Oracle Légendes &

Aide Médiévale

Dud

L'ARMÉE MORTE

Les lecteurs de l'hebdo L&O auront sans doute déjà lu le nom de cette armée qui fait parler d'elle au nord de la Côte des Épées (© TSR). Sans pour autant négliger les tenants et les aboutissants de ses motivations, cette aide de jeu consiste à présenter la structure de cette organisation militaire, ses chefs et ses figures importantes.

Le nord de la Côte des Épées est composé en majeure partie d'une gigantesque chaîne de montagne. Au sud de celle-ci, un voyageur trouvera trois villes importantes : Luskan, à l'est, Mirabar, à l'ouest et Pasdhiver au sud ouest. Ces trois villes sont situées sur l'ancienne route des Transmarches. Aujourd'hui, seuls quelques petits convois de caravanes l'utilisent. Hormis ces trois villes, en dehors des routes, il n'y a plus rien ; enfin, plus rien de civilisé. Là commence le domaine des tribus Gobelinoïdes, des Trolls et des pillards.
C'est dans cette région sauvage que l'Armée Morte a fait parler d'elle pour la première fois.

Quatre compagnies pour une armée

Contrairement à ce que son nom pourrait faire croire, l'Armée Morte est uniquement composée de vivants, humains pour la plupart. Son nom lui vient de la volonté de son chef, Utha Bern (Utha étant une marque de distinction). Il pensait, à raison, que les nouvelles voyageaient plus vite que son armée. Il fallait donc un nom qui fasse trembler les villes avant même que l'armée ne soit en vue des portes. Et rien de telle que la Mort-vivance pour faire trembler les braves gens. Au delà de son image, l'armée doit ses succès à ses soldats et à son appartenance au Zhentarim, plus qu'à son organisation qui demeure importante. Tous sont des professionnels qui ne tremblent pas, eux, devant l'ennemi et qui sont particulièrement fidèles à leur cause. Ces soldats sont divisés en quatre compagnies : la Lance, les Forestiers de Taldur, la Fosse et la Phalange.

La Lance

La Lance est composée de 400 fantassins. Tous possèdent un équipement adéquat à leur rôle : percer les flancs des armées ennemis. Leurs armures sont en cuirs légers renforcés par des plaques de bois laqué sombres au niveau du torse, du dos, des avant-bras et des jambes. Ils possèdent un casque en bois cerclé de fer. Généralement un surcot de couleur sombre, le brun étant le plus répandu, recouvre cette armure. À cela s'ajoute une épée large, un petit arc, une longue lance et un petit bouclier en bois recouvert de plaques de cuir. Une large ceinture à poches, munie de crochets, leur serre la taille. Les crochets sont utilisés pour attacher leur casque, leur bouclier et tout un tas de petits matériels "non obligatoires" comme des hachettes, cordes etc.
En terme de bataille, la Lance à un rôle bien précis qui consiste donc à prendre en tenaille une armée ennemi. Généralement, la compagnie se divise en deux. Une partie se positionne à droite du champ de bataille quand l'autre se poste à gauche. Chacune d'elles est alors divisée en deux autres sections : l'une est armée d'arcs, l'autres de lances. C'est cette première section qui donne le premier coup. Dans les circonstances habituelles, elle attend que la Fosse soit lancé dans la bataille mais pas encore au contact pour tirer plusieurs volées de flèches. La bataille commencée, la deuxième section se lance alors dans la mêlée tandis que la première abandonne l'arc au profit de la lance et attend en renfort.

Commandement :

Le commandement de la Lance revient à Ank Talan. Il s'agit d'un homme bedonnant frôlant la quarantaine d'années. Au

premier abord, on voit en lui un être faible, plus à même de s'abandonner au plaisir de la vie qu'à ceux de la guerre. Il ne crie pas ses ordres, parle doucement et bouge mollement. Pourtant, malgré cette apparence trompeuse, c'est un fou de guerre. Si dans un corps à corps, il ne brille pas, il est considéré comme un tacticien hors pair. Il respecte ses troupes mais n'hésitera pas à condamner de sa voie calme et aiguë, quasi inaudible, un homme qui n'a pas respecté une règle. Il a toujours en tête l'importance de ses unités. Ce sont elles qui vont décider de l'issue d'une bataille. Ce sont les premiers à agir, les derniers à partir. La bataille dépend de leurs cohésions. Une volée de flèches ne doit jamais s'abattre sur la Fosse.
Ank Talan est originaire de Suzail. Et curieusement ces quatre lieutenants aussi. Parmi les soldats de la Lance, on prétend que les cinq hommes auraient parcouru les routes ensemble. Ils se seraient établis ensuite à Château Zhentil où ils auraient rejoint le Réseau Noir. À la suite d'une mission particulièrement réussie consistant à déséquilibrer une compagnie marchande, ils auraient eu la charge de la compagnie. C'est par cette raison que les soldats expliquent que les plans d'Ank Talan sont toujours exposés à ses lieutenant avant d'être officialisés.

Les Forestiers de Taldur

La compagnie des Forestiers est destinée aux missions de reconnaissance. Leurs armures sont composées d'un plastron de cuir léger qui laisse les bras et les jambes libres de leurs mouvements. Pour certaines missions périlleuses, où lors de coup dur, ils revêtent par dessus une autre armure composé de cuir épais qui peut recouvrir les bras et les jambes et renforcer le torse. Cette compagnie n'a pas d'armes réglementaires. Chacun a à sa disposition le matériel qu'il a pu, soit récupérer sur un champ de bataille, soit demander à l'intendance.
Les Forestiers regroupent 200 éclaireurs divisés en dix sections. Leurs rôles consistent à ouvrir les routes, infiltrer les cités afin d'en ouvrir les portes. Dans chacune de ces sections on trouvera un Scorpion. Le Scorpion est le nom donné aux élèves de Tar Mélion, le Maître Empoisonneur. Ils sont chargés des éliminations radicales qui nécessitent un peu de discrétion. Le Scorpion ne possède aucun signe vestimentaire distinctif de son rang. Entre-eux, un mouvement des lèvres leur sert de signes de reconnaissance.

Commandement :

Taldur a imposé sont régiment directement au Zentharim. À l'origine composé uniquement d'une cinquantaine d'hommes, il est parvenu à s'infiltrer à l'intérieur de la forteresse Zhentil. Il a fallu l'intervention de la garde personnelle de Manshoom, le maître de la cité, pour les débusquer. Des cinquante soldats d'origines, il n'en resta qu'une vingtaine. Ce sont eux qui ont en charge les sections maintenant. Lorsque leur capture a été annoncée, il leur a été proposé le marché habituel : soit ils œuvraient pour le Zhentarim, soit ils périssaient tous. Avec le Réseau Noir, mieux vaut plier que rompre. Mourir ne veut pas forcement dire être libéré, bien au contraire…
Le Zentharim n'a pas fait confiance tout de suite à Taldur. Il lui a imposé un superviseur : Tar Mélion. En fait, ce dernier devait sélectionner l'élite des forestiers afin d'en faire des "soldats de l'ombre" sans que Taldur le sache. Mais les Forestiers, loyaux, ont tout révélé à leur chef dont le premier geste aurait été de tuer Tar Mélion pour le punir de la cachotterie si celui-ci ne lui avait pas fait comprendre que sa destiné était de commander à l'élite des espions Zhentarim, et si la garde personnelle de Manshoon n'avait pas été là. Taldur voulait travailler pour le Réseau, mais il voulait encore plus être maître des décisions. Dès lors, un arrangement se fit entre-eux. D'un côté, Tar Mélion pouvait disposer des Forestiers tant qu'il n'y avait pas de secrets entre eux. Et la règle est en partie respectée avec quelques petits écarts des deux côtés. Taldur est un homme blond d'une trentaine d'années. Il possède le même matériel que ces hommes si ce n'est qu'il porte en permanence une lourde cape de fourrure. Il a un visage marqué par les intempéries d'où émergent deux yeux bleus qui gigotent sans cesse. C'est un impulsif qui passe plus de temps à se préoccuper de complots internes plus ou moins réels qu'à sa tâche de commandant. Et cela lui vaut une côte très peu populaire auprès des Commandeurs. D'après les vétérans (ces anciens compagnons), Tar Mélion lui aurait fait absorber un poison qui, petit à petit, le rend fou. Et c'est vrai. Le Maître Empoisonneur n'a qu'un objectif personnel : tuer Taldur. Au début, il avait été placé là pour prendre la place du Forestier. Mais les seigneurs Zhentarim avaient été impressionnés par la loyauté de ses hommes envers lui et par ses compétences. Ils avaient alors modifié leur plan et Tar Mélion n'eut qu'un rôle d'arrière plan dans l'armée. La rancune est tenace dans le Zhentarim et Tar n'échappe pas à la règle. Il obéit aux ordres mais à la première occasion, il se vengera. C'est en parti dans ce but qu'il rallie à lui les Forestiers les plus prometteurs. Tar Mélion est un homme grand et maigre. Son aspect longiligne cache pourtant une force importante. Il est habillé en permanence d'un long manteau à capuche de tissus noir, très léger, sous lequel il porte parfois une armure de cuir tout aussi légère. Il n'a pas d'armes apparentes. On prétend que les bagues qu'il porte aux doigts contiendraient toutes des aiguilles enduites d'un poison mortel. C'est faux, mais cette réputation lui a toujours permis de ne jamais être pris à partie. En règle générale, il ne participe pas non plus aux batailles, pas personnellement en tous cas. Par contre, Il a toujours des espions qui rôdent un peu partout, surtout dans les autres compagnies. Tar Mélion est un homme intelligent et avisé qui n'aime pas les surprises.

La Fosse

La Fosse représente le gros de l'armée. Elle est composée de toute la racaille disponible. On y trouve des Orcs, des Ogres, des Humains, des Gobelins, et des mercenaires. C'est dans cette compagnie que les nouveaux venus font leurs apprentissages. S'ils résistent aux plaisanteries des Orcs, à l'odeur des Ogres et à la nourriture, ce sont de bons éléments. La Fosse a un rôle bien précis dans l'armée. Elle est à la fois le bouclier et le bélier. Lors d'une bataille en plaine, elle chargera juste après que la Lance ait tirée ses flèches et s'opposera aux gros des troupes ennemis. Dans le cas d'une attaque contre une cité, elle sera chargée de défoncer les portes, de faire des brèches dans les murailles pour permettre aux autres de passer. La Fosse est divisée en autant d'unité qu'il y de clans. En fait les mercenaires ne peuvent pas vivre avec les Orcs, les Ogres détestant les Gobelins, la Fosse est répartie en cercle autour de l'armée régulière. En cas d'attaque, ils sont les premiers à prendre et ça ne gène personne, si ce n'est eux. Par contre lors d'offensives calculées, selon les besoins, on enverra d'abord les Gobelins et toutes les créatures similaires pour faire diversion tandis que les ogres s'approcheront couverts pas les Orcs. Bien sûr, les mercenaires et les novices attendront de voir les résultats avant de se lancer à leur tour dans la bataille.

Commandement :

Les Orcs et les humains sont organisés et possèdent un ou plusieurs chefs. Il arrive assez souvent que les restes d'une compagnie rejoignent une autre compagnie. Ou que les survivants d'un clan rejoignent un autre clan. Le reste des troupes vie dans le chaos le plus total, a moins que leur organisation soit si particulière que personne ne l'ait reconnue.
Actuellement, il y a trois clans et deux compagnies de mercenaires. Le clan

d'Uz'khar, un puissant Orc Noir beaucoup plus rusé et vicieux que la moyenne (c'est peu dire) est le plus important et le plus ancien. Son effectif dépasse les autres et la crainte qu'il inspire est en proportion. Le clan d'Ortch, un métis à qui est revenu le clan sans qu'on lui ait demandé son avis, est composé des survivants de tous les autres clans. Le dernier clan est celui d'Oblion, un humain. Les bruits courent selon quoi il serait sorcier et tiendrait les Orcs sous sa coupe en utilisant son art. Les deux compagnies de mercenaires surpassent tous ce monde en terme de réflexion (quoi que…) mais jamais en terme de sauvagerie. Les Charognards sont les rivaux du clan d'Uz'khar. Jusqu'à présent ce dernier mène la danse, mais Gaen, chef des charognards, souhaite bien prendre le relais. Le dernier clan se nomme le Cercle. Ce n'est pas vraiment un clan. Il n'y a aucun combattant mais une sorte d'intendance. Les engagés de force, les prisonniers qui ont fait allégeance, des femmes en sont les principaux représentants. Leur rôle est de soigner, de fournir le matériel nécessaire et de distribuer la nourriture. Si le cercle était armé, il tiendrait sous sa coupe tous les autres clans. Seulement, ils ne le sont pas et le Maître du Cercle est Uz'Khar. Ainsi, son clan profite du meilleur matériel, prend la nourriture avant les autres et a d'autres avantages moins louables.

La Fosse, on s'en doute, n'est pas le fleuron de l'armée et obtenir son commandement n'est pas une gratitude. En fait la tâche consiste d'une part à faire comprendre les ordres aux différents clans et d'autre part à empêcher les débordements. Pour cela, le Commandeur désigne un homme. Généralement, il s'agit de quelqu'un qu'il veut punir. Cette personne peut être un simple soldat comme avoir la plus haute distinction. Bien sûr, cette personne change souvent. Actuellement, il s'agit du Baron Maximilien Eslet. Personne ne sait quelle erreur il a pu commettre pour aboutir là, mais il semble curieusement s'y plaire. Il peut ainsi faire valoir les droits dus à sa noblesse. Pour cela, il a à sa disposition une vingtaine de soldats d'élite, les Chiens de Guerre, dont le rôle est de le protéger. L'expérience a démontré qu'on ne peut pas donner d'ordres aux Ogres si ces derniers ne veulent pas en recevoir. Ainsi, comme ce commandement n'est qu'une punition et pas une condamnation à mort, ces soldats sont là pour qu'on obéisse au Baron sans trop discuter.

Le Baron est un homme d'une quarantaine d'années, maigre et malsain. Il ne porte pas d'armures mais des habits qui dans d'autres conditions passeraient pour riches et de bonnes factures. Mais dans la Fosse, tout a le goût et la couleur de la boue.

La Phalange

Cette unité est le fleuron de l'Armée Morte. Elle est composée d'environ 200 cavaliers légers, les Guêpes et d'une centaine de cavaliers lourds, la Phalange proprement dite. Tous ont reçu la même formation et chacun peut prendre la place de l'autre. On les distingue par leurs armures. Les Guêpes ont une armure matelassée légère teinte en rouge tandis que la Phalange utilise les lourdes armures de plaque de la même couleur. Lourdes ou légères, les lances sont fréquemment utilisées ainsi que de grandes épées larges peu maniables. Le rôle de la Phalange est simple : faire le vide devant soit. Mais en dehors des batailles, sa tâche est beaucoup plus importante, elle assure la gestion et la logistique de l'armée tout entière. C'est parmi elle que se trouvent les Hauts Commandeurs, les prêtres, les médecins. La Phalange est la tête pensante de l'armée. Elle est extrêmement bien organisée et répond à des règles strictes basées curieusement sur le respect et l'unité. Ces règles se traduisent par une cohésion parfaite sur le champ de bataille. Les trois cents cavaliers ne forment alors plus qu'un. C'est en cela que la Phalange se rapproche des ordres de Chevalerie et répond pratiquement aux mêmes principes.

Commandement :

Il y a plusieurs commandants. Tous sont humains, fidèles au Zhentarim, et particulièrement strictes. Chacun d'eux a à sa charge la gestion d'une partie de la troupe : les médecins, l'intendance, le clergé, etc. Toutes les opérations sont validées et supervisées par le Haut Commandeur, Utha Bern et par son conseiller, Utha Myrgorn.

Leur histoire est assez particulière. Ils sont tous deux originaires de Suzail et luttaient contre le Zhentarim. Mais au cours du pillage d'une tour de magie, l'arrivée du propriétaire, un sorcier nommé Kelec le Poisson, prit possession de l'esprit des deux amis, s'en appropriant le contrôle. Compte tenu des compétences des deux personnes, Kelec vendit les prisonniers au Zhentarim, ainsi que le réceptacle de leur esprit. Le Réseau venait d'acquérir deux fidèles serviteurs. Utha Bern est un homme très puissant, autant politiquement que physiquement. Sa carrure est la plus impressionnante de l'armée. Pour compenser son caractère impulsif, très impulsif, Utha Myrgorn veille aux intérêts de chacun. Il est vénal, retord, sournois et maîtrise les arts occultes. Réunis, le Haut Commandeurs et son acolyte forment un duo extrêmement efficace alliant la force et la ruse. Avec l'Armée Morte derrière eux, ils semblent pratiquement invulnérables.

Les Objectifs

L'Armée Morte a un objectif et un seul : raser Lunargent. Mais la tâche s'avère plus ardue que prévue. Non seulement, la ville possède des défenses efficaces mais ses habitants regroupent un grand nombre de héros aux alliés puissants. La solution est donc simple. Elle consiste à créer une diversion. Pendant que l'Armée Morte occupe les esprits au nord-est en s'appropriant les lieux stratégiques comme Mirabar et Adbar, qui distribuent des minerais sur toute la Côte des Épées, une autre armée, plus importante, se regroupe dans l'Anauroch, grâce aux anciennes routes. L'Armée Morte, une fois Mirabar tombée, doit continuer sa route sur Luskan et l'annexer à son tour. En effet, la cité portuaire possède un petit Collège de Magie qui pourrait poser des problèmes. Au moment où le Nord tombera sous contrôle, et si l'armée située dans l'Anauroch n'est pas découverte, une Coalition composée des armées appartenant aux plus proches villes devrait faire route vers l'Armée Morte. Tous se prépareront alors à mener une bataille au nord ouest quand la menace vient de l'est. La formation de la Coalition, selon les plans, devrait affaiblir les arrières et ainsi libérer la route de la seconde armée qui se lancera alors à l'assaut de Lunargent. Lunargent représente un danger pour le Zhentarim dès l'instant où la cité possède, contrairement à Luskan, un Haut Collège de Magie qui devra par conséquent être raser à son tour. Il peut paraître surprenant que le Réseau Noir s'intéresse de si prêt à la Magie. La raison en est simple : Thay finance et commandite les opérations. La magocratie a décidé en effet d'éliminer ses concurrents. Pour eux, il n'est pas question de conquérir le monde mais simplement d'imposer leur hégémonie. Selon eux, personne ne doit utiliser les arts occultes s'il n'est pas un Sorcier Rouge de Thay. Mais Gageons qu'il y aura bien quelques volontaires pour les en empêcher.