

Loup Solitaire - Le Jeu de Rôle tiré des Livres dont Vous êtes le Héros créés par Joe Dever & Gary Chalk.

LE CHEVALIER DU BOUCLIER DE PALMYRION

Un nouveau héros pour le jeu de rôle de Loup Solitaire
Une aide de jeu officielle proposée par David Thompson
dans *Signs & Portents 33*

Traduit par Eric Dubourg - Relecture : Zaoutir, David Latapie

Le Capitaine SIRMAINE

Écrit par Eric Dubourg – Relecture : Vincent Lazzari et Zaoutir
Illustrations : Brian Williams

LEGRIMOIRE.net



Aide de jeu réalisée pour l'univers de Loup Solitaire. Vous aurez besoin de vous procurer l'ouvrage « L'Encyclopédie du Monde ».

Plus d'informations sur Le Grimoire : www.legrimoire.net

Ou sur le site officiel dédié à Loup Solitaire :

www.loup-solitaire.fr

LOUP SOLITAIRE



Loup Solitaire - le jeu de rôle sous licence Mongoose Publishing.
Copyright © 2006-2008 Le Grimoire. Le Logo Loup Solitaire est © James Prunier.

Chevalier du Bouclier de Palmyrion

Ce ne sont pas des chevaliers au sens traditionnel — c'est en fait le nom donné à l'armée hautement respectée de la République du Palmyrion. Ils ont l'honorable distinction d'être l'une des rares armées du Magnamund à n'avoir jamais été vaincue au combat en défendant leur royaume. Leur compétence et leur courage rivalisent avec celui des Chevaliers du Royaume de Sommerlund, et ils sont légitimement fiers de leur réputation.

Il est traditionnel pour le second fils de toutes les familles du Palmyrion de s'entraîner avec les Chevaliers du Bouclier à partir de leur quatorzième anniversaire, et de passer deux années avec eux. À tout moment, les instructeurs de l'académie militaire peuvent renvoyer quiconque ne semblant pas être du niveau requis par les capitaines des Chevaliers du Bouclier. Néanmoins, il n'y a pas de disgrâce car, comme le niveau exigé est très élevé, seul un petit pourcentage de ceux qui sont envoyés est accepté. Ceux qui reviennent à leurs familles le font après avoir reçu un entraînement de base, et retournent à leurs vies de fermiers, artisans, ou à quoi que ce soit qui leur convient le mieux.

Ceux qui sont acceptés s'entraînent avec assiduité pendant deux années, apprenant à marcher et à combattre en formation parfaite, ce sur quoi la réputation des Chevaliers du Bouclier est construite. Pendant des jours et des semaines sans fin, les recrues peuvent être vues marchant de long en large sur des terrains de manœuvre afin de synchroniser et minuter leurs actions pour que chaque soldat dans la formation agisse comme s'il était une extension des soldats autour de lui. Cette discipline a permis aux Chevaliers de gagner de nombreuses batailles contre des ennemis qui auraient pu battre une armée de moindre importance.

Les dirigeants du Palmyrion ont toujours donné autant de ressources que possible à leur armée permanente, du fait de leur position limitrophe avec plusieurs frontières incertaines et des nations avides. Leurs troupes bien équipées et entraînées sont respectées par la population qu'ils défendent. Ils sont bien vus par leurs supérieurs et ainsi beaucoup de soldats s'inscrivent pour beaucoup plus d'années de service après celles obligatoires. Bien que principalement composés d'infanterie, les Chevaliers ont plusieurs compagnies de cavalerie et d'archers qui souvent accompagnent l'infanterie au combat lorsque la situation exige leur présence.



Les Chevaliers du Bouclier vétérans ont survécu à de nombreuses campagnes en des lieux divers. Ainsi, ce sont de grands voyageurs souvent bien informés au sujet des coutumes et cultures des nations dont ils patrouillent les frontières. Les nouvelles recrues sont placées habituellement dans le centre du pays ou dans des garnisons plus sûres. Elles sont envoyées près des villes frontalières quand elles ont gagné assez d'expérience pour défendre la réputation d'excellence qui sied à un authentique soldat frontalier du Palmyrion. Parfois, des recrues prometteuses sont envoyées dans les garnisons les plus dangereuses pour voir si elles concrétisent leurs potentiels, et d'autres sont envoyées à leur alliée assiégée qu'est la Talestria, pour l'aider contre les constantes escarmouches de ses belliqueux voisins.

Certains disent qu'il y a trop de soldats stationnés hors du Palmyrion. L'armée y est trop limitée et une attaque des ennemis du Palmyrion briserait cette autrement parfaite ligne de défense. En ce moment, le gouvernement semble ignorer de telles craintes, mais des voix de mécontentement venant même des Chevaliers se font de plus en plus entendre, et il faudra bientôt faire quelque chose.

Aventures. Alors que la majorité des Chevaliers du Bouclier sont stationnés dans leur nation, un nombre croissant de Chevaliers est envoyé pour protéger les alliés du Palmyrion. Actuellement, un grand nombre de soldats stationne en Talestria pour défendre le pays libre et son peuple et, de manière générale, beaucoup de Chevaliers sont envoyés combattre à l'étranger, d'où ils peuvent revenir avec beaucoup de savoir et d'expérience. Ainsi, un vétéran des Chevaliers du Bouclier aura servi au Palmyrion et

chez les alliées de celui-ci. En conséquence, il aura eu l'occasion de tester ses compétences contre des ennemis fort divers.

Profil. Comme tous les guerriers, un Chevalier du Bouclier compte d'abord et surtout sur sa formation et sa discipline. Pendant les premières années de leur formation, les jeunes guerriers sont instruits à garder leur sang-froid sur les champs de bataille. L'accent est placé sur la discipline, la concentration et l'aptitude à exécuter les ordres. Après la période de la formation initiale, les soldats sont formés à un plus haut niveau avec toutes les armes à une main. Ils sont alors aptes à commencer un entraînement de spécialiste.

Religion. Comme pour la plupart des professions martiales, la majorité des Chevaliers du Bouclier n'est pas particulièrement croyante. Cependant, avec la diversité des origines vient la diversité des croyances. En conséquence, une grande variété de divinités locales et universelles est révéérée dans les rangs des soldats du Palmyrion. Parfois, cela est cause de conflit, mais c'est toujours résolu rapidement et équitablement par les officiers de rang au sein de l'armée. Cependant, cette diversité aide l'armée dans beaucoup de cas, car il existe toujours quelqu'un dans les rangs connaissant la religion locale et aidant ainsi à aplanir les problèmes.

Antécédents. Un soldat de l'armée régulière du Palmyrion peut venir de n'importe quelle condition sociale. Comme toutes les familles sont tenues d'envoyer leur second fils pour s'entraîner pendant deux années, cela crée un mélange unique de classe et de culture. Des fils de la haute aristocratie de Vanamor au fils d'un fermier des plaines près de Vellino, il y a un mélange de compétences et d'aptitudes qui fait des Chevaliers du Bouclier une des armées les plus souples et pleines de ressources de tout le Magnamund.



Autres classes. Durant des siècles, les Chevaliers du Bouclier ont eu l'occasion de cohabiter avec une large variété de classes du Magnamund septentrional. Ils n'ont pas de problèmes à servir avec d'autres classes guerrières et savourent l'occasion de comparer leurs aptitudes avec celles des

Chevaliers du Royaume de Sommerlund, avec lesquels ils sont souvent comparés. Ils ont aussi un grand respect envers les Seigneurs Kai, comme leur prouesse au combat est aussi légendaire. Beaucoup de Chevaliers du Bouclier ont servi avec leurs voisins, les Artilleurs Nains de Bor. Ils sont légèrement prudents vis-à-vis des magiciens, attendu qu'il y en a peu sur leurs terres, mais respectueux cependant leurs aptitudes.

Ils n'ont cependant pas de temps à perdre avec les impulsifs et insoucians Boucaniers Chadakines, réputés pour leur manque de discipline et leurs actes de piraterie.

Informations techniques

Les informations suivantes s'appliquent aux Chevaliers du Bouclier.

Particularité raciale : Tous les personnages du Palmyrion gagnent un point de compétence supplémentaire à chaque niveau après le premier (comme indiqué dans la section Encyclopédie du livre de base de Loup Solitaire page 253).

Âge de départ : 16+1d6

Richesse de départ : 200 couronnes d'or

Caractéristiques : En tant que guerriers, les Chevaliers du Bouclier favorisent les personnages avec de hautes valeurs en Force et en Constitution. Des scores élevés en Dextérité et Charisme sont utiles, car les Chevaliers sont souvent envoyés pour escorter ambassadeurs et autres diplomates du Palmyrion, et ces soldats sont sur le devant de la scène. Le Palmyrion met un point d'honneur à ce que son armée soit de belle apparence, et les Chevaliers sont courtois à tout moment.

Dé d'Endurance : d10.

Vitesse de base : 9 mètres.

Compétences de classe

Du fait de la politique de service national du Palmyrion, les Chevaliers du Bouclier sont d'une grande diversité. Par conséquent, les compétences de classe peuvent être très variées. Le Chevalier a les compétences de classe suivantes : Athlétisme (For), Connaissances (art de la guerre) (Int), Dressage (Cha), Escalade (For), Équitation (Dex), Soins (Sag), et Survie (Sag) plus trois autres au choix du joueur, typiquement Artisanat, Connaissances (toutes) ou Profession.

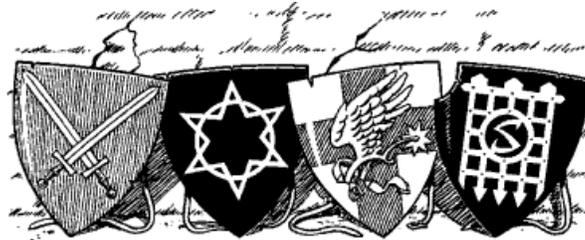
Point de compétence au 1er niveau : (3 + modificateur Int) x 4

Point de compétence pour chaque niveau additionnel : 3 + modificateur Int.

Particularités de la classe

Voici les particularités et aptitudes de la classe du Chevalier du Bouclier.

Armes et armures : les Chevaliers du Bouclier sont formés au maniement de toutes les armes de corps à corps à une main. Ils peuvent porter tous les types d'armure et utiliser les boucliers.



Formation Défensive (Ext) : En combattant en formation avec d'autres Chevaliers du Bouclier, le personnage gagne un bonus de +2 à la Classe d'Armure et ne peut pas être pris en tenaille. Lorsque deux personnages ou plus combattent côte à côte, typiquement à moins de 1,5 mètre l'un de l'autre, ils sont considérés en formation. Ils n'ont pas besoin d'être orientés dans la même direction quand ils combattent en formation, car leur entraînement inclut de garder le flanc des autres. Il est possible pour un Chevalier du Bouclier d'être en formation avec des alliés d'autres classes, pour peu que ceux-ci soient alliés avec le Chevalier. Néanmoins, en combattant avec un allié d'une autre classe, le bonus à la Classe d'Armure est réduit à +1.

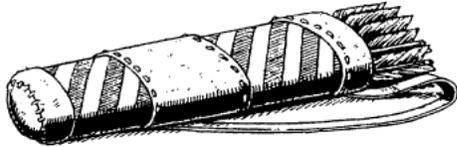
Marche Forcée (Ext) : Habitué à marcher en armure sur de longues distances avec de lourdes charges, le Chevalier du Bouclier gagne un bonus de +2 à la Force pour calculer l'encombrement et ses effets sur les déplacements. La deuxième fois que le personnage gagne cette aptitude, le bonus à la Force augmente à +4 dans le même but.

Arme de Choix (Ext) : La formation du Chevalier lui permet d'aiguiser ses prouesses martiales avec une arme où il montre une certaine aptitude. Le personnage peut sélectionner toute arme de corps à corps à une main comme son arme de choix et ajouter un bonus de +1 pour toutes les attaques et les dégâts effectués avec ce type d'arme.

Formation Offensive (Ext) : Similaire à l'aptitude de Formation Défensive, le Chevalier du Bouclier obtient un bonus de +2 à l'attaque lorsqu'il combat en formation avec d'autres Chevaliers. Les règles pour combattre en formation restent comme décrit ci-dessus. Ce bonus s'applique aussi aux armes à distance. En combattant avec des alliés d'autres classes, ce bonus est réduit à +1.

Entraînement de spécialiste (Aptitude à Degrés)

Aux niveaux 5, 10 et 15, un Chevalier du Bouclier a la possibilité de recevoir des entraînements de spécialiste pour des techniques de combat en Infanterie, Cavalerie ou Archerie. Tandis que la majorité est encouragée à aller vers l'Infanterie qui compose le gros des Chevaliers, certains choisissent de s'entraîner avec les compagnies de Cavalerie ou d'Archerie du Palmyrion.



Archerie

Degré I : Le personnage obtient un arc court ou long et un carquois de 20 flèches normales. Le personnage gagne aussi un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts dans le premier facteur de portée de l'arc choisi.

Degré II : L'archer est entraîné à apporter la mort sur son ennemi. Avec un malus de -2 à l'attaque, le personnage peut faire une attaque additionnelle à distance s'il n'effectue aucune autre action durant le round. Cette attaque sera effectuée avec le plus petit bonus à l'attaque.

Degré III : Le personnage est capable d'attaquer jusqu'à son second facteur de portée sans malus de distances et peut maintenant ajouter son modificateur de Force aux dégâts pour une distance comprise dans les deux premiers facteurs de portée.

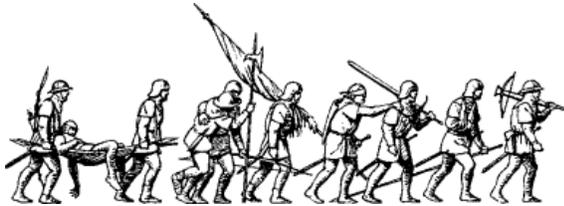


Cavalerie

Degré I : Le Chevalier du Bouclier entrant dans les compagnies de cavalerie obtient un cheval de guerre, une selle et le matériel associé. Le cheval de guerre sera remplacé s'il est tué ou perdu, mais pas plus de deux fois par an. À cause de la dimension de l'armée du Palmyrion et des ressources étendues, un cavalier devra attendre à peu près une semaine pour une nouvelle monture. De plus et en vertu de son entraînement de spécialiste, le nouveau cavalier obtient un bonus de +2 en Équitation.

Degré II : Un Chevalier du Bouclier peut substituer le résultat de son test d'Équitation à sa Classe d'Armure normale en combat. Le personnage doit prendre le résultat de son test s'il choisit de recourir à cette aptitude et doit jeter le dé au début du round de combat.

Degré III : Grâce à sa formation et son expérience en équitation, le personnage peut doubler les dégâts (x3 avec la lance) en chargeant en combat à cheval.



Infanterie

Degré I : Le personnage peut choisir d'être formé au maniement d'une arme à deux mains, exotique ou raciale. Le meneur de jeu peut s'opposer au choix de certaines armes raciales s'il estime le choix déraisonnable.

Degré II : Au prix d'une action normale, le personnage peut lancer un cri de bataille d'intimidation contre un unique ennemi. L'adversaire doit effectuer un jet de Volonté contre un DD 15 + modificateur de Charisme du personnage ou être sujet à la Peur pour 1d6 rounds.

Degré III : Le personnage peut volontairement entrer dans une furie guerrière. Entrer dans cette furie prend une action complexe, et sous ses effets, le personnage gagne temporairement +2 en Force, Dextérité et Constitution ainsi qu'un bonus de +10 points en Endurance. La furie guerrière dure pour le reste du combat et aussi longtemps que le personnage est attaqué ou attaque chaque round. Le personnage peut utiliser cette aptitude un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Sagesse, mais dix minutes doivent s'écouler avant que le personnage puisse à nouveau utiliser cette aptitude. Pendant 1d10 rounds après la fin de la furie guerrière, le personnage subit un malus de -2 à la Force, la Dextérité et la Constitution et ne peut que marcher. Si le personnage descend à moins de 0 en Endurance à la fin de la furie guerrière, il tombera inconscient comme les règles normales l'indiquent.

Équipement Lourd (Ext) : Dès qu'un personnage atteint ce niveau, il est fortement habitué à se déplacer en armure lourde. En conséquence, il peut se déplacer et combattre avec une armure encombrante : il réduit le malus d'armure aux tests de -1. La seconde fois qu'il gagne cette aptitude, le malus d'armure aux tests est réduit d'un point supplémentaire.

Phalange (Ext) : En opérant dans des formations défensives extrêmement serrées, le Chevalier du Bouclier devient un adversaire redoutable. Il gagne un bonus additionnel de +1 à la Classe d'Armure et aux jets d'attaque quand il combat en formation. Ce bonus s'applique seulement en combattant en formation avec d'autres Chevaliers du Bouclier, et ne s'applique pas avec d'autres alliés de classes différentes.

Science de la Charge (Ext) : Les Chevaliers du Bouclier sont entraînés à livrer bataille et à se défendre à tout instant. En chargeant, un Chevalier peut attaquer avec un bonus de +3, en ne souffrant que d'un malus de -1 à sa Classe d'Armure jusqu'au début de son prochain round.

Robustesse (Ext) : En raison de son entraînement rigoureux continu et de l'expérience des batailles, le Chevalier gagne un bonus à son Endurance égal à son niveau de classe. Ce bonus est appliqué en atteignant ce niveau et une fois seulement.

Cri de Ralliement (Ext) : Fort de son expérience au combat, le Chevalier du Bouclier sait comment encourager ses compagnons soldats et quel est le moment approprié en bataille pour prononcer un ordre de ralliement. Un nombre de fois par jour égal à son modificateur de Charisme (ou une fois par jour si le score est négatif), un Chevalier peut prononcer ce puissant cri de bataille qui encourage tous ses camarades présents dans les 18 mètres autour de lui. Ceux encouragés gagnent un bonus de +1 à l'attaque, aux dégâts et aux jets de Volonté contre les effets de la Peur pour 1d6 rounds + modificateurs de Charisme du personnage.

Tenir la Ligne (Ext) : Les Chevaliers du Bouclier sont entraînés à encaisser des charges adverses et sont souvent capables de frapper les premiers contre ces adversaires. Quand ils sont attaqués par des ennemis qui chargent, les Chevaliers gagnent un bonus de +1 à la Classe d'Armure et, s'ils réussissent un jet de Réflexes contre un DD égal au jet d'initiative de l'adversaire qu'ils sont actuellement en train de combattre, ils attaquent alors en premier avec un bonus de +1 pour cette attaque. Le Chevalier du Bouclier peut utiliser cette aptitude contre un ennemi qui charge une fois par round.

Vider le passage (Ext) : En brandissant son arme de choix, un Chevalier du Bouclier peut devenir un adversaire vraiment dangereux. Par un entraînement continu et de par son expérience au combat, il apprend à bien utiliser la plupart de ses attaques. Si un Chevalier inflige suffisamment de dégâts à un adversaire en une seule attaque de corps à corps pour l'amener au dessous de 0 point d'Endurance, il gagne une attaque immédiate supplémentaire contre une autre créature se situant à 1,5 mètre de sa position. Le Chevalier du Bouclier ne peut effectuer de mouvement avant cette attaque supplémentaire. Cette attaque doit être effectuée avec la même arme et avec le même

bonus de l'attaque qui a achevé la précédente créature. Le Chevalier peut utiliser cette aptitude une fois par round seulement.

Formation d'Assaut (Ext) : Les Chevaliers du Bouclier apprennent de nombreuses formations de combat ; celle-ci est une forme particulièrement dévastatrice de charge. Le personnage prend les devants et mène ses troupes à la bataille au cœur des lignes ennemies. Pour utiliser cette aptitude, le personnage doit constituer une formation en coin avec au moins deux autres alliés et le personnage est à la pointe. Chacun des alliés doit simultanément charger pendant le même round, avec des personnages retardant ou pas leurs actions pour que le meneur de la formation puisse charger le premier, suivi par le personnage situé immédiatement à gauche, ensuite celui à droite et ainsi de suite. Au cours du premier round de combat, chaque personnage reçoit un bonus de +2 aux tests d'attaque et à la Classe d'Armure (ceci en plus de tous les autres bonus qu'ils peuvent avoir). De plus, aucun personnage dans une telle formation ne peut être pris en tenaille.

Ne pas Bouger (Ext) : Un Chevalier du Bouclier de ce niveau d'expérience a appris à entrer dans une position défensive sur le champ de bataille, le rendant virtuellement impossible à vaincre. En entrant dans cette position défensive, le Chevalier tient solidement en place et ne peut pas changer de position sur le champ de bataille. Aussi longtemps que le personnage ne prend pas une action de mouvement, il gagne les bénéfices suivants : Force +2, Constitution +2, +2 à tous les jets de sauvegarde et +2 à la Classe d'Armure. L'augmentation de la Constitution donne aussi un bonus de +1 point d'Endurance temporaire par niveau ; néanmoins, ces points d'Endurance restent seulement jusqu'à la fin de la position défensive. En position défensive, le personnage ne peut pas utiliser d'aptitudes ou de compétences qui requièrent un mouvement ou tout changement de position. La position défensive dure deux rounds + le modificateur de Constitution du personnage (après que le bonus de +2 ait été appliqué à la Constitution). Passer en position défensive est une action simple.

Ne jamais Faiblir (Ext) : L'endurance montrée par les Chevaliers du Bouclier est incroyable à voir. Ne jamais faiblir permet au Chevalier de rester debout même lorsqu'il est réduit à 0 en Endurance (mais pas en dessous). Un Chevalier du Bouclier dont le score est tombé à 0 peut continuer à se battre comme normalement, même si ses blessures sont particulièrement graves.

Soldat Ultime (Ext) : En tant que symbole de la plus grande armée de tout le Magnamund, un Chevalier du Bouclier atteignant ce niveau est si compétent au combat que peu d'autres guerriers peuvent rivaliser avec lui en force et compétence. Le Chevalier gagne un bonus de +20 points en Endurance et un bonus de +1 supplémentaire à l'attaque et aux dégâts avec son Arme de Choix.

LE CHEVALIER DU BOUCLIER DE PALMYRION

Niveau	Bonus de base de l'attaque	Bonus de base à de Vigueur	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Volonté	Spécial
1	+1	+1	+0	+1	Formation Défensive
2	+2	+1	+0	+1	Marche Forcée I
3	+3	+2	+1	+1	Arme de Choix
4	+4	+2	+1	+2	Formation Offensive
5	+5	+3	+1	+2	Entraînement de Spécialiste I
6	+6/+1	+3	+2	+2	Equipement Lourd I
7	+7/+2	+4	+2	+3	Phalange
8	+8/+3	+4	+2	+3	Marche Forcée II
9	+9/+4	+5	+3	+3	Science de la Charge
10	+10/+5	+5	+3	+4	Entraînement de Spécialiste II
11	+11/+6/+1	+6	+3	+4	Robustesse
12	+12/+7/+2	+6	+4	+4	Cri de Ralliement
13	+13/+8/+3	+7	+4	+5	Tenir la Ligne
14	+14/+9/+4	+7	+4	+5	Equipement Lourd II
15	+15/+10/+5	+8	+5	+6	Entraînement de Spécialiste III
16	+16/+11/+6/+1	+8	+5	+6	Vider le Passage
17	+17/+12/+7/+2	+9	+5	+7	Formation d'Assaut
18	+18/+13/+8/+3	+9	+6	+7	Ne pas Bouger
19	+19/+14/+9/+4	+10	+6	+8	Ne jamais Faiblir
20	+20/+15/+10/+5	+10	+6	+8	Soldat Ultime

CAPITAINE SIRMAINE

Second fils d'une famille noble de Konos, le jeune Sirmaine, né en PL 5020, fut envoyé comme il était de tradition s'entraîner auprès des Chevaliers du Bouclier. Affecté à Nahsor en PL 5034, le jeune Sirmaine montra assez rapidement des aptitudes martiales incontestables, en parvenant à vaincre des Chevaliers plus expérimentés que lui. En PL 5036, sa formation initiale achevée, il resta à Nahsor et servit en tant que premier sergent du commandant de la garnison.

Après un bref retour à Konos en PL 5040, il fut sélectionné l'année suivante pour faire partie du corps de Chevaliers du Bouclier affecté à l'étranger, à Tharro en Talestria. Il s'illustra l'année suivante dans la bataille de Tharro, sauvant cette ville d'un complot ourdi par les esclavagistes d'Ogia. Des agents Ogiens infiltrés avaient en effet organisé des troubles visant à amoindrir les défenses de la cité. Leur objectif était que Tharro soit suffisamment vulnérable pour que toute sa population puisse être neutralisée au cours d'un raid éclair d'un bataillon drakkar venu de Xanar resté en retrait. Sirmaine sut habilement déjouer leur plan et conduire la garnison de la ville à une grande victoire contre les Drakkarim. Suite à ce premier haut fait d'arme, il fut nommé lieutenant.

En PL 5042, il rejoignit avec son régiment la capitale de la Talestria, Garthen. C'est là qu'il fit connaissance avec une jeune comtesse de haute lignée, Dame Onasara. Fortement épris de la dame, et les sentiments étant partagés, il demanda sa main. Quelques mois plus tard, il retourna à Konos, apprenant que son père était au plus mal. Son père se rétablit en fin de compte quelques mois plus tard. Il put ensuite éprouver les joies de la paternité, avec la naissance de son premier enfant, Irlaor (qui devrait un jour suivre les traces de son père) en PL 5043, d'une magnifique petite blondinette, Sanara en PL 5050 et de son dernier né, Jarlean, en PL 5052.

Sirmaine retourna en Talestria pour faire face avec son contingent à une invasion insidieuse d'Agarashi du marécage du Danarg en Talestria en PL 5051. Alors même que la situation était désespérée, avec la ville de Syada quasiment ruinée et dévastée, il sut faire face et retourner la situation, en menant une charge dévastatrice contre les Agarashi, qui refluèrent en nombre. Suite à ce nouveau haut fait, l'Électeur Manatine de Vanamor lui fit don d'une cote de mailles de qualité exceptionnelle, et le promut en tant que capitaine de la plus prestigieuse unité des Chevaliers du Bouclier : l'unité des Aigles de Fer. La première mission des Aigles de Fer fut de contribuer à la reconstruction et la fortification de Syada, pour parer à toute nouvelle invasion venant du Danarg.

Durant les sept années qui suivirent, le Capitaine Sirmaine voyagea dans les pays frontaliers, s'illustrant dans de nombreuses batailles, sauvant ainsi ces pays des

machinations des Maîtres des Ténèbres et de leurs sbires dévoués. Il vint en aide à la Slovie lors de la dévastatrice guerre d'usurpation initiée par le Prince Slovien Uran de Halok en PL 5053. Il s'opposa aussi aux vellétés de pouvoir d'un baron de Lyris Neranis de Soren, désirant soumettre ses sujets en utilisant des légions de morts-vivants en PL 5054. Il se rendit dans l'état libre du Chaman en PL 5056 pour y contrer l'influence pernicieuse d'un culte noir, secrètement manipulé par des Druides de Céner.

Uran de Halok était le double maléfique du Grand Prince Ormond de Suentina, souverain légitime de la Slovie. Alors même qu'Ormond était parti en visite diplomatique dans l'état voisin d'Anarie dans les premiers mois de PL 5053, Uran apparut soudainement à Suentina et se fit passer pour le Grand Prince. Il prit le pouvoir à Suentina, s'assurant le contrôle de la fidélité de la garnison. Il fit augmenter leurs traitements, renouveler leur équipement, et imposa à chaque soldat le port sur son uniforme d'un « Diadème de Slovie ». Ces diadèmes confectionnés par les alliés secrets d'Uran, des Nadziranim, eurent tôt fait de placer sous son contrôle exclusif la garnison entière.

Au retour du véritable Ormond de Suentina, une guerre pour le contrôle de Suentina se déclencha, impliquant trois armées : le bataillon régulier de Suentina (les esclaves d'Uran associés à des Gloks et tous ses partisans, convaincus qu'Ormond était l'usurpateur), la petite armée d'Ormond (comprenant les prestigieux Uejnar, les courageux Cavaliers Sloviens, et avec le renfort des alliés d'Anarie) et sur le tard les Chevaliers du Palmyrion venus à la rescousse et qui firent pencher la balance en faveur d'Ormond.

Grâce au courage des Chevaliers du Bouclier menés par le capitaine Sirmaine, Ormond fut à même de gagner cette guerre fratricide opposant Sloviens contre Sloviens. Le capitaine Sirmaine tua lui-même l'usurpateur, mais le lendemain, son corps disparut mystérieusement. Ce dernier, grâce à un habile vol du corps, fut sauvé de la mort par les Disciples de Vashna qui lui imposèrent pour prix de sa vie de tuer le Capitaine Sirmaine, par tous les moyens possibles.

Le bilan de la guerre étant désastreux, les forces du Palmyrion restèrent en Slovie, pour dissuader tout envahisseur potentiel, tel la Vassagonie, de profiter de la situation.

Les vellétés de pouvoir du baron Neranis de Soren eurent beaucoup moins de répercussions. Gwynian le Sage apparut un jour sur la route du Chevalier Sirmaine, alors que celui-ci était invité aux Festivités d'Arlcor (un événement commémorant la création du Sénat du Lourden en PL 3900). Gwynian lui indiqua qu'il était urgent de se rendre en Lyris, car il était le seul à pouvoir convaincre les nobles querelleurs de ce pays du danger représenté par l'étoile sombre de Ruthym, présentement incarné par le baron Néranis, qui d'après des rumeurs en vogue à Varetta suivrait les conseils d'un moine. Se fiant aux paroles du vieux sage, Sirmaine changea de destination. Après un

bref arrêt auprès du Prince Ormond à Suentina, il arriva à Soren, pour démasquer les sombres activités du baron Neranis et tua le moine, dont le corps se réduisit en cendres. Au lieu d'un conflit majeur comme en Slovie, Sirmaine eut à libérer la cité de Soren, entièrement contrôlée par Neranis.

Sirmaine retourna ensuite en Lourden les deux années suivantes pour honorer de sa présence les festivités d'Arlicor, et c'est de là qu'il partit en PL 5056 pour le Chaman, en s'associant avec les Corbeaux Noirs de son fils, pour contrer un culte de Disciples de Vashna dont le chef lui semblait être le double d'Uran. Il échappa de justesse à plusieurs tentatives d'assassinat.

Le culte fut démantelé rapidement, mais le chef de la secte ne put jamais être retrouvé. Il fut supposé qu'il avait été mis à mort par de hauts responsables des Disciples de Vashna, furieux de son échec face aux Chevaliers du Palmyrion.

Il se lia d'amitié avec nombre de dirigeants des pays voisins, qui le récompensèrent généreusement à la hauteur de son talent. Par exemple, il reçut du grand gouverneur de Chaman une paire de lunettes magiques permettant de voir la nuit, et du Prince de Slovie Ormond de Suentina une épée royale sertie de bijoux, dont la moindre des capacités était de le régénérer une fois par semaine. Il ne reçut officiellement rien du Lyris, tellement les Princes étaient jaloux de leur pouvoir, mais de Gwynian, il reçut une amulette de bonne santé, ainsi qu'un bouclier saint aux armes du Palmyrion, qu'il remit à son fils en récompense de ses actes de bravoure à ses côtés.



En PL 5058, il rentra dans son pays, et put ainsi jouir de la paix retrouvée. Cette paix fut malheureusement de très courte durée. En PL 5060, sur ordre du nouveau Maître Suprême d'Helgedad, Gnaag, les Drakkarim d'Ogia renoncèrent à leur stratégie séculaire de discrétion et attaquèrent la Talestria par surprise avec une gigantesque armée. Profitant de troubles causés par les agents de Gnaag massivement infiltrés dans le pays, même

aux plus hauts niveaux du commandement, les Drakkarim ne trouvèrent que peu de résistance. Luukos fut mise à sac, et les villes de Syada et de Tharro ne tardèrent pas à tomber. Désarmées, les forces de la Talestria ne purent repousser l'invasion, et les Drakkarim menés par le Seigneur de Guerre Zegron se retrouvèrent rapidement maîtres d'une grande partie de la Talestria.

Mais les alliés de la Talestria réagirent rapidement. Menés par le Capitaine Sirmaine, les Chevaliers du Boucliers vinrent courageusement à la rescousse. Parvenant à ralentir la progression de Zegron, ils gagnèrent suffisamment de temps pour permettre l'arrivée décisive d'un contingent de Nains de Bor. Le cours de la bataille fut ainsi renversé et les alliés lancèrent une contre-attaque cinglante contre les Drakkarim. La coalition menée par le Seigneur Adamas infligea ainsi une cruelle défaite aux Drakkarim du Seigneur de Guerre Zegron lors de la bataille de Garthen. En quelques mois à peine, le territoire entier de la Talestria fut libéré. Adamas et ses alliés se lancèrent aux trousses des débris de l'armée drakkar, les pourchassant jusqu'en Ogia pour finalement prendre Xanar. Sirmaine ne prit cependant pas part à cette dernière opération, le Grand Électeur Manatine le rappelant à Vanamor pour superviser la défense du pays contre l'avancée d'autres armées des Ténèbres à l'est de la Storn.

L'ordre de Manatine sauva la vie de Sirmaine. Adamas et ses alliés ne s'arrêtèrent pas à l'Ogia et se lancèrent dans une contre-attaque globale contre les Drakkarim. La coalition se fraya un chemin victorieux à travers le Hammerland, le Skaror et le Ghatan, pour aller assiéger la forteresse de Torgar, où elle fut rejointe par Loup Solitaire. La bataille de Torgar se solda par un désastre. Loup Solitaire fut banni dans le Daziarn, et l'armée alliée brisée, tout cela suite aux machinations de Gnaag. Après cette retentissante victoire, les Maîtres des Ténèbres engagèrent en personne la conquête de la majorité des territoires du Magnamund Septentrional. De la débacle de Torgar en PL 5062 à la victoire contre les Maîtres des Ténèbres en PL 5070 grâce à l'intervention de Loup Solitaire, huit longues années de guerre s'écoulèrent, et les Chevaliers du Bouclier connurent de nombreuses défaites dans l'intervalle. Néanmoins, ils s'illustrèrent dans de nombreux conflits, faisant payer très cher le territoire perdu aux armées d'invasion. Cette tactique paya finalement lors de la bataille de Vellino, en PL 5070.

Au moment même où Helgedad était détruite, le Capitaine Sirmaine mena fièrement la reconquête, en libérant son territoire. Mais le prix à payer fut lourd, avec le tiers de l'armée exterminée. Le capitaine lui-même ne s'en sortit pas indemne, sa main droite tranchée par la hache d'un Drakkarim. Il fit face à la douleur en conduisant ses troupes à la victoire avant de s'évanouir.

Même un tel héros aurait normalement dû périr des suites de ses blessures critiques, mais un Sage de Lyris particulièrement doué, Velaner, avec le concours de médecins de l'Académie de Guérison de Vanamor, parvinrent à le guérir en lui implantant une prothèse – une main de métal. Sirmaine se rétablit en sa propriété de Vanamor, tandis

que les Chevaliers du Bouclier se trouvaient un nouveau chef en la personne du fils de Sirmaine, le lieutenant Irlaor. Ce dernier participa aux guerres de libération en Slovie puis en Talestria. Irlaor obtint suite à ce haut fait le titre de capitaine, et le droit, comme son père, de commander une unité d'élite, les Corbeaux Noirs.

En PL 5075, il rencontra Loup Solitaire et lui servit de guide jusqu'au Ruel. Il le retrouva deux années plus tard pour le guider jusqu'à Holona, assiégé par les armées d'Eldénora. Il apprit de son fils mourant que des Druides de Céner et des Sorciers Nadziranim s'étaient ralliés au perfide Prince Lutha, pour infliger une cruelle défaite sur le pont de la Reloni non loin de la frontière. Le capitaine Sirmaine accompagna Loup Solitaire jusqu'à la Reloni, puis le quitta pour prendre le commandement du régiment de son fils, les Corbeaux Noirs, pour assurer la défense des frontières du Palmyrion, tandis que Loup Solitaire s'introduisit en Eldénora où il parvint à tuer le cruel Prince de Duadon. Suite à la guerre, il donna le commandement des Aigles de Fer à son second fils, tandis que lui-même conserva, en mémoire de son fils aîné les Corbeaux Noirs.

Le capitaine Sirmaine est un valeureux guerrier, qui s'est illustré dans le cadre de nombreuses batailles, et une bonne douzaine de Pays Libres lui doivent une fière chandelle. C'est un homme robuste, dont le visage intelligent et fier porte les traces des nombreux combats qu'il a livrés. Il voyage beaucoup dans le Magnamund Septentrional, mais peut plus fréquemment être rencontré dans les pays frontaliers du Palmyrion, en premier lieu la Talestria, Eldénora et la Slovie. Il porte une cotte de mailles couverte d'une tunique à damier rouge et bleu, tout comme les hommes qu'il commande.



Capitaine Sirmaine : Chevalier du Bouclier du Palmyrion niveau 17 (PL 5077)

Endurance : 193

Initiative : +4 (+2 Dex, +2 synergie)

Vitesse de base : 9 mètres (même en armure)

Classe d'Armure : 22 (+2 Dex, +8 cotte de mailles, +2 bouclier lourd) pris au dépourvu 18

Bonus de base à l'attaque : +21/+16/+11/+6

Attaque : épée royale +25/+20/+15/+10 (1d10+8/ 19-20x2), Lance +21/+16/+11/+6 (1d8+4 / x3)

Particularités : Formation Défensive, Marche Forcée I et II, Arme de Choix (épée bâtarde), Formation Offensive, Entraînement de Spécialiste I à III (Cavalerie), Equipement Lourd I et II, Phalange, Science de la Charge, Robustesse, Cri de Ralliement, Tenir la Ligne, Vider le Passage et Formation d'Assaut.

Jets de sauvegarde : Réf +6, Vig +13, Vol +9

Caractéristiques : For 18, Dex 14, Con 18, Int 18, Sag 14, Cha 16

Compétences : Athlétisme +16, Connaissances (art de la guerre) +20, Connaissances (architecture et génie civil) +12, Connaissances (géographie) +17, Connaissances (histoire) [déchiffrer manuscrits] +12, Connaissances (noblesse et royauté) [+2 en Diplomatie noblesse et royauté] +14, Connaissances (nature) +14, Dressage +18, Escalade +15, Équitation +22, Soins +12, et Survie +19

Possessions : épée (bâtarde) royale (+3 au toucher et aux dégâts), cotte de mailles +3 (don de l'Électeur Manatine), lunettes de vision nocturne, cheval de guerre, amulette de bonne santé, lance (dégâts x3 si charge montée)

Facteur de Puissance : 17

Allégeance : Bien