



Sous l'Etendard de la Bête

Par Thomas Laversin



"Permettez moi de vous présenter l'un de nos plus valeureux seigneur de la guerre, le comte Adaz Promp, Grand Connétable de l'Ordre du Chien, Prince de Parye et Gouverneur de Munchen, Commandeur des Dix Milles. (...)

Le comte Adaz Promp fut à la tête des forces qui facilitèrent grandement nos conquêtes en Europe. Grâce à lui, tous les territoires furent soumis en deux ans, alors que nous avions prévu d'y consacrer vingt ans. Ses meutes sont invincibles."

Michael Moorcock, L' Epée de l' Aurore.

Un décor de jeu alternatif pour Hawkmoon NE

... Et si Huon n'était pas mort ?

... Et si le coup d'état de Méliadus n'avait été qu'un piège ?

... Et si l'âme de Hawkmoon avait été dévorée par le Joyau Noir ?

... Et si la Granbretagne n'avait jamais été vaincue ?

... Et si le Bâton Runique était devenu l'étendard de la Granbretagne ?

... Et si l'Europe était entre les crocs des bêtes ?

Cette aide de jeu propose un décor de campagne alternatif à celui de la gamme officielle :

Si les Granbretons n' avaient pas été défaits à Londra, à quoi ressemblerait l' Europe du Tragique Millénaire ?

Cette Europe du Tragique Millénaire prend place trente ans après les événements décrits dans « *Le Secret des Runes* », mais revenons un instant sur ces événements funestes :

Hawkmoon et les insurgés de Kamarg se précipitent vers Londra, croyant que Méliadus tente de s'emparer du trône de Granbretagne... Grossière erreur. Ils tombent tête première dans un guet-apens monumental monté de toutes pièces par Taragorm, Huon et Méliadus.

Face aux troupes unies du Ténébreux Empire, même les Légions de l'Aurore ne peuvent faire le poids. Les Kamargais sont exterminés alors que leurs chefs sont capturés après une lutte héroïque mais désespérée. Le dernier à se rendre est Hawkmoon, qui fait plier Méliadus en combat singulier. Alors qu'il s'apprête à lui porter le coup de grâce, il s'effondre en se tenant le crâne : le Joyau Noir de Kalan de Vitall a fait son œuvre, déchiquetant l'esprit du Champion Eternel...

Dès lors, le Tragique Millénaire cède la place à l'**Age de la Bête**, l'histoire de l'Europe n'aura jamais été aussi noire.

Sommaire

Introduction

Présentation et sommaire.

Chapitre 1 : Chronologie de l'Age de la Bête

Rapide descriptif des années de règne des masques de bête sur l'Europe et de son expansion vers les autres continents. 30 ans d'histoire suivent la défaite des Kamargais, près de 30 ans de guerre.

Chapitre 2 : L'Europe sous l'Etendard de la Bête

Les pays d'Europe sous le joug des Granbretons...Rapide état des lieux du nouvel empire et des séquelles laissées par la domination d'Huon.

Chapitre 3 : L'Europe des Monstres

Description du nouvel ordre imposé par l'Empire Ténébreux : l'organisation de l'Empire, la citoyenneté, la loi impériale.

Chapitre 4 : Les Granbretons

Que sont devenus les granbretons suite à tous ces changements. Ce chapitre présente les nouvelles factions et courants d'idée, ainsi que les nouveaux ordres créés suite aux conquêtes.

Chapitre 5 : La Science Impériale

Présentation des évolutions de la science des Serpents et des Chimères. Nouvelles armes pour des aventuriers désespérés...

Chapitre 6 : La Suprématie Granbretonne ?

Ce chapitre présente les difficultés rencontrées par les granbretons... L'espoir, peut-être ?

Chapitre 7 : Personnalités à l'Age de la Bête

Présentation des différentes personnes détenant le pouvoir en Europe, ainsi que les caractéristiques de tous les personnages-clés !

Chapitre 8 : Aventures dans l'Europe de la Bête

Comment mener une campagne dans ce décor de campagne parallèle ?

Chapitre 9 : Synopsis de la Campagne

Résumé de la campagne en 8 épisodes qui va plonger les héros dans les intrigues granbretonnes, et, peut-être, vers la liberté ?

