

# Le Sigil Bleu

Par Anthony Lens

**TYPE DE COMPAGNIE:** Fixe

**REPAIRE:** Château de Morg près de la ville de Longueselle.

**THEATRE D'OPERATION:** Le Nord & les Marches d'Argent

**LEADER:** Mog le Poing

**ORGANISATION:** hiérarchie militaire dictatoriale.

**ALIGNEMENT GENERAL:** Neutre Mauvais

**MEMBRES:** 450 combattants répartis comme suit :

- 250 guerriers ogres en 25 unités de dix commandées par un guerrier d'élite.
- 60 guerriers d'élite en quatre unités de quinze chacune sous l'autorité d'un ogre tempête d'acier.
- 100 barbares ogres en quatre unités chacune dirigées par un chef de guerre.
- 1 chaman
- 1 seigneur de guerre ogre



## HISTORIQUE:

Les ogres du Sigil bleu se sont organisés en compagnie de mercenaires depuis une vingtaine d'années alors qu'une famine menacée l'existence même de la tribu.



C'est leur chef Thorog qui eut cette idée. En effet, sa tribu avait été victime de plusieurs razzias perpétrées par des aventuriers et des mercenaires recrutés par les villes alentours pour abattre de l'ogre. Un dicton régional voulait qu'un bon ogre soit un ogre mort.

Thorog, un ogre plutôt intelligent, a rapidement compris que si des gens étaient prêts à payer pour faire occire des ogres, les ogres pourraient eux-mêmes être payés pour tuer d'autres gens.

Il a alors créé la Compagnie du Sigil Bleu et a exigé que tous les membres de la tribu portent le symbole de l'unité : un cercle bleu traversé par un croissant de lune et un coup

foudroyant. Tous les mercenaires de la compagnie portent une armure frappée aux armes du Sigil Bleu mais ce symbole est aussi visible sur l'arrière des casques. Cette précaution a été prise suite à plusieurs morts violentes non explicables. Cette précaution élémentaire a permis de réduire considérablement les dommages collatéraux dans la compagnie

La réputation de sauvagerie liée au Sigil Bleu a longtemps limité son recrutement mais aujourd'hui ce n'est plus le cas et leur réputation est à la hauteur du respect des accords « signés »

**Recrutement :** La compagnie réclament 500 Dragons d'or Aquafondais par semaine d'engagement et le droit de pillage.

**Equipement :** Thorog et les chefs qui l'ont suivi (Mog est le huitième) a investi une partie des ressources de la Compagnie afin d'acheter de l'équipement spécial tel que des armures lourdes afin de renforcer la puissance des ogres et ogresses du Sigil Bleu.

**Nouveaux membres :** Thorog et ses successeurs ont acceptés des ogres solitaires dans leur groupe à condition qu'ils subissent un rite initiatique. Cette pratique permet de maintenir une assez grande population.

**Ennemis :** Le Sigil Bleu est l'adversaire acharné des Bloodaxes et du Chill.

# Bestiaire du Sigil Bleu

## CHAMAN DU SIGIL BLEU

Géant de taille G ; adepte 6

Dés de vie : (4d8+8) + (6d6+4) ; (60 pv)



Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de déplacement de base 12 m

Classe d'armure : 19 (-1 taille, +0 Dex, +5 naturelle, +5 cuirasse de peau), contact 9, pris au dépourvu 19

Attaque de base/lutte : +7 / +14

Attaque : épieu (+4 à distance, 2d6+3) ou gourdin géant (+11 corps à corps, 2d6+5)

Attaque à outrance : épieu (+4 à distance, 2d6+3) ou gourdin géant (+11 corps à corps, 2d6+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : magie divine

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +3, Vol +8, Vig +8

Caractéristiques : For 17, Dex 10, Con 15, Int 10, Sag 15, Cha 7

Compétences : Art de la magie +5, Artisanat (Herboristerie) +8, Concentration +6, Détection +2, Dressage +6, Escalade +3, Perception auditive +2, Premiers secours +6, Survie +6.

Dons : Arme de prédilection (gourdin), Robustesse, Magie de guerre, Absence de composante, Science de l'initiative.

Sorts préparés (3/3/1, Base DD12 + Niv sort) : N0 - Assistance divine, détection de la magie, soins mineurs ; N1- Brume de dissimulation, Frayeur, Injonction ; N2- Rayon ardent, Invisibilité

Facteur de puissance : 7

Alignement : neutre mauvais

Équipement : grand gourdin +2, épieu, armure de peau, symbole religieux de Baphomet (un labyrinthe avec en surimpression une tête de taureau aux yeux rougeoyants), 2 cataplasme de benoîte (restaure 1 pv), 2 décoctions de vivesanté (restaure 1d4+1 pv), 2 fiole de nard celtique (Annule les effets d'un poison), sachet de poudre à fumée, 2 bâtons fumigènes, baguette de décharge électrique (Niv 5, 5d6, +3 JA si armure métallique - charges 10)

## TEMPÊTE D'ACIER DU SIGIL BLEU

Géant de taille G ; guerrier niveau 4/ tempête d'acier 2

Dés de vie : (4d8+12) + (4d10+12) + (2d10+6) ; (106 pv)

Initiative : +3

Vitesse de déplacement : 9 m en cuirasse (6 cases) ; vitesse de déplacement de base 12 m

Classe d'armure : 24 (-1 Tai, +3 Dex, +6 armure, +5 naturelle, +1 tempête défensive), contact 12 ; dépourvu 21

Attaque de base/lutte : +9/+18

Attaque : hache double orque +1 (+15/+10 corps à corps, 2d6+8/ critique x3)

Attaque à outrance : hache double orque +1 (+15/+10 corps à corps, 2d6+8/ critique x3) et hache double orque +1 (+15/+10 corps à corps, 2d6+8/ critique x3)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Ref +6, Vig +16, Vol +2

Caractéristiques : For 25, Dex 17, Con 18, Int 5, Sag 8, Cha 3.

Compétences : Acrobatie +7, Intimidation +4, Natation +3, Perception +4, Profession (Mercenaire) +4, Survie +4.

Dons : Arme de prédilection (double hache), Robustesse, Attaque éclair, Combat deux armes, Esquive, Maniement d'une arme

exotique, Science du combat deux armes, Science de la robustesse, Souplesse du serpent.

Facteur de puissance : 8

Alignement : chaotique mauvais

Équipement : Cuirasse +1, hache double orque +1, cape de résistance +1, potion de bouclier de la foi, potion de force du taureau et potion de soins légers.

## FANTASSIN OGRE DU SIGIL BLEU

Géant de taille G

Dés de vie : 4d8+11 (29 pv)

Initiative : -1

Vitesse de déplacement : 9 m en armure de peau (6 cases) ; vitesse de déplacement de base 12 m

Classe d'armure : 16 (-1 taille, -1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau), contact 8, pris au dépourvu 16

Attaque de base/lutte : +3/+12

Attaque : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Attaque à outrance : massue (+8 corps à corps, 2d8+7) ; ou javeline (+1 distance, 1d8+5)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : —

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +0, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 21, Dex 8, Con 15, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Détection +2, Escalade +5, Perception auditive +2

Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse

Facteur de puissance : 3

Alignement : chaotique mauvais

## BARBARES OGRE DU SIGIL BLEU

Géant de taille G ; barbare 1

Dés de vie : (4d8+12) + (1d12+3) ; (40 pv)

Initiative : +1

Vitesse de déplacement : 12 m en armure de peau (8 cases) ; vitesse de déplacement de base 15 m

Classe d'armure : 18 (-1 taille, +1 Dex, +5 naturelle, +3 armure de peau), contact 10, pris au dépourvu 17

Attaque de base/lutte : +7/+16

Attaque : grande hache (+11 corps à corps, 2d8+11) ; ou javeline (+2 distance, 1d8+7)

Attaque à outrance : grande hache (+11 corps à corps, 2d8+11) ; ou javeline (+2 distance, 1d8+7)

Espace occupé/allonge : 3 m/3 m

Attaques spéciales : rage (11 rounds)

Particularités : vision dans le noir (18 m), vision nocturne

Jets de sauvegarde : Réf +2, Vig +6, Vol +1

Caractéristiques : For 24, Dex 12, Con 16, Int 6, Sag 10, Cha 7

Compétences : Acrobatie +3, Escalade +10, Intimidation +5, Natation +6, Perception +2

Dons : Arme de prédilection (massue), Robustesse

Facteur de puissance : 4

Trésor : normal

Alignement : chaotique mauvais

Équipement : grande hache, armure de peau, tapis de sol, ration de survie (7 jours), bourse contenant 1d12 pièces diverses, divers ossement

Le tombeau du Seigneur des Marches

<http://lens.anthony.free.fr/>

Mise à jour : vendredi 16 juillet 2010

Source « Gold & Glory » de Tim Beach – Official Game Accessory ADD 2ème Ed

## FANTASSINS D'ELITE DU SIGIL BLEU



**Géant de taille G ; guerrier niveau 3**

**Dés de vie :** (4d8+12) + (3d10+9) ; (50 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m en cuirasse à pointes (6 cases) ; vitesse de déplacement de base 12 m

**Classe d'armure :** 19 (-1 taille, +0 Dex, +5 naturelle, +5 cuirasse à pointes), contact 9, pris au dépourvu 19

**Attaque de base/lutte :** +8/+17

**Attaque :** étoile du matin (+13 corps à corps,

2d6+7)

**Attaque à outrance :** étoile du matin (+13/+8 corps à corps, 2d6+7) ou étoile du matin (+9/+4 corps à corps, 2d6+7) & bouclier à pointes (+8 corps à corps, 1d8+3)

**Espace occupé/allonge :** 3 m/3 m

**Attaques spéciales :** —

**Particularités :** vision dans le noir (18 m), vision nocturne

**Jets de sauvegarde :** Réf +2, Vig +9, Vol +2

**Caractéristiques :** For 25, Dex 11, Con 17, Int 10, Sag 10, Cha 9

**Compétences :** Escalade +7, Intimidation +4, Natation +3, Perception +2, Profession (Mercenaire) +4, Survie +4.

**Dons :** Arme de prédilection (étoile du matin), Robustesse, Sciences de l'initiative, Attaque en puissance, Charge en puissance

**Facteur de puissance :** 6

**Alignement :** chaotique mauvais

**Equipement :** étoile du matin, cuirasse à pointe, bouclier à pointe, tapis de sol, ration de survie (7 jours), bourse contenant 1d12 pièces diverses.