

L'histoire, les personnages et les scénarios

L'HISTOIRE

Malgré la nausée qui l'envahissait à chaque pas, Godiva continuait d'avancer. Il sem blait impossible qu'elle puisse se frayer un chemin, tant la foule était compacte.

Mais, à son approche, les gens s'empresaient de s'écarter pour la laisser passer. "Maestra...", entendait-on murmurer sur son passage, alors que des mains esquissaient autour d'elle le signe de ralliement interdit. Marchant lentement, Godiva gardait les yeux rivés sur l'autre bout de la place. Là, se trouvait l'horreur. *Ça n'est pas lui... C'est impossible! Thibert, pas toi!*

Quand Godiva atteignit le premier rang, la foule se figea dans le silence. En face, les loups-de-guerre étaient sur le qui-vive. Telle une vague déferlante, la haine chassa alors la nausée de son corps et Godiva se prépara à bondir. Au dernier instant, une main de fer s'abattit sur son épaule, l'obligeant à faire volte-face. L'épée à moitié sortie du fourreau, Godiva croisa le regard intense de Konrad. Plus que l'injonction qu'elle lut dans son oeil unique, ce furent les deux larmes qui coulaient sur les joues de son vieil ami qui lui rendirent le contrôle d'elle-même. Jamais elle n'avait vu Konrad pleurer. Juste derrière, elle aperçut Hohmley et Graast. Sans atténuer sa douleur, leur présence lui fit du bien. - "Inutile de rester, ce serait le massacre", chuchota Konrad sans remuer les lèvres. Godiva jeta un dernier regard sur la tête empalée au bout d'une pique. *Adieu, mon amour! ...* Puis, elle rentra dans la foule.

* *

L'exécution de Thibert, Prince des Hautes Terres, et la répression qui suivit mirent fin à la révolte des villes franches. La rébellion continua quelques temps dans les campagnes, mais sans jamais plus mettre en danger le pouvoir de l'Empereur de Halöven. Empereur sanguinaire, Sigéric avait donné carte blanche aux hordes impériales pour massacrer les rebelles ainsi que les paysans qui pourraient leur venir en aide. Le fait que Thibert, âme et chef de la révolte, ait été fait prisonnier à la suite d'une trahison acheva de miner le moral des rebelles et, favorisa l'éclosion de la délation, du moins dans les villes. Traquées sans répit par les loups-de-guerre impériaux, les troupes rebelles se disloquèrent. Les quelques irréductibles eurent alors le choix entre la mort ou l'exil. Soudée autour de Konrad, ancien Grand Ecuyer impérial, et Godiva, Maîtresse des Ecritures, une petite troupe de rebelles choisit l'exil.

* *

La troupe s'étirait sur une demi-lieue le long du chemin sinueux qui balafrait la montagne. Les cavaliers baissaient la tête. Plusieurs chevaux boitaient. Konrad aperçut au loin la mince silhouette de Laberne qui ouvrait la marche. Sacré gamin! Savait-il au moins où il les conduisait? Depuis cinq jours, pas âme qui vive et un sentier de plus en plus abrupt...

Ils débouchèrent enfin sur un plateau désertique où miroitait un petit lac couleur de jade. Hommes et bêtes se désaltérèrent avant de reprendre l'ascension. Ils arrivèrent bientôt à hauteur des nuages et Konrad obligea la troupe à se regrouper. A chaque pas, la brume devenait plus épaisse et plus humide. Ils cheminèrent ainsi plusieurs heures dans un décor irréel, fait d'ouate et d'eau. La lumière faiblissait obligea finalement la troupe à s'arrêter. Un bivouac de fortune fut installé et la plupart des hommes s'allongèrent à même le sol, ivres de fatigue. Au petit matin, les nuages avaient disparu, découvrant un vallon encaissé, baigné d'une lumière ocre.

Le col fut atteint en moins d'une heure. Instinctivement, la troupe fit halte pour découvrir le paysage grandiose qui s'offrait à perte de vue. En cet instant, les fatigues et les

privations s'estompèrent. Une telle beauté ne pouvait qu'être un bon présage. Laberne désigna le mince filet de fumée blanche qui s'élevait de la vallée en contrebas. La troupe se remit en marche avec une ardeur retrouvée.

* *

Le vieil homme qui venait à leur rencontre était accompagné d'une montagne de muscles au regard fiévreux tenant à la main une massue de combat. Laberne descendit de cheval et s'avança seul vers l'étrange couple. "Thrugg! Oncle Zac!", cria-t-il quand il fut suffisamment près d'eux. Un sourire vint éclairer la barbe du vieillard pendant que son étrange compagnon était pris d'un dodelinement frénétique qui le rendait encore plus inquiétant. Sans hésitation, Laberne se jeta dans les bras de son oncle, juste avant que Thrugg ne le soulève de sa main libre comme s'il cueillait une fleur.

* * *

Godiva scrutait intensément le visage du vieil homme. Il émanait de cet être une grande paix intérieure mais aussi une certaine fragilité. Elle avait du mal à faire le rapprochement avec l'image qu'elle s'était faite du dernier des Grands Mages impériaux. Seul parmi les Mages à avoir tenu tête à Sigéric, Zacharie était une légende vivante. On lui prêtait notamment l'exploit d'avoir réduit en cendres une armée entière de loups-de-guerre. Après quoi, le vieux sage s'était retiré du monde et l'Empereur dans sa perspicacité l'avait laissé en paix.

Tout en suivant la conversation d'une oreille distraite, Godiva ne pouvait s'empêcher de penser: "Comment ce vieillard paisible et un peu timide peut-il être notre dernier espoir?". Elle lisait dans les yeux de ses compagnons la même inquiétude. Konrad, derrière le respect affiché envers le vieil homme, cachait mal son hésitation. Seul Laberne arborait un sourire serein et confiant.

Alors Zacharie leur parla d'un autre monde, un monde où il s'était rendu une fois, il y a très longtemps, en compagnie du père de Laberne, Czermak-le-Grand. Un monde à la fois beau et inquiétant, dans lequel cohabitaient plusieurs races intelligentes. Un monde sauvage qui les avait souvent obligés à se battre mais où l'un des peuples - les Elfes - avait fini par les adopter. Czermak y avait trouvé sa femme et Zacharie sa vocation: la magie. Mais, après quelques années, ils avaient eu le mal du pays et étaient revenus. - L'année qui vit la naissance de Laberne, continua le vieil homme, fut également celle où Sigéric prit le pouvoir. Et le malheur s'abattit sur Halöven. Séparés un temps par les aléas de la vie, Czermak et moi nous retrouvâmes au coude-à-coude dans le combat contre la dictature naissante.

Zacharie leur décrivit ensuite leur rencontre avec Thibert et les débuts de la rébellion. Les grandes batailles, la fuite de Sigéric, puis son retour à la tête des loups-de-guerre, ces guerriers implacables envoyés par le Démon. Enfin, il leur raconta comment Czermak, au moment de mourir des suites d'une vilaine blessure, lui avait évelé l'idée folle qui le hantait depuis qu'il savait leur combat sans espoir.

- "Zac, me dit-il, tu dois retourner dans ce monde que nous avons connu. Ce sont des peuples rudes, je sais ... Mais notre cause est juste. Ma femme m'a parlé aussi de monstres qu'il serait possible de domestiquer... Des khargs, comme elle les appelle. En langue elfe, cela veut dire dragon, je crois. Zac, si nous pouvions lever une armée... La rébellion aurait à nouveau toutes ses chances ..."

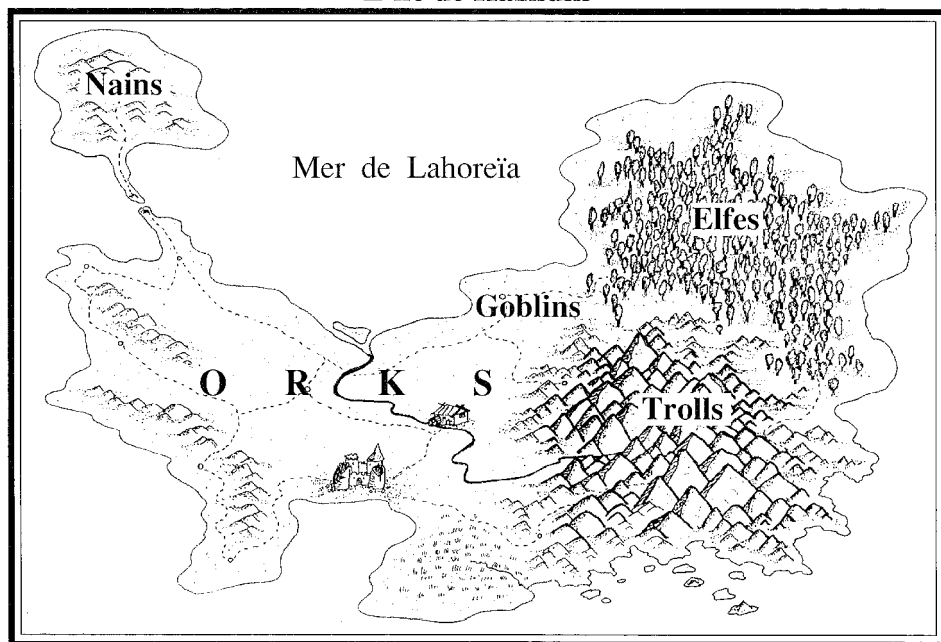
- Avant d'expirer, il me fit jurer de tenter l'impossible. Moins de trois semaines plus tard, j'apprenais l'exécution de Thibert. Je sus alors qu'il fallait faire vite, très vite. Par pigeon voyageur, je chargeai Laberne d'entrer en contact avec les dernières troupes rebelles et de

les amener à moi. Et Laberne vous a conduit ici, poursuivait le vieillard en regardant un à un les visages qui l'entouraient. Voilà tout ce qui reste de la rébellion: seize hommes et une femme qui s'attendent à ce que leur prochain combat avec les loups-de-guerre soit le dernier. Mais, pour tous ceux qui ont donné leur vie à notre cause, pour tous ceux qui croient encore en nous, même s'ils se cachent, pour tous ceux qui souffrent chaque jour sous le joug de Sigéric, pour tous ceux-là, nous devons saisir la dernière chance. Le monde dont je peux vous ouvrir les portes n'a rien d'un paradis. C'est un monde peuplé d'êtres farouches mais libres. Ce sera dur de les convaincre, mais si nous réussissons, nous reviendrons à la tête d'une immense armée pour chasser l'infamie et rétablir la justice et le droit sur Halöven!

La nuit était tombée. Dans la petite bâtisse au toit de chaume noirci par la fumée, au centre du halo de lumière, la silhouette du vieil homme grandissait à chaque parole qui sortait de sa bouche. Phrase après phrase, Zacharie réinsufflait l'espoir. Et cet espoir avait un nom: **ArKö Iriss, le Monde aux Mille Visages.**

Pour rejoindre le monde d'ArKö Iriss, Konrad, Godiva et leurs compagnons empruntent un passage magique connu du seul Zacharie. La petite troupe débouche dans un château en ruine, perché sur la plus haute falaise de l'île de Kazhdîn. Cette île est située au beau milieu d'une immense mer intérieure apparue du temps de la Grande Fonte. Elle est peuplée des descendants des différentes races venues s'y réfugier et qui se partagent tant bien que mal son territoire. A l'arrivée de nos héros, Kazhdîn est dominée par les Orks, les plus nombreux, les plus agressifs et les mieux organisés, sous la conduite d'un chef de guerre redouté: Black Fox. Les Nains se sont retranchés sur une presqu'île qu'ils ont transformé en termitière. Les Elfes contrôlent la forêt. Quelques Trolls se sont installés dans les montagnes. Les Goblins, peu nombreux, maintiennent une neutralité précaire face à leurs cousins Orks, grâce à l'appui discret des Trolls...

L'île de Kazhdîn



Shaman était inquiet. Apprendre qu'un groupe d'inconnus se promenait sur leur territoire n'était déjà pas rassurant en soi. Mais qu'ils apparaissent ainsi, venant de nulle part, c'était troublant. *Que le Démon m'emporte s'il n'y a pas de la magie là-dessous!* Et qui dit magie, dit magicien... Un magicien qui connaissait probablement des choses dont lui, Shaman, seul sorcier digne de ce nom sur Kazhdîn, n'avait jamais soupçonné l'existence...

- Enfin! Au moins ce ne sont pas des khandârs!... se dit-il tout haut, comme pour se rassurer. - Mais non, ce ne sont pas des khandârs! Des khandârs, tu n'as que cela en tête! Ce sont des Humains et des Elfes! Des Elfes, entends-tu?

Le personnage qui venait de parler se tenait debout, à l'écart de la lumière. C'était un ork imposant, tant par sa stature que par sa façon d'être. Il se rapprocha de la flamme de la lampe et son armure lança des éclairs aux quatre coins de la pièce. Black Fox était furieux. Furieux contre lui-même pour ne pas avoir brûlé la forêt des elfes à la saison sèche, comme il y avait pensé. Furieux contre Shaman qui passait son temps à lui parler de khandârs fantômes, alors que des intrus en chair et en os envahissaient son territoire!

Un autre ork fit irruption dans la pièce. Légèrement plus petit que le précédent, il n'en était pas moins imposant avec sa cape noire couverte de poussière et ses six poignards passés à la ceinture.

- Quelles sont les dernières nouvelles, Zed? lui demanda aussitôt Black Fox.

- D'après Darkil, commenta le nouveau venu, ils sont une trentaine tout au plus, mais ils sont tous à cheval et...

- Une trentaine, tu dis? C'est donc ça l'armée annoncée? Sa colère était soudainement retombée. Nous n'en ferons qu'une bouchée! - Laisse-moi finir, protesta Zed en ôtant ses gants en fine cotte de mailles. Ils ne sont qu'une trentaine mais certains d'entre eux sont très bien équipés. Il semblerait qu'il y ait deux elfes et un mage parmi eux..

Shaman s'était raidi. Black Fox l'interrogea du regard.

- J'en fais mon affaire, dit Shaman en guise de réponse.

- Pour éviter toute surprise, intervint Zed, il vaut mieux mobiliser plus de guerriers et prévenir le chef des Goblins.

- Tu as raison, dit Black Fox. Il faut aussi empêcher tout contact entre eux et les Elfes de l'île. Envoyons également une ambassade chez les Trolls, ajouta-t-il après un temps de réflexion. Ça peut toujours être utile... Zed, rassemble la Garde, on part au lever du jour.

Zed et Black Fox ressortirent dans la nuit, laissant Shaman seul à ses pensées. *Mais d'où viennent-ils?*

ans le petit matin froid et humide, Godiva sellait son cheval de ses doigts engourdis.

Elle tenta pour la troisième fois de serrer la sangle.

- Arrête de gonfler ce ventre! dit-elle en donnant un coup de coude à son cheval.

L'animal fit un écart et lui posa un sabot sur le pied. Elle étouffa un cri. Le molosse au pelage gris tigré qui se tenait à ses côtés se mit à aboyer. - Suffit, Lucifer! Tu vas réveiller toute l'île!

Le chien se calma. Elle monta en selle et fit un signe aux quatre cavaliers qui l'attendaient. Le petit groupe se mit en route sous un ciel chargé de nuages. Ce jour-là, les destins de deux mondes allaient se croiser.

Ici commence le jeu. Mais avant que vous n'alliez rejoindre la troupe de Konrad ou celle de Black Fox, laissez-nous présenter plus en détail les principaux personnages de cette aventure...

LES PERSONNAGES

Les rebelles exilés

Konrad-le-Juste

Grand Ecuyer au moment où Sigéric arrive au pouvoir, il refuse d'appliquer la politique de terreur de ce dernier. Il est alors banni à vie de la Cité impériale et rejoint le camp rebelle. Sa rencontre avec Thibert, de 15 ans son cadet, marque le début d'une longue amitié. C'est un guerrier d'une force prodigieuse, loyal mais redoutable en combat.

Godiva-la-Rouge

Nommée ainsi à la suite d'un combat mémorable contre sept loups-de-guerre qu'elle saigna à blanc, Godiva ne se destinait pas au métier des armes, mais bien plutôt à l'étude des textes anciens. Maestra des Ecritures, promise à un grand avenir, elle est témoin d'un carnage perpétré par les troupes impériales. Elle décide alors de rejoindre l'armée rebelle où elle s'attire très vite le respect de tous par son courage physique et son dévouement. Sa rencontre avec Thibert ne laissera aucun des deux indifférents : ils vivront et combattront ensemble jusqu'à la capture de ce dernier. **Lucifer**, un molosse adopté par le couple, la suit désormais comme son ombre, prêt à sauter à la gorge de quiconque oserait lever la main sur sa maîtresse.

Zacharie-la-Foudre

Fils d'un humble forgeron, Zacharie est profondément marqué par son premier voyage sur ArKö Iriss. Il dédie dès lors sa vie aux sciences théurgiques et se spécialise dans la magie du feu. De retour sur Lahöven, son nom fait vite le tour de l'Empire et il devient Mage à la cour impériale. A l'arrivée de Sigéric, il refuse de se plier aux caprices sanglants de ce dernier et ose défier la toute puissance impériale. La coalition des Mages restés fidèles à l'Empereur l'oblige à s'éloigner de la Cité impériale. Dès les premières révoltes, il prend parti pour les rebelles. Son aspect nonchalant ne doit pas tromper : quand Zacharie se fâche, le tonnerre gronde.

Grast

Rebelle de la première heure, il est gravement blessé à la tête lors de l'assaut final à la Cité Impériale. Depuis, il ne quitte jamais son heaume. Il n'y a personne dans tout l'Empire qui puisse le battre au combat au fléau.

Homhley

Inséparable de Grast, dont il a épousé la sœur, Homhley était un jeune

l'emprisonnement de son frère aîné Thorismond pour haute trahison. Ce dernier mourra peu de temps après sous la torture. Homhley change alors d'existence et devient un combattant hors pair du camp rebelle. Spécialiste des armes lourdes, il apprécie particulièrement le combat à la hache de guerre.

Thrugg

On raconte que son père était un troll et sa mère une ork. D'autres prétendent qu'il a du sang humain. Difficile à savoir avec Thrugg... Très attaché à la personne de Zacharie, c'est un être jovial et pacifique, contrairement à ce que pourrait faire croire son physique de colosse. Mieux vaut toutefois ne pas le provoquer, car sa massue laisse un souvenir impérissable.

Laberne

Fils de Czermak et de Hildane, il est moitié elfe et moitié humain. De sa mère, il a hérité une remarquable habileté au tir à l'arc ; de son père, une grande droiture d'esprit. Bien qu'il n'ait que seize ans, ces qualités font de lui un compagnon sûr et dévoué.

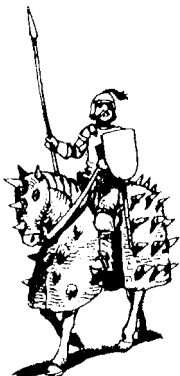
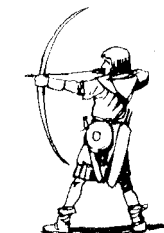
Leurs compagnons

On remarquera particulièrement Aldus, spécialiste de l'épée à deux mains, Jon, cousin de Laberne, et son ami Arlon, tous deux très bons tireurs. Parmi tous ces hommes, souvent très jeunes, qui ont suivi Konrad et Godiva, on trouve aussi bien des combattants à l'équipement modeste, tels Simon, Rix ou Barney, que des guerriers expérimentés, tels Dill, Matt ou Evans.

Les peuples de Kazhdin

Les Orks

Peuple de guerriers, les Orks se sont taillés une place de choix sur Kazhdin. Ils ont de loin le territoire le plus étendu et sont également les plus nombreux. Leur chef, **Black Fox**, est un combattant hors pair, doublé d'un bon administrateur. Fin tacticien, il se laisse parfois emporter par son tempérament impétueux. **Zed**, son bras droit, est un spécialiste des armes d'estoc. Ses poignards trempés au bryn ne laissent aucune chance en cas de blessure. **Shaman**, le sorcier ork, a été pendant longtemps un disciple de Hôn Karr, un Grand Maître connu surtout ArKö Iriss. De ce fait très an





courant de l'histoire récente de ce monde, Shaman parle souvent du danger que représentent les khandars, des êtres selon lui très dangereux mais dont il est le seul à avoir entendu parler. La **Garde Ork**, sous les ordres directs de Black Fox, est composée uniquement de guerriers d'élite, entièrement en armure et spécialisés chacun dans le maniement d'une arme. Excellents dans le corps-à-corps, les orks sont toutefois moins à l'aise dans le tir à distance. Pour ébusquer l'ennemi, ils utilisent volontiers des **chiens-de-guerre** (wardogs) recouverts d'une armure légère. Personnage singulier, **Crazy Ork** est un combattant effrayant par sa férocité et son insensibilité à la douleur.

Les Nains

Les Nains de Kazhdîn appartiennent à la race des Nains Noirs (Black Dwarf). Méfiant par nature, les Nains Noirs font preuve d'une solidarité de groupe à toute épreuve. Spécialisés dans l'exploitation des mines d'étain et d'argent, ce sont des combattants robustes mais un peu lents. Des bruits courent dans l'île à propos d'une princesse qui serait gardée prisonnière dans l'une des cavernes aménagées sous la presqu'île de Talbh...

Les Elfes

Installés dans la forêt de Pénrad, les Elfes de l'île descendent en droite ligne d'une communauté très particulière, appelée Kaguilth. En cas de conflit, celle-ci fournissait une compagnie d'archers lourds à son suzerain. La tradition s'est perpétuée et a permis aux Elfes de Kazhdîn, malgré leur petit nombre, de garder leur indépendance face aux autres peuples. Excellents tireurs, les Elfes sont également très bien entraînés et très bien équipés pour le combat au corps-à-corps.

Les Trolls

Les quelques Trolls présents sur Kazhdîn sont tous installés dans des grottes de montagne. Ils descendent de temps à autre en plaine pour faire du troc. Rares sont ceux qui osent les affronter en combat. Leur lenteur est, en effet, largement compensée par une force et une résistance extraordinaires. Adversaires extrêmement coriaces, ce sont aussi des alliés fidèles si on sait les convaincre par des paroles simples et justes.

Les Goblins

Cousins lointains des Orks, les Goblins seraient sans défense s'ils n'avaient comme parrains bienveillants les Trolls. Producteurs de céréales, les Goblins fournissent, en effet, les graines séchées dont les Trolls sont très friands. Piètres combattants, les Goblins ont toutefois un atout: ils savent très bien nager.

LES SCENARIOS

Les scénarios proposés ici respectent la chronologie du récit. Les cinq premiers racontent l'arrivée de la troupe de Konrad et Godiva sur l'île de Kazhdîn, la réaction des Orks de Black Fox, les tentatives d'alliances de part et d'autre et la grande bataille qui s'ensuit. Les deux derniers lèvent un peu plus le voile sur le monde d'Arkô Iriss et introduisent la suite de l'aventure: qui sont les fameux dragons noirs et les khandars existent-ils vraiment?

Les scénarios peuvent se jouer soit séparément, soit l'un à la suite de l'autre, comme une campagne. Les joueurs se répartissent toujours en deux camps. Ainsi, lors des cinq premiers scénarios, on a d'un côté la troupe de Konrad, de l'autre celle de Black Fox. S'il y a plusieurs joueurs dans chaque camp, ils se répartissent les forces de façon logique: on ne sépare pas Lucifer de Godiva, Thrugg de Zacharie ou Homhley de Grast. Du côté des habitants de l'île, Elfes, Goblins et Trolls restent toujours groupés par peuple. Black Fox et la Garde ork doivent être également sous les ordres d'un seul joueur, Zed pouvant prendre la tête du reste des guerriers. Dans le scénario de campagne, si les joueurs sont suffisamment nombreux, ils peuvent se répartir les différents groupes et jouer chacun l'un des quatre premiers scénarios, pour se retrouver au coude-à-coude lors de la bataille.

Entrée des personnages sur la carte: les personnages qui rentrent sur la carte au cours d'un scénario commencent à dépenser des points dès la première case rencontrée. Ils bougent normalement en respectant les limitations dues à la nature du terrain traversé. Les demicasas en bord de tapis de jeu sont utilisables. Elles comptent comme des cases entières.

Sortie des personnages de la carte: tout personnage qui sort volontairement de la carte ne peut plus y rentrer jusqu'à la fin du scénario. Un personnage qui doit reculer à la suite d'un tir ou d'un combat et qui se verrait obligé de sortir de la carte à un moment quelconque de son recul, reste au contraire sur place et reçoit une blessure. Au cas où il était déjà blessé, il est considéré mort.

Petit lexique des termes inscrits sur les cartes de surface: **Side** = Côté; **The Watermill** = le Moulin à Eau; **The Arena** = l'Enclos; **The Cells** = les Cellules (de la prison).

Comment jouer toute la campagne?

Si vous voulez relier tous les scénarios entre eux, vous devez procéder de la façon suivante:

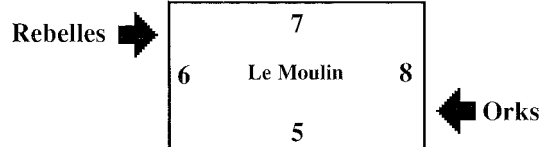
1) Choisissez votre camp. D'un côté, on a Konrad, Godiva, Zacharie, Grast, Homhley, Laberne, Thrugg, Matt, Paul, Darvich, Gustav, Aldus, Dill, Jon, Arlon, Simon, Rix, Evans, Santiago, Barney, Roberts et Lucifer.

De l'autre, on a Black Fox, Shaman, Zed, la Garde ork (7 Elite Ork dont le porte-étendard et le tambour), Crazy Ork, 3 archers et 2 arbalétriers orks, 8 guerriers orks et 2 wardogs (chiens-de-guerre), soit 26 personnages en tout.

Chaque camp répartit ensuite en secret ses personnages en 4 groupes à l'aide des feuilles de répartition fournies avec le jeu. Pour cela, on met les pions représentant les personnages en bonne santé (à pied ou à cheval) sur la case du groupe auquel ils appartiennent. La répartition est entièrement libre et il est possible de ne mettre aucun personnage dans un groupe, si on le désire. Pour les 5 premiers scénarios, Zacharie et Shaman disposent de 100 points d'énergie chacun. On les inscrit sur leur fiche respective. En dehors des points d'énergie supplémentaires qu'il est possible d'obtenir dans le scénario 4 ("La Source Magique"), les magiciens ne recevront plus aucun point jusqu'à la fin du scénario 5.

SCENARIO 1 : LE SERMENT DES ELFES

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

"Nous sommes comme les feuilles d'un même arbre : même sève, même destin", dit le serment des Elfes. Dès leur arrivée sur Kazhdîn, Zacharie conseille à Konrad d'envoyer une petite troupe auprès des Elfes de la forêt de Pënrâd. En y joignant Laberne ou Jon, tous les deux demi-elfes par leur mère, le soutien des Elfes de l'île leur est acquis. Black Fox, le bien nommé, se doute que s'il y a des Elfes parmi les étrangers, ceux-ci vont chercher d'entrer en contact avec leurs frères sur l'île. Aussi dépêche-t-il une patrouille pour les intercepter sur la route qui mène à la forêt.

Les camps en présence

Scénario de campagne : les personnages des groupes N°1 de chaque camp, dont au moins Laberne ou Jon pour les Rebelles.

Scénario individuel

Les Rebelles exilés : Laberne, Jon, Grast, Hohmley, Gustav et Evans (tous à cheval). **Les Orks :** Zed (à cheval), 1 archer, 1 arbalétrier, 2 Elite orks (16 en attaque), 3 guerriers (2 de 14 en attaque et 1 de 10).

Positions de départ et début de l'action

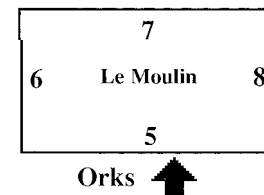
Les Orks rentrent par le côté 8 de la carte, dans la portion située entre le coin (côté 5) et la rivière. Ils effectuent un premier mouvement complet, puis un deuxième. Les Rebelles exilés commencent alors le premier tour de jeu en rentrant par le côté 6, dans la portion située entre le coin (côté 7) et la rivière. L'archer et l'arbalétrier orks (si ce dernier ne s'est pas déplacé lors du deuxième mouvement) peuvent effectuer un tir défensif. **Important :** Un pont est placé sur la rivière à 2 cases du bord de la carte (côté 6), là où le cours d'eau n'est large que d'une case. Les personnages peuvent l'emprunter normalement.

Conditions de victoire

Si, avant la fin du 12ème tour, les Rebelles arrivent à faire sortir Laberne ou Jon par le côté 8 de la carte, entre la rivière et le coin (côté 5), ils ont gagné. Si aucun de ces deux personnages n'arrive à sortir de la carte par le côté indiqué avant la fin du 12ème tour de jeu, les Orks ont gagné. **Scénario de campagne :** Dans le cas où les Rebelles gagnent, les 4 archers elfes participeront à leur côté à la bataille décisive (voir scénario 5).

SCENARIO 2 : LE PACTE SECRET

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

Un pacte personnel lie le chef des Goblins à Black Fox. Ils ont pour habitude de se rencontrer dans une petite maison en ruine, située au bord de la rivière. Dès qu'il apprend l'arrivée d'une troupe inconnue, le chef Ork fixe un rendez-vous au chef des Goblins à l'endroit habituel. Mis au courant de cette coutume par un habitant de l'île, Konrad envoie un groupe de guerriers se poster en embuscade à proximité des lieux.

Les camps en présence

Scénario de campagne : les personnages des groupes N°2 de chaque camp, dont au moins un Elite Ork dans le camp des Orks.

Scénario individuel

Les Orks : Black Fox et Shaman à cheval, 2 Elite Ork (16 et 14 en attaque), 2 guerriers Orks (14 et 12 en attaque), 1 archer et 1 arbalétrier Ork, 1 wardog. **Les Rebelles exilés :** Zacharie, Godiva et Lucifer, Laberne, Jon, Arlon, Aldus, Darvich, Matt, Dill et Santiago (chacun à cheval ou à pied, au choix). Dans le scénario individuel, Zacharie et Shaman ont chacun 40 points d'énergie.

Positions de départ et début de l'action

Le groupe des guerriers envoyés par Konrad est placé secrètement par le joueur qui le représente. S'ils sont à pied, les personnages peuvent être placés dans le moulin à eau et dans les arbres. S'ils restent à cheval, ils peuvent être placés **derrière** les arbres et le moulin, sachant que Black Fox et son escorte entrent par le côté 5. Le joueur concerné note sur le plan au dos de la fiche de jeu l'emplacement exact de chacun de ses personnages. Un pont et une petite maison sont également placés sur la carte aux endroits indiqués sur le plan. Le chef des Goblins (Goblin Leader) est placé dans la maison, derrière la fenêtre. Les Orks commencent alors le premier tour de jeu en entrant par le côté 5. Les tireurs rebelles peuvent effectuer un tir défensif.

Règle spéciale

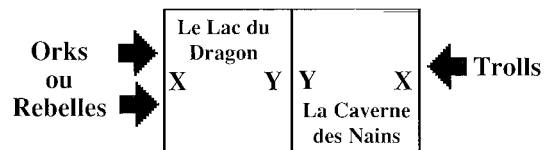
A chaque fois qu'un guerrier Ork entre dans une case arbre ou dans une pièce du moulin où se trouve caché un personnage adverse, ce dernier est immédiatement révélé et placé sur la carte à l'endroit indiqué. De même, un personnage situé derrière un arbre ou derrière le moulin doit être révélé dès que la ligne de vue d'un Ork traverse l'une des cases où il se trouve (la ligne de vue se calcule comme une ligne de tir). Si le joueur qui représente les Rebelles exilés veut faire tirer ou bouger un personnage encore caché, il est obligé de le placer d'abord sur la carte. Une fois révélé, un personnage ne peut plus se cacher à nouveau.

Conditions de victoire

Pour gagner, le joueur Ork doit réussir à amener Black Fox ou un Ork de sa Garde (Elite Ork) dans la maison où attend le chef Goblin. Le personnage qui a parlé avec le chef Goblin doit ensuite ressortir de la carte, par n'importe quel côté, avant la fin du 15ème tour de jeu. Dans le cas contraire, c'est le joueur Rebelle qui gagne. **Scénario de campagne :** Si les Orks gagnent, les 7 Goblins participeront à leurs côtés à la bataille décisive (voir scénario 5).

SCENARIO 3 : GARE AUX TROLLS!

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

Si l'issue de la bataille finale s'annonce incertaine, un facteur peut faire pencher la balance en faveur de l'un ou l'autre camp : l'alliance des Trolls. Black Fox et Konrad le savent. C'est pourquoi ils envoient chacun des émissaires à la réunion des Trolls qui a lieu toutes les demilunes dans une grotte. Mais les Trolls sont des êtres farouches et souvent imprévisibles !

Les camps en présence

Scénario de campagne : les personnages des groupes N°3 de chaque camp.

Scénario Individuel

Les Orks : Black Fox, Shaman, Zed, Crazy Ork, 2 Elite Orks (16 en attaque), 2 guerriers (10 et 12 en attaque), 2 archers et 2 wardogs (tous à pied).

Les Rebelles exilés : Konrad, Godiva, Zacharie, Thrugg, Grast, Homhley, Laberne, Jon, Darvich, Gustav, Simon, Rix, Santiago et Bamey (tous à pied). Dans le scénario individuel, Shaman et Zacharie ont chacun 40 points d'énergie.

Positions de départ et début de l'action

Les joueurs tirent au sort qui commence la partie. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé au dé (attention : 0 = 10) fait rentrer ses personnages par l'une des deux galeries du Lac du Dragon (côté X). Puis, l'autre camp fait de même par l'autre galerie (toujours côté X).

Règle spéciale

A partir du 10ème tour de jeu, avant que les joueurs n'entament le tour, les 3 Trolls rentrent l'un derrière l'autre par le côté X (case N7) de la carte La Caverne. Ils se dirigent vers l'entrée de pièce dallée la plus proche. Le tour suivant, toujours avant que les joueurs ne jouent, ils continuent dans la même direction. Si, au moment où le premier Troll entre dans la pièce, il n'y a que les personnages d'un même camp sur les cases dallées (carte La Caverne), les Trolls s'allient immédiatement avec le camp en question. Dès le tour suivant, les Trolls sont déplacés par le joueur avec qui ils ont fait alliance. Par contre, s'il y a des personnages des deux camps sur les cases dallées (ou aucun), les Trolls, à chaque tour, se dirigeront vers (et si possible attaqueront) le ou les personnages les plus proches. En cas d'égalité de distance, on tire au sort. Dès qu'à la fin d'une séquence combat, il n'y a plus que les personnages d'un seul camp sur les cases dallées, les Trolls s'allient avec ce camp.

Conditions de victoire

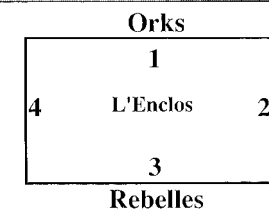
Le dernier joueur à avoir un personnage sur la carte a gagné.

Scénario de campagne : le camp qui fait alliance avec les Trolls pourra faire participer 3

Trolls à ses côtés à la bataille décisive (voir scénario 5)

SCENARIO 4 : LA SOURCE MAGIQUE

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

Dans les monts Karthäm se trouve une petite vallée encaissée au fond de laquelle jaillit une source magique. Tout magicien qui boira de cette eau verra ses capacités décuplées pendant les 12 heures qui suivent. N'est-ce pas tentant d'aller y remplir sa gourde pour la ramener à son magicien préféré? Voilà justement deux groupes qui s'approchent de la source par des sentiers escarpés...

Les camps en présence

Scénario de campagne : les personnages des groupes N°4 de chaque camp.

Scénario individuel

Les Orks : Zed (à cheval), Crazy Ork, 4 guerriers orks (2 de 14 en attaque, 1 de 12 et 1 de 8) et les 2 wardogs.

Les Rebelles exilés : Godiva, Lucifer, Darvich, Aldus, Simon, Rix, Santiago et Barney (tous à cheval).

Position de départ et début de l'action

Le joueur Ork commence la partie en rentrant par le côté 1 de la carte. Le joueur Rebelle fait ensuite de même par le côté opposé. La source magique est représentée par une petite mare de 4 cases, placée au milieu de l'enclos de façon à recouvrir le mot "ARENA".

Règles spéciales

Chaque personnage du scénario porte sur lui une petite gourde en peau. Pour remplir sa gourde d'eau magique, un personnage doit être à pied, se trouver sur une case adjacente à une case eau et ne pas tirer, ni bouger, ni combattre pendant son tour **et** le tour du camp adverse. Dès le tour de jeu suivant, le personnage peut bouger normalement. Si, par la suite, le personnage est impliqué dans un combat, un adversaire peut lui voler sa gourde s'il l'assomme ou le tue. Le vol de la gourde remplace l'avance après combat. Il est évidemment possible de reprendre une gourde volée en appliquant la même règle. **Scénario de campagne :** si un magicien fait partie du groupe, il peut boire à la source de la même façon que l'on remplit une gourde. Il bénéficie alors de 30 points d'énergie supplémentaires. Toutefois, ces points ne sont pas transférables d'un scénario à l'autre, car leur effet est temporaire (12 heures).

Conditions de victoire

Le camp qui sort en premier une gourde d'eau magique de la carte a gagné.

Scénario de campagne : Le joueur qui réussit à sortir la gourde peut ajouter 30 points d'énergie à son magicien lors de la bataille qui suit. Les deux camps peuvent arriver à sortir chacun une gourde. Le fait de sortir éventuellement plusieurs gourdes n'apporte rien de plus car l'eau transportée perd tout effet si elle n'est pas buée dans les 48 heures...

SCENARIO 5 : LA BATAILLE DE KAZHDIN

Disposition du tapis de jeu Disposez les cartes de surface et les cartes de souterrain de façon à pouvoir faire passer les personnages de l'une à l'autre.

L'histoire

Guidés par leur intuition, les deux magiciens, Shaman et Zacharie se sont rencontrés seul à seul, au détour d'un chemin. Ce qu'ils se sont dit, personne ne le sait. Mais ils ont obtenus respectivement de Black Fox et Konrad que la bataille qui se prépare ait lieu dans les règles de l'honneur: les vaincus auront non seulement la vie sauve, mais ils resteront des êtres libres. Le champ de bataille retenu par les deux chefs est situé à proximité d'une vieille mine désaffectée. En surface et dans les galeries, chacun fourbit ses armes...

Les camps en présence

Scénario de campagne : Dans chaque camp, tous les personnages encore en vie après les quatre premiers scénarios ainsi que les peuples alliés. Les personnages blessés ont été guéris. Ils reviennent donc représentés en bonne santé, avec un nouveau cheval si besoin est. **Scénario individuel**

Les Rebelles : Tous les personnages décrits au bas de la page 8 et les 4 Elfes. **Les**

Orks : Tous les personnages décrits au bas de la page 8 et les 7 Goblins.

Positions de départ et début de l'action

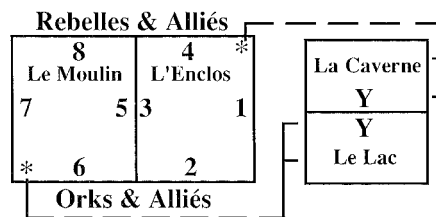
Chaque camp divise secrètement ses forces en deux: d'un côté les personnages qui sont en surface, de l'autre ceux qui sont dans les souterrains de lamine désaffectée. Les Orks et leurs alliés commencent alors la partie en rentrant: - en surface par le côté indiqué (voir schéma); - dans les souterrains, par les cases DI, EI, KI et LI de la carte Le Lac du Dragon. A leur tour, les Rebelles et leurs alliés en font autant: - en surface, par le côté opposé; - dans les souterrains, par les cases B 16, C 17, H 16 et J 17 de la carte La Caverne des Nains. Les tireurs adverses peuvent effectuer des tirs défensifs. **Important:** deux entrées de souterrain de 2 cases sont placées en surface à deux angles opposés du tapis (signe * sur le schéma), en débordant légèrement de la carte. L'entrée de chaque souterrain est dirigée vers l'intérieur du tapis de jeu et le sommet de l'entrée ne laisse dépasser que le quart d'hexagone qui forme le coin de la carte. Chaque entrée correspond aux deux galeries par lesquelles les joueurs font rentrer leurs personnages sur la carte souterrain (voir schéma).

Règle spéciale

Les personnages en surface peuvent descendre dans les souterrains en empruntant l'une des entrées de la mine. Pour cela, le personnage doit atteindre l'entrée du souterrain en ayant au moins encore 1 point de mouvement à dépenser. Il est alors retiré du tapis de jeu. Le tour suivant, il pourra entrer sur la carte souterrain par l'une des galeries correspondantes (voir schéma) ou éventuellement rebrousser chemin et réapparaître à l'entrée de la mine. De la même façon, un personnage peut remonter des souterrains en surface en sortant de la carte souterrain par l'une des galeries reliées à une entrée.

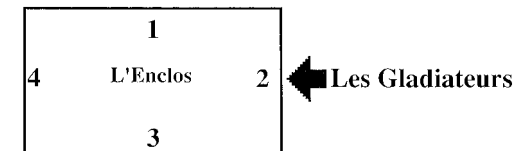
Conditions de victoire

Le premier camp à contrôler entièrement un niveau -la surface ou les souterrains- est déclaré vainqueur. Contrôler entièrement un niveau signifie qu'il n'y a aucun personnage de l'autre camp encore **debout** dans le niveau concerné. Les combats cessent alors immédiatement.



SCENARIO 6 : DRAGON NOIR

Disposition du tapis de jeu



L'histoire

La bataille est finie. Les combattants des deux camps, exténués, écoutent la voix grave de Shaman. "Vous avez montré votre courage et votre force, leur dit-il, le temps de la paix des braves est venu. Une autre épreuve, ô combien plus redoutable, nous attend. Les khandars ou loups-de-guerre, comme les appelle Zacharie, seront bientôt ici. Déjà maîtres d'Haÿven, le monde d'où proviennent Zacharie et ses compagnons, ils s'apprentent à faire de même avec Arkö Iriss! Que pouvons-nous faire? Une personne sur Kazhdin a peut-être la solution. Sarah, princesse de Kahilua et petite-fille d'Arthésamée le Conquérant, est retenue prisonnière par les Nains sur la presqu'île de Talbh. C'est elle qui fut chargée de mettre en lieu sur l'Orbe mauve lorsque les khandars commencèrent à envahir Arkö Iriss... - L'Orbe mauve, cette pierre qui permet de parler aux dragons? lui lança un Ork stupéfait. - Oui, elle existe, répondit Shaman. Avec cette pierre, la reconquête de nos deux mondes ne serait plus une chimère. Mais les Nains ne veulent rien savoir... alors que le sort d'Arkö Iriss et d'Haÿven est peut-être entre leurs mains! Allons-nous accepter d'être réduits bientôt en esclavage à cause de quelques Nains bornés?". Pour toute réponse, un guerrier se lève et commence à frapper son armure de son glaive. Un autre en fait autant sur son bouclier. Bientôt, tous, Orks, Goblins, Humains, Trolls et Elfes se retrouvent debout à frapper le métal en cadence. D'un bout à l'autre de l'île, l'air vibre. Mais avant de faire entendre raison aux Nains, il leur faudra affronter celui qui défend l'entrée du passage menant à la presqu'île: le Dragon Noir!

Les camps en présence

Scénario de campagne: le vainqueur de la bataille de Kazhdin prend tous les personnages survivants, l'autre le Dragon Noir. Les personnages blessés ont été guéris et sont donc représentés en bonne santé, avec un nouveau cheval si besoin est. Shaman et Zacharie reçoivent chacun 50 points d'énergie supplémentaires, qui viennent s'ajouter aux points qu'il leur reste. Au cas où un magicien est mort, ses points ne sont pas attribués.

Scénario individuel : Konrad, Black Fox, Godiva, Zacharie, Shaman, Zed, Grast, Honhley, Thrugg (tous à cheval) et la garde Ork (7 Elite Ork) affrontent le Dragon Noir. Shaman et Zacharie ont chacun 50 points d'énergie.

Positions de départ et début de l'action

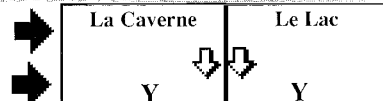
L'entrée du passage (entrée de souterrain à 2 cases) est placée entre l'arbre rouge et l'arbre vert à 3 cases du bord de la carte (coté 4), orientée vers l'enclos. Le joueur Dragon Noir place son pion n'importe où à l'intérieur de l'enclos. La troupe de guerriers commence la partie en rentrant par le côté 2 de la carte. **Important :** le Dragon Noir ne peut jamais sortir de l'enclos.

Conditions de victoire

Les guerriers gagnent s'ils arrivent à tuer le dragon en 15 tours de jeu ou moins. Sinon, le Dragon Noir l'emporte. Ceux qui font la campagne n'ont pas le choix. Le dragon noir doit être tué pour pouvoir jouer le scénario suivant, même si cela doit prendre 30 tours!

SCENARIO 7 : UNE PRINCESSE CHEZ LES NAINS

Konrad,
Black Fox,
etc.



Disposition du tapis de jeu

L'histoire

Apprenant l'arrivée d'une troupe ennemie sur leur territoire, les Nains se sont réfugiés dans les galeries souterraines creusées dans le sous-sol de la presqu'île. Ils ont emmené avec eux leurs deux prisonniers: Sarah, princesse de Kahilua, et Gotmar, ancien Dresseur de dragons. Un Dragon Nain rôde d'ailleurs dans les galeries...

Les camps en présence

Scénario de campagne : le vainqueur du scénario 6 prend tous les survivants du combat contre le Dragon Noir. Les personnages blessés ont été guéris et sont donc représentés en bonne santé. Shaman ou Zacharie reçoit 50 points d'énergie. L'autre camp prend les 8 Nains Noirs (Black Dwarf), le Dragon Nain (Baby Dragon), Sarah et Gotmar. **Scénario individuel :** un camp prend Konrad, Black Fox, Godiva, Thrugg, Zed, Shamas, 2 archers Ork, Lucifer et les 2 wardogs. Shaman reçoit 50 points d'énergie. L'autre camp prend les 8 Nains, le Dragon Nain, Sarah et Gotmar.

Positions de départ et début de l'action

Le joueur qui représente les Nains positionne ses personnages en secret, en notant pour chacun la case où il se trouve (Numéro de la case et nom (le la carte). Sarah et Gotmar sont nécessairement placés dans une pièce (cases dallées). Ils sont enchaînés et ne peuvent donc pas bouger. Le Dragon Nain est placé dans la grotte du lac, sur des cases sable ou eau (il nage très bien le petit!). Une fois que le joueur Nain a noté l'emplacement (le ses personnages, Konrad, Black Fox et leurs compagnons rentrent par les cases B 1, C 1, 111 et J 1.

Règles spéciales

Les règles d'apparition des personnages cachés sont identiques à celles du scénario 2. Le Dragon Nain peut sortir de la grotte où il est au départ. Sarah et Gotmar sont automatiquement libérés s'il y a un personnage ami à leur côté et qu'aucun Nain debout (ni mors ni assommé) ne se trouve à côté du personnage qui libère ou du personnage à libérer. Les Nains ne peuvent pas attaquer Sarah et Gotmar avant qu'ils n'aient été libérés.

Conditions de victoire

Si Konrad, Black Fox et leurs compagnons arrivent à ressortir de la grotte avec Sarah et Gotmar vivants, ils ont gagné. Si Sarah ou Gotmar meurt pendant le scénario, il y a match nul. Dans tous les autres cas, ce sont les Nains qui gagnent. **Scénario de campagne:** le vainqueur mènera nos héros dans les souterrains de Kazhdin à la recherche de l'orbe mauve. Le perdant représentera les Krobs, un peuple d'araignées géantes fort sympathiques...

BIENTOT LA SUITE DE CETTE AVENTURE DANS
"L'EPREUVE", LE DEUXIEME EPISODE DE DRAGON NOIR.

