOGNE :

Ce colonel sort très rarement de ses quartiers.

Il est responsable de toute l'intendance et du bon fonctionnement de la Forteresse. Il gère, entre autre, le Mess, le Générateur électrique, l'Habillement, les Carburants, les Munitions courantes, les véhicules de liaison...

Comme les autres officiers supérieurs, **une patrouille est affectée en permanence à sa garde personnelle.**

Dans ses quartiers, et notamment dans son bureau, **le groupe pourra trouver des informations intéressantes pour la progression de sa mission** : A improviser selon l'état de sécheresse plus ou moins prononcé du groupe.

LE DEPOT DE CARBURANT

Dans ce grand hangar en béton sans fenêtre (toit également en béton) sont stockées l'ensemble des carburants alimentant la base, y compris le fuel nécessaire au remplissage de la cuve tampon du générateur électrique. Ces carburants sont stockés en fut.

De plus, sous une dalle portée anti-feu de 50 cm d'épaisseur on trouvera une **cuve de 60 000 litres de carburant** (G.O.). On peut accéder par une trappe dissimulée aux abords de la cuve.

La destruction de ces stocks paralyserait à terme (*une fois les petits stocks locaux et les réservoirs vides*) les engins de la base mais pas l'armée de la caverne secrète

SALLE DE GARDE + DORTOIRS + REFECTOIRES

Ces pièces servent de poste de garde classique et sont occupées, en période calme, d'une section classique soit :

Un sergent (Radio + Pistolet automatique)

Quatre Soldats armés normalement de Famas + grenade.

Des caméras reliées à des moniteurs de la salle de garde permettent de surveiller l'ensemble du dépôt.

LE BUREAU DU LIEUTENANT :

Il y a une chance sur deux que ce bureau soit occupé, le lieutenant travaillant douze heures par jour.

Il n'y a rien d'intéressant pour les PJ ici

LES MATERIELS ROULANTS DE LA FORTERESSE :

Jeep (Véhicules de liaison) 30 unités

Camions 26T transports de troupe 10 unités

V.A.B. (Véhicules Avant Blindés) 10 unités

L.R.M. (Lance Roquette Multiple) 05 unités

Chars Leclerc 05 unités

5 canons de 155 + camions tracteurs et munitions

LES HANGARS

Ces hangars sont parfaitement alignés. Les murs sont en béton mais les toits en tôles ondulées métalliques.

Ces hangars sont prévus pour le stationnement et l'entretien de tous les véhicules roulants. Une large place est destinée aux blindés

Le groupe pourra remarquer que beaucoup de ces hangars sont vides et inutilisés.

SALLE DE GARDE :

Cette pièce sert de poste de garde classique et est occupée par une section classique soit :

Un sergent (Radio + Pistolet automatique)

Quatre Soldats armés normalement de Famas + grenade.

On notera qu'aucune commodité n'est prévue pour doubler la garde **en cas d'alerte**. Simplement les pilotes se rendront le plus rapidement possible à leurs véhicules afin de les mettre en route en attendant les instructions.

Des patrouilles tournent en permanence à l'extérieur des bâtiments pour renforcer encore la surveillance.

LES QUARTIERS DU CINGLÉ :

Le commandant Madog, alias Le Cinglé, a établi ses quartiers dans un des hangars inoccupés. C'est la seule zone de désordre que les PJ pourront rencontrer dans la forteresse.

Quelques meubles ont été jetés dans un ancien local à outil de chef d'atelier. Le commandant y a établi son QG

A noter que **le Cinglé dort dans un Char** toujours prêt à démarrer

La patrouille en charge de la sécurité personnelle du Cinglé se tient à bonne distance, au fond du hangar, car il ne veut pas être emmerdé par ces guignols.

Le groupe pourra trouver ici la liste complète des véhicules avec leur affectation. Il y a deux affectations possibles :

Une notée Forteresse (véhicules présents sur la base)

Une notée X (armée de la caverne pour l'assaut d'Alphatia).

Ces éléments peuvent être déterminant pour l'évolution de l'aventure.

LE BATIMENT RADAR

Ce bâtiment est placé en sécurité niveau 2 pour ne pas attirer l'attention. C'est un des points particulièrement sensible de la forteresse puisque tous les systèmes de communication (hors liaisons radio) sont concentrés ici.

On trouve dans ce bâtiment :

Le radar de surveillance aérienne (vs Dragons)

L'ensemble des 20 moniteurs reliés aux 200 caméras qui surveillent l'intérieur et l'extérieur de la base

Le centrale téléphonique

Le serveur informatique

Dix techniciens travaillent en permanence dans ce centre sous l'autorité du lieutenant de garde.

SALLE DE GARDE + DORTOIRS + REFECTOIRES

Ces pièces servent de poste de garde classique et sont occupées, en période calme, d'une section classique soit :

Un sergent (Radio + Pistolet automatique)

Quatre Soldats armés normalement de Famas + grenade.

LE BUREAU DU LIEUTENANT :

Ce bureau est occupé en permanence par l'officier de garde. Les PJ ne trouveront rien qui puisse les aider dans leur mission.

LES QUARTIERS DU COLONEL KLINK :

Klink aime à se promener sur la base pour vérifier le bon fonctionnement des systèmes de défenses ainsi que le bon déroulement des gardes y compris la nuit. Sa garde personnelle le suit dans ses déplacements.

Le groupe aura donc très peu de chance de le croiser dans ses quartiers.

Klink est également informé d'une bonne partie de la stratégie d'**Enerdhol**. Il pourra donc faire progresser le groupe si celui-ci parvient à le capturer.

Les PJ pourront trouver dans son bureau l'ensemble des affectations des gardes, les heures de relève, les procédures en cas d'alerte ainsi que le descriptif des défenses passives et actives et notamment l'emplacement des caméras.

LE POSTE DE COMMANDEMENT (P.C.)

Ce bâtiment est placé en sécurité niveau 3. Il est donc entouré d'une clôture électrifiée.

La sécurité est encore renforcée par un nombre accru de mirador (9 au total) et de **quatre tours de défense complémentaires** à chaque angle du bâtiment.

Chaque mirador et chaque tour de défense comporte l'armement suivant :

- 4 Soldats + 1 sergent
- Un Gros Projecteur + lunette vision nocturne
- Une mitrailleuse lourde.
- Un Bazooka de type ERYX avec 6 roquettes.
- Un tireur d'élite

Ce qui fait de ce bâtiment une forteresse dans la forteresse. Un officier est chargé de la sécurité de ce bâtiment. Il Obéit seulement à O'Bryan.

Il faut un laissez-passer en bon et due forme pour franchir les postes de garde. De plus les soldats connaissent chaque personne amenée à se rendre dans le bâtiment et ne prendront pas l'initiative de laisser pénétrer un inconnu sauf ordre de l'officier de permanence.

SALLE DE GARDE + DORTOIRS + REFECTOIRES

Ces pièces sont occupées par une section entière de *Troupe de la terreur* (voir caractéristiques) soit 9 prêtres niv 5 et un grand prêtre niv 9. Ils occupent les pièces de gauche en entrant.

LES QUARTIERS DU GENERAL O'BRYAN

Voir le descriptif sur le plan. Dans les coffres de sa chambre, les PJ pourront trouver :

- 75 000 P.O. en gemmes facilement transportable.
- 1 objet x nb de PJ à tirer au sort (hors relique) dans le DM.

LE P.C.

Dans cette grande pièce se réunissent régulièrement les officiers supérieurs. On pourra y trouver :

Tous les renseignements sur les plans de bataille d'Enerdhol (attaque armée royale, caverne secrète, attaque Alphatia...)

Le central Radio qui fonctionne autonome électriquement

Un terminal informatique pour récupérer toutes les informations du bâtiment « Radar »

LE PALAIS D'ENERDHOL

Ce bâtiment est placé en sécurité niveau 3. Il est donc entouré d'une clôture électrifiée. La sécurité est encore renforcée par un nombre accru de mirador (7 au total)

Chaque mirador comporte l'armement suivant :

- 4 Soldats + 1 sergent
- Un Gros Projecteur + lunette vision nocturne
- Une mitrailleuse lourde.
- Un Bazooka de type ERYX avec 6 roquettes.
- Un tireur d'élite

Ce bâtiment est dédié à l'accueil des visiteurs importants qu'Enerdhol espère recevoir une fois le royaume conquis. **Il est aménagé à la manière du 20^{ème} siècle** (hormis la chapelle) avec tout le confort et le luxe que l'on peut imaginer

SALLE DE GARDE :

Le palais est gardé par une section (9 Prêtres N5 et 1 N9) de troupe de la terreur. D'où ils sont placés, ces gardes ont un contrôle direct de l'entrée du palais.

Grâce au double mur d'enceinte, ils peuvent se rendre dans n'importe quelle pièce contiguë (salle d'arme, service, chambres...) hormis les quartiers d'Enerdhol par l'intermédiaire de portes secrètes (non représentées).

PARTIE CENTRALE :

On trouve ici toute sorte d'agrèments modernes (voir plan) copiés sur un club de loisirs qu'Enerdhol a visité en Angleterre. Aucun intérêt pour les PJ.

LES PATIOS :

Toutes sortes de végétations exotiques (fleurs, arbres...). Seul l'escalier descendant au niveau N-1 (générateur électrique) présente un intérêt pour le groupe (**ATTENTION** ce Patio n'a qu'un seul accès d'où l'on ne peut voir l'escalier sans rentrer).

LE BUREAU D'ENERDHOL :

C'est en ce lieu qu'Enerdhol s'installe pour travailler et concevoir ses différentes stratégies. On y retrouve toute l'historique depuis l'Exil de son père et son premier voyage au 20^{ème} siècle.

Le groupe ne trouvera cependant rien d'intéressant pour le bon déroulement de sa mission.

LES QUARTIERS D'ENERDHOL (CHAMBRE, BIBLIOTHEQUE & LABORATOIRE) :

Tout est évidemment réalisé avec les matériaux et dans le style du 20^{ème} siècle.

Le coffre de sa chambre contient 150 000 PO en gemmes et un objet magique par nombre de PJ (à tirer au hasard).

La bibliothèque contient énormément d'ouvrages traitant du diable. Outre leur valeur financière, ces ouvrages procureront une bonne connaissance de l'enfer à ses éventuels lecteurs.

Le Laboratoire permet de réaliser des recherches génétiques dernier cri. Ils semble qu'Enerdhol **envisage la conquête du monde moderne** grâce aux manipulations génétiques avec quelques monstres AD&D une fois qu'il aura annexé Norworld.

SALLE D'ARMES :

Dans cette grande salle on trouve habilement mélangé à des armes classiques toute sortes de documents sur l'armement moderne. Les ouvrages traitent du fonctionnement des principaux matériels de guerre du 20^{ème} siècle.

On peut même trouver deux **simulateurs** (un pour le char et un pour l'hélicoptère)

Toutes sortes d'armes sont exposées contre les murs (Epée, Arbalète, Lance roquette, Famas...)

Donner une **arme magique** si les PJ le méritent.

SALLES DE SERVICE :

On trouve ici toute l'intendance nécessaire à la bonne marche du palais ainsi que la majorité des serviteurs. (Cuisine, Lingerie...)

Aucun intérêt pour les PJ.

LA CHAPELLE :

Cette pièce est dédiée au culte de Satan avec toute la laideur d'un temple mauvais.

Le groupe pourra également trouver tout l'attirail médiéval de torture bien sombre. Ces appareils servent (et serviront) régulièrement à **Enerdhol** pour convaincre certains visiteurs récalcitrants lors de négociation.

LES CHAMBRES :

Pour les éventuels invités. Tout le confort moderne. Rien d'intéressant pour le groupe, elles sont toutes inoccupées en ce moment.

LE GENERATEUR ELECTRIQUE :

On accède à ce bunker par l'escalier en colimaçon situé dans le Patio du rez de chaussée.

Cette grande pièce contient le générateur électrique qui alimente toute la forteresse ainsi qu'une cuve de 10 000 litres de fuel.

Cette pièce est occupée en permanence par 4 techniciens non armés ainsi qu'une patrouille classique.

La destruction du générateur privera la base de son énergie. Seuls quelques systèmes vitaux (Radio transmission, lanceur de missile...) ont leur propre alimentation de secours.

Un groupe électrogène de secours assurant une alimentation des principaux systèmes de la base pourra être rapatrié du 20^{ème} siècle dans un délais de 24 heures.

Message d'Enerdhol à Katalyn & à Duncan Idaho – Ce message sera lu par Enerdhol dans les haut-parleurs de la base.

Ma chère Katalyn. Voilà quelques temps que tu t'acharnes, ma jolie voisine, à me causer du tort. Toi et ta bande de mécréants vous vous permettez de pénétrer en mon domaine pour y semer le trouble. Je ne peux supporter cela surtout de la part de proche voisin.

Aussi, je vous demande de déposer les armes et de vous rendre. Je ne suis pas un ingrat. Les barons qui auront épousé ma cause dans les premiers temps se verront récompensés au-delà de leurs espoirs.

Je vous propose donc le marché suivant : Joignez vous à moi et j'exaucerai votre vœu le plus cher dès ma consécration à Alphatia.

Je vous laisse dix minutes pour vous rendre et déposer les armes au temple.

Passé ce délai, si vous vous entêtez à poursuivre votre mission ridicule je détruirai ton palais ma chère voisine ainsi que la forteresse de ce crétin d'Idaho qui s'obstine à vouloir me nuire. Je compte sur vous pour lui passé ce message.

Que les barons les plus éloignés de moi se rassurent ! Quand je serai Roi mon armée saura se charger de leurs terres et de leurs biens s'ils n'obtempèrent pas immédiatement !

L'HELIPORT

On compte au total : 8 Couguars de transport de troupes
20 Ecureuils légèrement armés (reconnaissance)

LA PISTE DE DECOLLAGE :

Sur cette piste on trouve 6 Couguars et 16 Ecureuil, le reste des appareils étant présentement au garage.

La piste est en béton et **parfaitement éclairée** la nuit. Des patrouilles surveillent en permanence.

LE HANGAR :

C'est ici que sont entretenus les appareils. On pourra trouver un stock de carburant (10 000 litres) ainsi que les munitions des hélicoptères.

LE BATIMENT DE L'HELIPORT :

C'est le quartier du Cdt Boyngton. Il est présent en quasi-permanence et est bien entendu accompagné de sa garde personnelle.

Ce bâtiment sert également de vestiaire et salle de briefing aux pilotes.

Un officier de permanence veille au bon fonctionnement de l'héliport.

Quatre patrouilles (à répartir selon humeur) sont affectées à la garde de ces installations.

LE TEMPLE

Le temple dédié au culte de Satan est le seul bâtiment en pierre de la forteresse.

Chaque soldat participe au moins une fois par jour à une célébration. L'endoctrinement des troupes est assuré par les grands prêtres.

La quasi-totalité des troupes est réunie le lundi matin pour la grande messe.

ASPECT EXTERIEUR :

Ce temple présente deux parties bien distinctes :

L'amphithéâtre composé de larges bancs de pierre qui encerclent l'autel placé au centre. Trois escaliers monumentaux permettent d'accéder à la plateforme qui supporte l'autel. Cette plateforme est située à 30 mètres au-dessus du sol soit 5 mètres plus hauts que le dernier rang de gradin. La croix à l'envers est bien sur omniprésente.

Cette position dominante et grandiose met en valeur les interventions des Grands Prêtres.

Prévoir des *Troupes de la Terreur* judicieusement disposées à chaque cérémonie.

L'INTERIEUR DU TEMPLE (ACCESSIBLE AUX SEULS PRETRES).

Tout le fond du bâtiment constitue les quartiers des *Troupes de la Terreur*. On trouve ainsi dix grandes pièces de 5m x 10m contenant les lits, tables, chaises, sanitaires... pour les prêtres. Les grands prêtres possèdent quant à eux une petite pièce à l'écart au sein de ces salles.

Une fouille de ces quartiers donnera de 1 100 à 1 600 PO ainsi qu'un objet magique mineur (potion ou parchemin) tiré au sort par pièce.

A noter qu'**une seule section ne pourra être présente** lorsque le groupe visitera cette partie du temple.

La grande pièce de droite est une immense salle de prière dédiée au culte de Satan. Outre l'autel sacrificiel, on trouve une décoration très riche dans les tons pourpres. C'est un endroit très raffiné et luxueux. Des messes noires sont régulièrement célébrées pour et par les prêtres.

Les personnages bons qui pénétreraient dans cette salle se verraient dans l'incapacité de lancer un sort (Clerc ou Mago) et seraient sous l'effet d'un ralentissement sans sauvegarde en cas de combats.

Les personnages neutres et les personnages bons qui entreraient dans cette pièce devraient lancer une sauvegarde à -4 contre la magie (cumulatif avec l'effet précédent pour les bons).

Si elle est ratée, les PJ concernés attaquent immédiatement tout PJ à leur portée. L'attaque sera la plus violente possible et le PJ utilisera tous les moyens en sa possession pour la mener à bien. A noter qu'il conserve toute son intelligence pour mener au mieux sa quête. Il s'attaquera en priorité au personnage qu'il pense être le plus faible.

Une grande table en pierre trône en ce temple en plus de l'autel, des tapisseries sur les murs, des chaises et autres éléments de décor. Sur cette table est posée une grande coupe à fruit contenant des pommes. N'importe quel personnage croquant une pomme subira les effets décrits ci dessus quel que soit son alignement.

Un énorme coffre d'acier (construction 20^{ème} siècle) est posé contre un mur. Il est décoré de personnages en proie à d'énormes souffrances en enfer. Ce coffre est fermé et devra être croché.

Sur ce coffre **un serpent** de grande taille est lové. C'est le gardien du trésor de cet étrange clergé. Il attaque systématiquement toute personne (hormis Enerdhol) qui tenterait de l'ouvrir. Il possède les caractéristiques suivantes :

5 mètres de long, 40 cm de diamètre, noir et rouge, yeux rouges

Charisme de 23

15 dés de vie

120 points de vie

Classe d'armure de -5

TACO de 6

2 attaques par round à 2-16 + poison 3-18 ou mort.

Défenses Spéciales :

Immunié au feu

35 % de M.R.

Sauvegarde à 6 contre les sorts

Immunié à toute forme d'attaque mentale ou sur l'esprit

Attaques Spéciales : 2 segments – En plus de la latte à chaque rnd

Boule de feu à 20D6 (2 Boules à 10D6 sortant des yeux)

Débilité mentale (Regard dans les yeux)

Charme personne (Yeux rouges – Sort N6 – Sauvegarde à -3)

Le Coffre contient 180 000 PO ainsi que 4 objets magiques majeurs à tirer au sort

La grande pièce de gauche est une salle réservée à l'entraînement des prêtres au maniement des armes modernes. **Une section s'y entraîne en permanence.** Le groupe pourra trouver des parchemins de clerc, des lances flammes.

LES TROUPES DU 20^{ème} SIECLE

Tous les soldats issus du 20^{ème} siècle présents dans cette affaire n'ont aucune habilité spéciale. Ce sont cependant des hommes de terrain qui ne sont pas spécialement effarouchés.

Ils n'ont malgré tout pas grande habitude de Norworld et peuvent facilement être déroutés à la vue de certains monstres ou de certains sortilèges.

Ces soldats n'ont aucune résistance particulière à la magie et c'est là leur plus grande faiblesse.

A noter que tous **ces hommes ne parlent pas le Commun** et que les PJ devront utiliser des moyens magiques de type « Sort de Langue » pour converser avec eux.

LES HOMMES DE TROUPES :

Ils sont tous à considérer comme des **Guerriers Niv 0** avec les caractéristiques suivantes :

Guerrier N0

½ dés de vie soit 1 à 4 points de vie (à tirer au cas par cas si nécessaire)

Classe d'armure de 10

1 attaque par round selon l'arme (généralement FAMAS ou Grenades offensives)

LES SOUS OFFICIERS (SERGENT) :

Ils sont tous à considérer comme des **Guerriers Niv 1** avec les caractéristiques suivantes :

Guerrier N1

1 dé de vie soit 1 à 8 points de vie (à tirer au cas par cas si nécessaire)

Classe d'armure de 9

1 attaque par round selon l'arme

1 émetteur / récepteur pour chacun de ces Chefs de Section

Tout groupe de soldat est obligatoirement accompagné d'un Sous Officier (Chef de Section) pour l'exécution de chaque mission.

LES OFFICIERS (LIEUTENANTS OU CAPITAINES) :

Ils sont tous à considérer comme des **Guerriers Niv 2** avec les caractéristiques suivantes :

Guerrier N2

2 dés de vie soit 2 à 16 points de vie (à tirer au cas par cas si nécessaire)

Classe d'armure de 8

1 attaque par round selon l'arme (Ils sont équipés la plupart de temps seulement de pistolet)

1 émetteur / récepteur pour chacun de ces officiers

Ces officiers sont la plupart du temps affectés à la réalisation de mission simple et coordonnent les différentes sections.

Ils peuvent par exemple être :

Responsables des carburants

Responsable de la garde des remparts

Responsable de la garde d'un ou plusieurs bâtiment.

Ils ne sont qu'à environ 50 % de leur temps de service sur le terrain et occupent le reste à des tâches administratives.

A savoir que les pilotes d'hélicoptère et les chefs de chars sont au minimums Lieutenants

LES OFFICIERS SUPERIEURS (COMMANDANT ET COLONEL) :

Ils sont tous à considérer comme des **Guerriers Niv 2** avec les caractéristiques suivantes :

Guerrier N2

2 dés de vie soit 2 à 16 points de vie (à tirer au cas par cas si nécessaire)

Classe d'armure de 8

1 attaque par round selon l'arme (Ils sont équipés la plupart de temps seulement de pistolet)

Ils ne sont équipés d'émetteur / récepteur qu'en cas de besoin

Ils sont protégés par une section (1 sergent + 4 soldats en quasi-permanence)

Les officiers supérieurs ont des responsabilités élevées. Ils prennent leurs ordres directement du Général O'Bryan ou d'Enderhol le cas échéant.

Seuls les officiers supérieurs pourront être amenés à donner des informations importantes au groupe car eux seuls connaissent certaines parties du plan final

Dans la Forteresse, on trouve les Officiers supérieurs suivants :

Le Colonel Klink : Il est responsable de l'ensemble de la sécurité de la forteresse. Il est basé dans le bâtiment radar

Le Commandant Greg « Pépé » Boyngthon : Il est le responsable des Hélicoptères, il est donc basé à proximité. C'est également lui qui commande les pilotes.

Le commandant Madog (alias Le Cinglé) : Il est responsable de l'ensemble des véhicules blindés de la forteresse (Chars, L.R.M., V.A.B....). Son bureau est situé dans un des hangars.

Le Colonel Bologne : Il est responsable de toute l'intendance et du bon fonctionnement de la Forteresse. Il gère, entre autre, le Mess, le Générateur électrique, l'Habillement, les Carburants, les Munitions courantes, les véhicules de liaison...

Ces quatre officiers se réunissent au minimum une fois par semaine, voir tous les jours ou plus en cas de bataille avec le Général O Bryan dans la salle de commandement du P.C.

Ils sont donc partiellement ou en totalité informés des actions prévues mais à court terme. Ils sont informés de l'existence de la Caverne Secrète mais seuls Pépé et Le Cinglé peuvent la localiser. En cas de capture et de *Charme Personne* ils peuvent se révéler d'un grand intérêt pour les PJ. Néanmoins, leur disparition sera très vite remarquée.

LE GENERAL O'BRYAN

Agé de 58 ans, cet ancien Général de l'Armée de sa Majesté Britannique a fait la Connaissance d'**Enerdhol** il y a déjà plus de 7 ans.

Il a mis sur pied une véritable armée de mercenaires et réussi à importer tout l'arsenal militaire moderne à Norworld.

C'est un homme d'action qui s'est lassé de laisser la politique régler les problèmes de son monde. Pas particulièrement cupide il met un point d'honneur à mener à bien cette nouvelle bataille.

O Bryan obéit en tout point à **Enerdhol** qu'il considère comme son hiérarchique. Seuls des ordres pouvant conduire à la destruction des ses hommes peut l'amener à désobéir.

Guerrier N2
2 dés de vie soit 15 points de vie
Classe d'armure de 8
1 attaque par round

A noter que le Général O'Bryan est en permanence dans une *Bulle anti magie* non dispelable

Cette faculté provient d'un anneau qui comporte encore 8 charges. Chaque charge dure 24 heures et *la bulle anti-magie* se poursuit pendant toute cette durée y compris si on se débarrasse de l'anneau.

LES DIABLES AU SERVICE D'ENERDHOL

Enerdhol s'est assuré la présence de créatures diaboliques à utiliser par le MD en fonction de ses besoins, notamment pour renforcer la latte.

ABISHAI (MM2 p45) :

Il existe 5 types d'Abishai caractérisés par leur couleur. Enerdhol peut en invoquer quatre types. Faire apparaître un type à la fois

At Will : Change self (**les faire apparaître sous diverses formes**)
Command
Produce Flame
Pyrotechnic
Scare
Summoné un autre Abishai (1 fois/j – 20% de chance)

Résistances : Froid : demi dommage
Feu : immunisé
Gaz : demi dommage
Arme non magique : immunisé
Régénère un point de vie par round

Abishai rouges : Se battent avec de **longues dagues**
25 points de vie (4Dés + 2)
TACO de 17
Attaques : 2
Dommages 2-5 / 2-5
Classe d'Armure de 1
Magic résistance de 40%

Abishai bleus : Se battent avec des **tridents**
40 points de vie (5Dés + 1)
TACO de 16
Attaques : 1
Dommages 5-10
Classe d'Armure de 3
Magic résistance de 20%

Abishai blancs : Se battent avec des **fléaus**
50 points de vie (7Dés)
TACO de 14
Attaques : 2
Dommages 4-9 / 4-9
Classe d'Armure de 3
Magic résistance de 30%

Abishai noirs : Se battent avec des **hallebardes**
60 points de vie (8Dés)
TACO de 13
Attaques : 1
Dommages 5-14
Classe d'Armure de 3
Magic résistance de 35%

LES TROUPES DE LA TERREUR

Pour asseoir son pouvoir, Enerdhol a créé un ordre de prêtres destiné à faire régner la terreur.

Ils portent tous une armure de maille avec comme symbole une croix à l'envers et bénéficient d'un armement moderne en complément de leurs sortilèges. Enerdhol peut compter sur 10 sections de ces troupes. Chaque section est composée d'un grand prêtre N9 et de 9 prêtres N5.

Une section est affectée à la garde du PC

Une section est affectée à la garde du palais

Deux sections demeurent au temple en permanence pour en assurer la garde et constituent un éventuel renfort.

Six sections participeront à l'attaque d'Alphatia. Elles assureront en partie la sécurité du lanceur nucléaire et feront régner la discipline et la terreur une fois la ville conquise. **Ces 6 sections se déplaceront en hélicoptère Cougar pour rejoindre l'armée, elles seront alors particulièrement vulnérables.**

LES PRETRES NIV. 5

35 points de vie

Classe d'armure de 3

TACO de 16 – Dommages 1d6 + 2 (frappe au marteau)

Armes : Marteau non magique

 FAMAS

 Grenades offensives (x3)

 Lance Flammes

Le Lance Flammes a une **portée de 100m** avec possibilité de ratissage au large (**angle de 90°**).

Il a **5 charges d'une durée de 4 segments** chacune soit 20 secondes au total.

Il cause **8D6** (ou moitié si sauvegarde réussie) **par segment** d'exposition à la flamme.

Le feu étant créé par du napalm (produit collant), la cible continue de brûler le round suivant pour la **moitié des dégâts subits le premier round**.

Le feu n'est pas considéré comme un feu normal, mais une **protection contre le feu** fonctionne normalement

PREMIER NIVEAU

Darkness (x4)

SECOND NIVEAUSilence (x2)
Paralysie (x2)**TROISIEME NIVEAU**

Dispel magic (x2)

Leur **tactique principale** consiste à placer l'adversaire dans un *Darkness* ou un *Silence* et de l'arroser copieusement au lance flamme.

Généralement, une section se partage le boulot (moitié sort, moitié lance flammes et vice versa).

Ces troupes restent généralement groupées à proximité de leur chef et répugnent à se séparer.

LES PRETRES NIV. 9

70 points de vie

Classe d'armure de 0 (maille +2)

TACO de 16 – Dommage 1d6 + 5 (frappe au marteau)

Armes : **Marteau +2**

FAMAS

Grenades offensives (x3)

Lance Flamme

Cotte de mailles +2**Premier Niveau**Darkness (x2)
Endure Heat
Endure Cold
Protection vs bien
Injonction**Second Niveau**Silence (x2)
Paralysie (x3)
Résist Fire**Troisième niveau**Dispel magic(x3)
Créer Maladies**Quatrième Niveau**

Bâton à serpents (x3)

Cinquième Niveau

Pilier de Feu

LA GARDE D'ENERDHOL

Enerdhol a créé, avec l'aide de sbires de Satan, 5 créatures entièrement dévouées à sa protection.

Ces créatures ressemblent en apparence à des *Death Knight* et portent la croix retournée sur leur tunique.

Elles sont dans un léger état de décomposition.

Ces créatures sont en **lien télépathique** permanent avec Enerdhol quelque soit la distance (ce lien ne fonctionne plus sur les plans bons). De plus, elles peuvent se **téléporter sans erreur** à volonté en n'importe quel point du champ de vision de leur Maître. Enerdhol peut ainsi les déplacer selon son désir et assurer sa protection.

15 dés de vie

120 points de vie

Classe d'armure de -7

TACO de 7

2 Attaques à 1D10 + 9 (Très Grosse hache de guerre à 2 mains +4)

Attaques spéciales : Créent la peur à 20 mètres (Sauvegarde à -4)
Vomissent un nuage d'insectes (cf sort de druide)
*Ils peuvent vomir 1 fois tous les 3 rounds **

Défenses spéciales : Ne peuvent être tournées (pas undead)
Ne peuvent être renvoyées dans leur plans (parole sacrée)

* : *Considérer le vomissement comme le sort de druide N7 : Mort rampante – Avance à 1" par round, portée maxi 8" – 1000 points de dommage si pris dans le nuage - Voir PH page 63*

ENERDHOL

Guerrier du 18^{ème} Niveau

180 points de vie

Classe d'armure de -3 (Deux mains) ou -9 (Longue + Bouclier)

TACO de -5

2 Attaques à 1D10 + 11 (1D8)

Attaques spéciales : Pilier de feu

(At Will)

Doigt de mort (Sauvegarde ou mort)

Régénération inversée (Flétrissement)

Défenses spéciales : Immunisé au Feu

Immunisé au Froid

Magic Résistance : **45%**

Objets Magiques :

Anneau +5 (seulement sauvegardes car maille)

Anneau de Spell Storing :

Télékinésie

Nuage Létale

Protection Esprit

Sphère Prismatique

Poussière de disparition (5 doses)

Baguette absorption (45 charges)

Amulette des Plans

Forteresse de Daern

Chandelle d'invocation Loyal Mauvais **x2**

Livre des Villes ténèbres

Figurine enchantée (Monture Obsidienne)

Cote de Maille +5

Bouclier +5

Epée Satanique :

Prend la forme de n'importe quelle épée (longue, courte, batarde...)

Sanglante +5 (5 pv enlevés pendant 10 rounds)

LES ARMES MODERNES

FAMAS

- calibre : 5,56 mm
- masse en ordre de combat : 4,595 kg
- longueur : 0,76 m
- contenance du magasin : chargeur de 25 cartouches
- Performances :
 - vitesse initiale : 930 m/s
 - cadence de tir : 1000 c/mn
 - vitesse pratique : 75 c/mn
 - portée maximale : 3200 m
 - portée pratique : 300 m
- pouvoir de perforation : perce n'importe quel casque à 300 m

- Résultat d'un programme de l'état-major de l'armée de terre qui voulait remplacer à la fois le fusil semi-automatique MAS 49/59, le pistolet-mitrailleur MAT 49, le Fusil d'Assaut M.A.S de calibre 5,56 mm est l'arme automatique du fantassin.
- Il permet :
 - le tir à balles au coup par coup ou par rafales jusqu'à 300 m
 - le tir de grenades de 500 g jusqu'à 75 m
 - le tir de grenades de 500 g en tir vertical entre 60 et 320 m; en tir tendu à 100 m
- Les avantages de cette arme proviennent de sa conception révolutionnaire, liée à une étude ergonomique poussée, ainsi qu'à l'adoption de la cartouche de 5,56 mm OTAN.

LANCE FLAMMES PORTABLE M2-2

| | |
|-------------------------|---------------|
| | lance-flammes |
| Année | 1943 |
| Portée | 22-36 m |
| Poids | 28-32.7 kg |
| Durée de la flamme | 8-9 secondes |
| Capacité des réservoirs | 18.2 litres |



ERYX



- L'arme antichar de courte portée ERYX est destinée à équiper les sections de combat de l'infanterie.
- Il apporte au fantassin une puissance de feu accrue face aux chars lourds qu'il pourra détruire, de jour comme de nuit quel que soit leur profil de présentation.

L'arme se compose :

- d'un poste de tir à grossissement 3 fois
- d'un trépied de 4,2 kg
- d'une lunette thermique de 3,3 kg pour le tir de nuit

Le missile d'un calibre de 136 mm pèse 13,8 kg en emballage tactique.

Performances :

- distance d'emploi : 50-600 m
- perforation : tout blindage connu

V.A.B.



- Le Véhicule de l'Avant Blindé (V.A.B) est le véhicule de base des régiments d'infanterie. Il se caractérise par sa simplicité, sa grande mobilité, et son confort tout terrain. C'est un engin blindé à roues pouvant être adapté aux emplois les plus divers et caractérisé par :
 - une bonne aptitude au déplacement en terrain varié et ambiance N.B.C
 - une capacité amphibie
 - une autonomie de 1000 km
 - une possibilité d'aérotransport par avion
- Dimensions :
 - longueur : 5,94 m
 - largeur : 2,49 m
 - hauteur : 2,06 m
 - garde au sol : 0,40 m
- Masse : 13 t
- Vitesse :
 - maximale : 90 km/h
 - aquatique : 2,2 m/s
- Moteur :
 - diesel 6 cylindres en ligne, 220 ch de puissance
 - 2 hydrojets avec déflecteurs orientables
- Autonomie : 1000 km

- Possibilité de tracter une remorque de masse totale de 4 t
- Possibilité de négocier des pentes de 60% et des dévers de 30%.
- Quantité de carburant : 310 l de gazole
- Le V.A.B peut transporter 10 combattants. Et l'ensemble du personnel est protégé contre les projectiles perforants de 7,62 mm tirés à 100 m, contre les mines antipersonnel et contre les éclats.
- D'autodéfense terrestre et antiaérienne tous azimuts de calibre 7,62 mm monté sur circulaire-bouclier à l'avant droit du véhicule.
- Munitions : 3000 cartouches

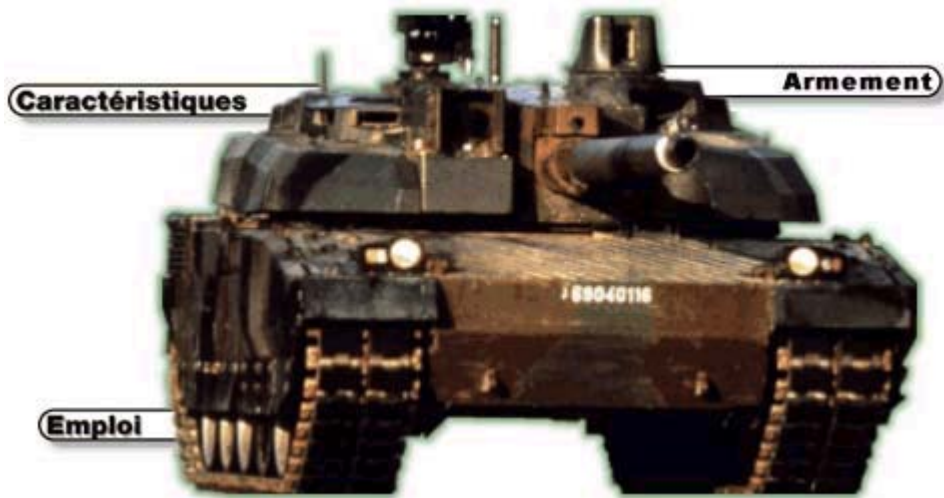
MILAN

- Missile d'infanterie léger antichar destiné à équiper les unités d'infanterie.
- Portable à dos d'homme, il peut être tiré soit à terre, soit à partir d'un véhicule avec support de circonstance.



- Le MILAN est tiré à partir d'un tube de lancement formant en même temps emballage de transport.
- Longueur du missile : 0,75 m
- Poids du poste de tir : 16,4 kg
- Poids du missile en container : 11,9 kg
- Poids de l'ensemble : environ 28 kg
- Portée pratique maximale : 1900 m avec probabilité d'atteinte de 95%
- Portée pratique minimale : 25 m
- Probabilité d'atteinte importante : Sur toute cible détectée, le tir peut s'effectuer jusqu'à la portée maximale du MILAN
- Puissance de perforation blindage : tous les blindages connus
- Cadence de tir : 2 à 3 c/mn
- Emploi de nuit, possible par nuit claire : entre 400 et 600 m
- Impossibilité de tirer en espace clos
- Tir de nuit avec l'appareil à image thermique M.I.R.A
- Le missile est guidé sur toute sa trajectoire par un dispositif de télécommande automatique utilisant le rayonnement infrarouge (MILAN 1) ou une lampe à éclat (MILAN 2).

LELCLERC



- équipage : 3 hommes
 - chef de char,
 - opérateur-tourelle,
 - pilote.
- dimensions :
 - longueur hors tout avec canon : 9.87 m
 - largeur hors tout : 3.7 m avec protections latérales
 - hauteur hors tout : 2.9 m
 - garde au sol : 0.50 m.
- masse en ordre de combat : 56 t.
- groupe motopropulseur :
moteur hyperbar V8 diesel de puissance 1500 ch/DIN.
- autonomie :
500 à 650 km avec des réservoirs de 1300 l et 400 l en fûts largables.
- vitesse maximum : 70 km/h
- vitesse moyenne tout terrain : 40 à 50 km/h

armement principal :

- un canon de 120 mm à âme lisse d'une longueur de 52 calibres, tirant tous types de munitions à douilles combustibles au standard OTAN ; 40 obus peuvent être embarqués, dont 22 en chargement automatique.

armement secondaire :

- 1 mitrailleuse colinéaire : 12.7 mm
- 1 mitrailleuse en superstructure : 7.62 mm.

Le char Leclerc est non seulement un char au sens classique du terme, mais encore un système d'arme. En tant que char et comme produit des technologies les plus récentes, il atteint un niveau d'excellence sur chacune des qualités traditionnelles : **mobilité, protection, puissance de feu**. En tant que système d'armes il intègre ces fonctions dans un ensemble dont la **gestion** est optimisée notamment par l'électro-informatique de bord et les capacités des communications.

Les capacités essentielles du Leclerc sont les suivantes :

- Une très grande efficacité dans le duel contre tous les blindés adverses de jour comme de nuit (tout temps) à plus de 3000 mètres. Il dispose :
 - d'un canon d'une performance exceptionnelle
 - d'un chargement automatique qui permet de sélectionner rapidement le type de munitions, de renouveler les tirs lorsque le char est en mouvement et qui améliore sensiblement la cadence des tirs en les portant jusqu'à jusqu'à 6 coups/minute
 - d'un télémètre
 - d'une conduite de tir stabilisée, les viseurs et le canon restent en permanence pointés sur la cible choisie
 - deux viseurs l'un pour le chef de char et l'autre pour l'opérateur-tourelle qui peuvent acquérir les cibles au plus loin ; elles sont gyrostabilisées et indépendantes ; une recopie vidéo des images permet cependant de 'partager' l'information entre les deux.
- **Une mobilité inégalée** obtenue par une excellente synergie entre la motorisation, la chaîne cinématique, la suspension hydropneumatique.
- **Une protection générale très équilibrée** obtenue non seulement par des blindages modulaires mais aussi par la compacité et donc la discrétion tout comme par la très forte agilité du char qui devient très difficile à pointer.
- **Une gestion centralisée** d'une grande quantité de paramètres qu'ils soient d'ordre tactique ou logistique : la numérisation des données transite par un bus, comme sur les avions, et est exploitée à l'intérieur du char ce qui optimise l'ensemble de ses fonctions, mais aussi à l'extérieur, via le poste radio ce qui permet de mieux employer l'ensemble des chars engagés dans une opération notamment par l'utilisation du système de contrôle et de commandement installé à bord.

COUGAR



Diamètre rotor : 15,60 m

Longueur : 18,70 m

Hauteur : 4,92 m

Poids maximal au décollage : 9 t

Emport carburant : 3 000 l plus 450 l dans des réservoirs de convoyage internes

Distance maximale franchissable : 840 km

Type de propulseur : turbomoteur Turboméca Malika

Puissance : 2 x 1 600 cv (1 902 cv en urgence)

Plafond opérationnel : 7 500 m

Vitesse maximale : 260 km/h

Équipage : 2 pilotes, 1 mécanicien d'équipage, 1 treuilliste suivant la mission

Nombre de passagers transportés : 24

Charge maximum au treuil : 275 kg

ECUREUIL



Diamètre rotor : 12,94 m

Longueur : 10,69 m

Hauteur : 3,34 m

Poids à vide équipé : 1,5 t

Poids maximal au décollage : 2 400 Kg

Distance maximale franchissable : 655 km

Type de propulseur : turbomoteur Allison 250

Puissance : 2 x 370 cv (420 cv en urgence)

Plafond opérationnel : 5 000 m

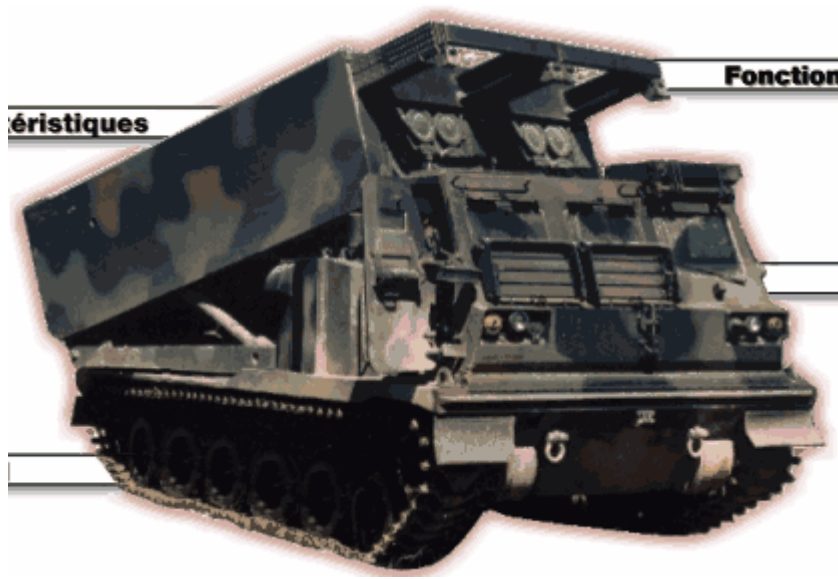
Vitesse de croisière : 205 km/h

Équipements : planche de bord IFR, armement air-sol (canon de 20 mm), treuil

Équipage : 1 à 2 suivant la mission

Passagers : 5

LRM

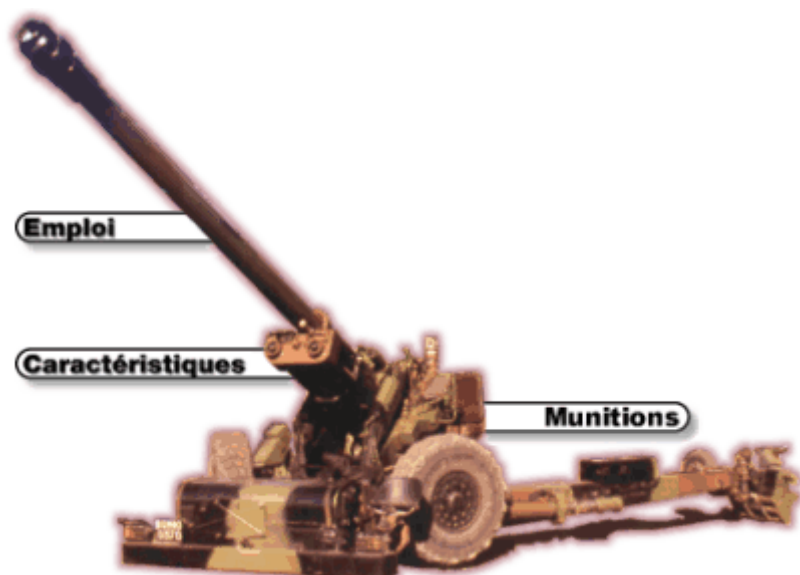


- Le système d'armes Lance-roquettes Multiple (LRM) est un ensemble complet comprenant un lanceur, des munitions appropriées, des systèmes de gestion et de transmission de données, ainsi que des moyens d'acquisition spécifiques. Le LRM est destiné à détruire les cibles adverses blindées, à ralentir l'adversaire, à neutraliser les forces d'appui et de soutien, et à arrêter le deuxième échelon.
- Masse :
 - engin seul : 14 tonnes
 - engin et artillerie : 19,5 tonnes
 - engin en ordre de combat : 24,5 tonnes
- Vitesse : 48 km/h en 20 secondes, et 70 km/h en vitesse maximale
- Dimensions :
 - longueur : 6,7 m
 - largeur : 2,7 m
 - hauteur : 2,97 m
- Cadence de tir : 12 roquettes en moins de 1 minute
- Le LRM et ses munitions sont protégés contre les attaques N.B.C.
- Le lanceur du LRM peut contenir douze roquettes, ou encore deux missiles ATACMS. Un ensemble de boîtiers électroniques spécialisés en fait un système modulaire de conception simple et de soutien facile.
- Les "pods" de munitions sont acheminés par le véhicule de transport logistique (VTL).

- Le bras élévateur du LRM permet la pose, la dépose, la mise en place et le verrouillage de paniers dans le conteneur-lanceur.
- La localisation et l'orientation du LRM sont assurés par une centrale inertielle à deux axes (déterminant une direction), couplée à un odomètre (mesurant les distances parcourues) et reliée au calculateur central. Les recalages de la centrale sont demandés automatiquement à l'opérateur.
- Le calculateur central gère l'ensemble des fonctions et définit les paramètres de tir au moyen de logiciels : cap du lanceur, gisement et hausse de tir, évent fusée, nombre de points visés et consommation. Il est assisté par une unité spécialisée dans la gestion des paramètres de tir et des données de position en provenance de la centrale inertielle ; cette unité achemine les ordres de tir aux roquettes et surveille leur compte-rendu d'état.
- Le pointage, en site et direction, est effectué automatiquement pour chaque départ de roquette. L'intervalle moyen entre deux départs de roquette est de quatre secondes et cinq dixièmes. Il peut être réduit à deux secondes ou augmenté à volonté.
- Le mode manuel donne à l'opérateur toute la souplesse voulue : tir isolé, salve de trois coups, sélection des roquettes, etc.
- Les munitions sont livrées en conteneur-lanceur de 6 roquettes, transporté par camion de 10 tonnes (24 roquettes par camion).
- La roquette à grenades M 26 :
 - longueur : 394 m
 - calibre : 227 mm
 - masse : 310 kg
 - Cette roquette est dotée d'un propulseur à poudre. Elle est stabilisée en vol par rotation et par ailettes déployables. La charge militaire est constituée de six cent quarante-quatre grenades à double effet, antipersonnel et antiblindé léger. Ces grenades sont dispersées sur plus de deux mille mètres carrés. La capacité de perforation est de 70 mm d'acier. Le rayon des éclats dangereux est de trente mètres. Une fusée réglée directement par le calculateur du lanceur amorce une charge de dépotage pour disperser les grenades au-dessus de l'objectif. Les roquettes à grenades, aujourd'hui en dotation, ont pour rôle de détruire soit des objectifs fixes, faiblement blindés et d'importance capitale pour la manœuvre ennemie, soit des unités déployées. Les PC, les batteries d'artillerie, les centres logistiques, les sites rayonnants, les zones de poser et de ravitaillement pour hélicoptères sont ainsi ses objectifs prioritaires.
 - portée maximale : supérieure à 30 km
 - Munition en service dans l'armée américaine
- La roquette à mines A.T 2 :
 - longueur : 3,94 m
 - calibre : 237 mm

- masse : 260 kg
- sous-munitions : quelques dizaines A.T 2 antichar
- portée maximale : de l'ordre de 40 km
- Cette roquette est développée par la R.F.A
- Le missile ATACMS (Army Tactical Missile System) :
 - L'ATCAMS est un missile semi-balistique destiné à détruire, briser ou retarder les forces adverses du deuxième échelon. Il emporte quelque mille bombes d'un kilo à capacité antipersonnel et antimatériel. Les objectifs préférentiels de ce système d'armes sont les sites de missile sol-sol et sol-air, les centres de commandement, les éléments logistiques, et les nœuds de transmissions.
- La roquette à guidage terminal :
 - Elle a les mêmes caractéristiques balistiques que la roquette A.T 2. Chaque roquette comporte plusieurs sous-munitions.
 - Ses sous-munitions sont conçues pour détecter, identifier, attaquer et détruire les cibles blindées du champ de bataille.
 - Développée par les U.S.A, la France, la R.F.A et le Royaume-Uni, cette munition assure à l'artillerie la capacité de destruction des chars par coup au but.

CANON 155



- Destiné à équiper les régiments d'artillerie des divisions d'infanterie, ce matériel est caractérisé par :
- une mise en œuvre simple et rapide
- Le canon de 155 mm est un matériel biflèche avec plateforme de pivotement.
- Sa bouche à feu (40 calibres) est la même que celle du canon de 155 mm AUF.
- Il est tracté par un camion TRM 10000 équipé d'une grue pour la manutention des palettes.
- La portée maximale est de 24 km avec les obus explosifs M1e F1, 30 km sont prévus avec des munitions à portée étendue.
- Longueur attelage: 17,35 m
- Longueur canon en position de route: 8,76 m
- Masse tracteur en charge: 19 tonnes
- Masse du canon: 10 tonnes
- Vitesse sur route: 80 km/h
- Capacité d'emport du tracteur : 48 coups de 155 mm - 24 sur palettes - 24 en casier.
- Cadence de tir :

Un mécanisme hydraulique d'aide au chargement de l'obus permet de tirer 3 coups en 15 secondes, ou 6 coups par minute pendant 10 minutes, ou encore 120 coups pendant 1 heure. En cas de panne de ce dispositif, le tir est encore possible en chargement manuel, mais à cadence réduite.
- Armement secondaire :

Mitrailleuse de 12,7mm montée sur la circulaire du tracteur TRM 10000 et pouvant effectuer des tirs antiaériens et à terre.

- Un équipage de 8 hommes :

- 1 chef de pièce,
- 1 pointeur,
- 1 chargeur,
- 2 pourvoyeurs,
- 2 artificiers,
- 1 conducteur tracteur de pièce.

- Mise en batterie :

La mise en batterie est effectuée en moins de 5 minutes, et la sortie de batterie en 2 minutes grâce au système hydraulique.

- Pointage :

Le pointage est hydraulique en direction et en hauteur. En cas de panne, celui-ci est possible en dégradé, par exemple en reliant les dispositifs hydrauliques du canon à ceux du tracteur.

- Automobilité :

Le canon peut se déplacer seul, à vitesse réduite (7 km/h au maximum), pour rejoindre sa position de pièce, en utilisant une transmission hydraulique entraînée par un moteur thermique. Il peut franchir les pentes de 60% et des gués de 1,20 m.

- Le canon peut tirer toutes les munitions aussi bien françaises qu'étrangères.
- Sa munition normale est l'obus explosif Mle F1.
- Les charges propulsives sont consultées par des gargousses combustibles (en toile ou en celluloïd).
- Le canon peut aussi tirer la douille combustible du CN 155 et les gargousses du 155 F3 automouvant.
- Vitesse initiale en charge maximale : 830 m/s
- Portée maximale :
 - obus existant : OE 155 Mle F1 = 24 km
 - obus à portée étendue : 30 km (environ)
- Champ de tir vertical : 90 m à 1170 m