

1 PRESENTATION

1.1 Introduction

Ce livret relate les affrontements entre un puissant seigneur : Sir Roland et un grand mage: Shaman. L'épopée se déroulera en 7 scénarios; les 5 premiers mettent en exergue l'extrême tension qui règne entre les deux camps. Les scénarios 6 et 7 représentent les sanglantes batailles auxquelles chaque camp peut se livrer pour acquérir ou conserver le pouvoir.

Pour jouer cette campagne vous devez posséder les boites Cry Havoc et Dragon Noir, cependant, joués individuellement, les scénarios 1 et 2 nécessitent uniquement Cry Havoc, les 3, 4 et 5 la boîte Dragon Noir.

1.2 L'histoire

Le soleil rougeoit à l'horizon, Andréas le jeune elfe est épuisé, il a encore guetté toute la journée le retour de son frère aimé. «Il sera là demain» soupire-t-il pour lui-même, descendant d'un pas lourd l'escalier du chemin de guet.

«Cette attente devient insupportable! Que l'on convoque Konrad immédiatement». Sir Roland ne tient plus en place depuis avant-hier, ses meilleurs éclaireurs ne sont toujours pas rentrés du village de Midelle, cela fait maintenant 10 jours !

«Ah ! te voici Konrad. Je ne supporte plus les provocations de ce soit disant Shaman, il menace mes terres et éprouve la loyauté de mes hommes, ce lâche se cache dans la montagne. Je veux que tu te rendes à Midelle, tu y solliciteras l'aide de Sir Gilbert; trouve le camp de ce traître de Shaman et tâche de savoir où sont passés les six éclaireurs que j'ai dépêchés. Si je n'ai pas de nouvelles de toi dans dix jours, je lèverai l'armée et me rendrai à Midelle, puis je ratisserai la région pour trouver ce chien. Prends dix hommes et va».

Konrad inclina la tête et se retira. «Enfin de l'action» se dit-il tout bas; il ne pensait pas si bien dire...

1.3 Présentation des personnages

Sir Roland:

Homme courageux et autoritaire, il est le seigneur du château des «terres de la montagne». C'est un chef juste et apprécié de ses hommes.

Konrad:

Maître d'armes du château, sa force et sa dextérité sont impressionnantes et bien qu'il soit roturier, les chevaliers écoutent toujours ses conseils.

Godiva :

Compagne de Konrad et maître chien, elle ne se sépare jamais de son fidèle Lucifer et bien peu de chevaliers oseraient les défier en combat singulier.

Laberne :

C'est un être faible et fragile qui a su compenser ses carences par une grande agilité à l'arc.

Sir James:

Taciturne mais loyal; que dire de plus?

Zacharie:

Vieil homme bougon, il vit seul depuis toujours et ne se mêle pas des affaires des autres. Cependant il n'apprécie pas du tout les exactions commises par Shaman et il aidera Konrad s'il vient à lui.

Shaman :

Magicien puissant et avide de pouvoir, il déteste les chevaliers et projette de s'en débarrasser, ce qui, selon lui, ne saurait tarder...

Sir Gilbert:

Un être lâche et vénal, son souhait? Etre seigneur à la place du seigneur. Il craint Shaman mais l'union,

Scénario Journal du Stratège 60/61

même temporaire, fait la force.

Sir Alain:

Les oreilles et les yeux de Sir Gilbert, son dévouement est total et il ne recule devant aucune cruauté pour plaire à son chef.

Black Fox:

Seigneur de la horde, l'évident plaisir qu'il prend à tuer et la peur qu'il distille en fait un redoutable guerrier.

2 LES REGLES

2.1 *Compatibilité des boîtes*

Pour pouvoir jouer avec les deux boîtes, modifiez les pions Cry Havoc de la façon suivante :

- Pour symboliser les armures, cercelez de rouge le potentiel de défense des pions chevaliers, sergents, hallebardiers et arbalétriers vus de dos.
- Les archers de Cry Havoc tirent à l'arc court.

Les règles de **déplacements, combats et terrain** de Dragon Noir priment sur celles de Cry Havoc. Exemples: tous les chevaux se déplacent de 12 cases et tous les pions sans armure de 8.

2.2 *Rappels et compléments de règle*

Konrad peut décider de se reposer 1 ou plusieurs jours à Midelle (fin du scénario 2) ou dans la caverne des nains (fin du scénario 4) pour que tout ou partie de son groupe guérisse (cf table des soins ci-dessous) ou pour que Zacharie récupère ses 100 points de magie. Le repos doit être total : pas de combat, ni déplacement. Les survivants des Férons, des oppresseurs et des gardiens ont largement le temps de rejoindre Shaman qui se chargera de les guérir magiquement en vue de l'assaut final.

Table de guérison:

| DE | JOURS |
|-----|--------------------|
| 1-2 | 1 |
| 3-4 | 2 |
| 5-6 | 3 |
| 7-8 | 4 |
| 9 | 5 |
| 0 | Plusieurs semaines |

Utilisez la règle opérationnelle concernant les munitions (Cry Havoc p.9) ainsi que "l'errare humanum est" (Dragon Noir p.14) et différenciez les archers orks et elfes.

Il est permis de combattre à travers les fenêtres d'autres personnages qui sont alors en terrain (+).

Pour récupérer les points de magie dépensés, Zacharie et Shaman doivent se reposer une journée entière.

Le dragon noir tient compte des pénalités de terrain comme un personnage à pied, cependant il ne lui est pas possible de franchir les cases «arbre».

Au lieu d'attaquer avec la gueule, le dragon peut choisir de souffler l'équivalent d'une boule de feu sur une distance de 2 cases. Les effets sont similaires au sort de magie (cf Fiche de magie).

Une mule peut transporter un mort. Pour cela, un personnage doit rester un tour sans se déplacer ni combattre pour décharger la mule et installer le mort. Attention, le ravitaillement de celle-ci est perdu. L'avant-garde peut conserver ses mules jusqu'à la fin du scénario 3.

2.3 *Chronologie*

Comme l'indique le synoptique, chaque scénario est séparé par une journée de marche (excepté entre le 3 et le 4).

Scénario Journal du Stratège 60/61

Pour bien comprendre la chronologie des événements, un exemple est nécessaire :

Konrad quitte le château du Seigneur Roland à l'aube du jour J, le scénario 1 intervient à J + 1, le 2 à J + 2, le 3 et le 4 à J + 3.

Toujours dans cette hypothèse, l'avant garde se repose 2 jours dans la caverne des nains. Un personnage valide a le temps d'aller à Kaliep dénombrer les forces de Shaman.

Le groupe est de retour au village à J + 7 (un jour et demi de marche), et au château à J + 9. Kaliep serait alors attaquée à J + 13

Pour ménager le suspense, le joueur incarnant Shaman garde secrète sa date de départ en jetant un dé :

1-3 : J + 14

4-7 : J + 15

8-0 : J + 16

Attention cette date peut-être modifiée (cf scénario 1).

A J + 10 Roland quitte son château et à J + 12 il arrive à Midelle.

Le combat final ne peut se dérouler que dans un village donc :

Roland étant à Midelle et Shaman à Kaliep :

- Si Shaman part avant Roland, jouer le scénario 7
- Si Roland part avant Shaman, jouer les scénarios 5 et 6.
- Si les deux seigneurs partent en même temps, jouer le scénario 7 en incorporant l'avant-garde (à cheval mais sans Zacharie) dans le groupe 2 de l'armée de Sir Roland.

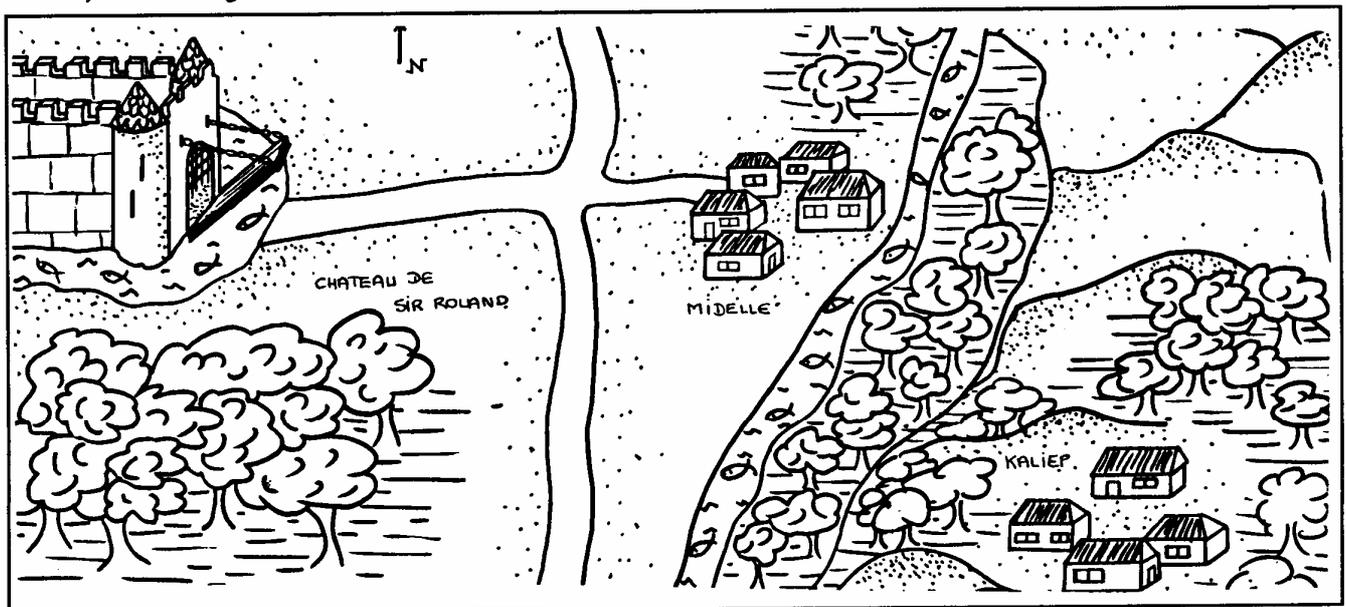
2.4 Les fiches de jeu

Elles permettent aux joueurs de noter la date des événements passés ou à venir et de suivre le décompte des projectiles et des points de magie de leurs personnages.

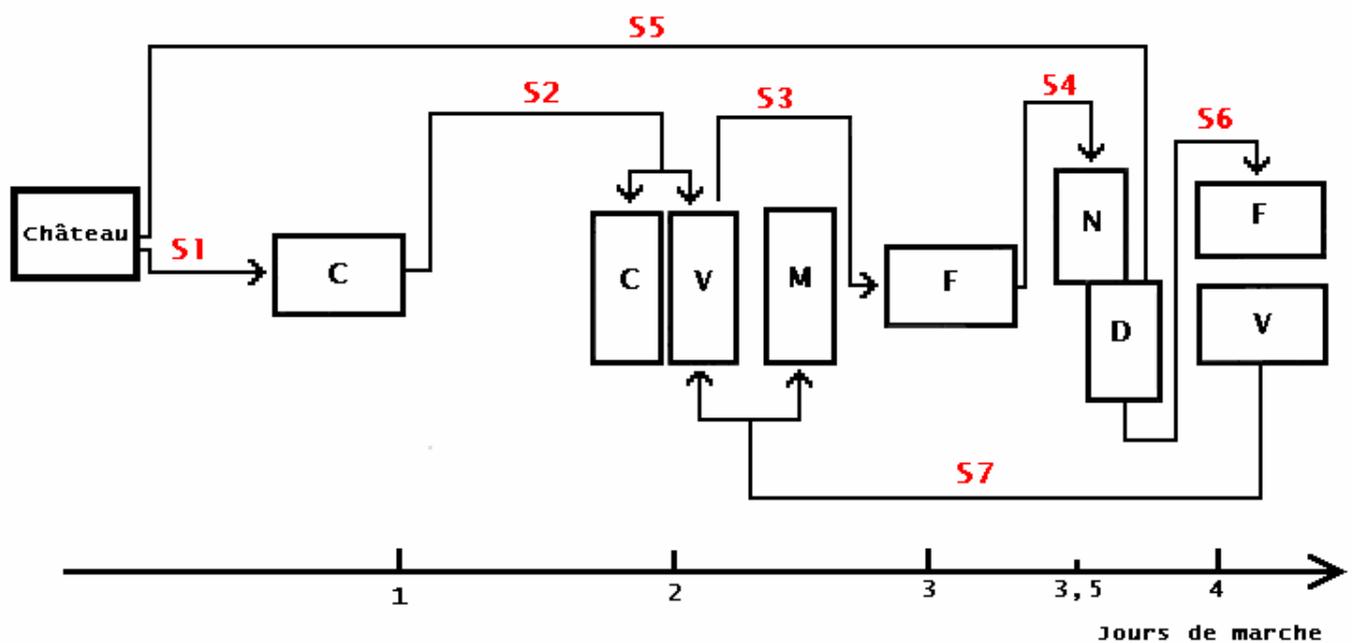
Par ailleurs, le joueur incarnant Roland peut inscrire pour ses blessés, les dates de début de repos et de guérison.

3 JOUER LA CAMPAGNE

3.1 Plan de la région



3.2 Synoptique des scénarios



4 LES ARMEES

4.1 Sir Roland

| L'avant garde | |
|---------------|--|
| Héros | Konrad, Godiva, Laberne et Sir James |
| Piquiers | Ben, Bertin, Hal, Mark, Odo, Perkin et Wat |
| Sergents | Sergent Tyler |
| Animaux | Lucifer, mule 1 à 6 et les chevaux des héros |

| Groupe 1 | | Groupe 2 | |
|--------------|---|---------------|---|
| Chevaliers | Sir Conrad, Sir Gaston, Sir Jacques, Sir Piers, Sir Roland et Sir Jacques. | Chevaliers | Sir Cugney, Sir Gunter, Sir John et Sir Peters. |
| Archers | Enguerrand, Fletcher et Mathias. | Archers | Elf (14-8), Bowyer |
| Sergent | Sergent Martin | Arbalétriers | Codemar et Gaston. |
| Hallebardier | Tom | Sergent | Sergent Wood |
| Mercenaires | Aldu, Darvich, Dill, Evans, Grast, Gustav, Homley, Matt, Roberts et Thrugg. | Hallebardiers | Naymes et Watkin |

Scénario Journal du Stratège 60/61

4.2 Maître Shaman

| Groupe 1 | | Groupe 2 | |
|----------|----------------|-------------|---|
| Animal | Le dragon noir | Héros | Shaman et Black Fox |
| | | Mercenaires | Barney, Jon, Santiago, Simon, Arlon, Rix et Zed |
| | | Elites Orks | 6 guerriers et Crazy Ork |
| | | Gobelins | 6 guerriers et un archer |
| | | Trolls | 3 trolls |
| | | Animaux | 2 chiens de guerre |

5 LES SCENARIOS INDIVIDUELS

5.1 Une veillée agitée

Boite : Cry Havoc

Les camps en présence :

- L'avant gade : Sir Rolland, Sir Thomas et Sir Gunter, Sergent Tyler, Ben, Bertin, Crispin, Hal, Mark, Odo, Perkin, Wat, Mules 1 à 5 et trois bons chevaux.
- Le groupe félon : identique au scénario de campagne.

Les conditions de victoire : Chaque groupe totalise les mules qu'il a sorties du coté 5 et soustrait les mules qu'il a tuées, le camp ayant le plus haut total est déclaré vainqueur.

5.2 Sir Gilbert est passé à l'ennemi

Boite : Cry Havoc.

Les camps en présence :

- L'avant garde au scénario 1
- Les oppresseurs : le groupe du scénario 2 de la campagne Sir Conrad.

Positions de départ et début de l'action :

- Seule Sarah est placée dans la petite maison sans numéro, elle doit être gardée.
- L'avant garde entre par le coté 7, Forester peut faire un tir défensif.

Conditions de victoire : Le camp sortant Sarah par le coté 6 ou 8 est déclaré vainqueur. Le camp qui tue Sarah a perdu.

5.3 Rencontre avec Zacharie

Boite : Dragon noir et la carte Forêt

Les camps en présence :

- L'avant garde : Konrad, Godiva et Laberne.
- Les elfes :(16-10), (14-8), (10-5). Barney, Darvich, Gustav, Paul, Roberts, Rix, Santiago et Simon, tous à cheval.
- Les gardiens : Identique au scénario 3.

Conditions de victoire : le groupe qui réussit le premier à laisser, sans combattre et pendant un tour, un personnage aux côtés de Zacharie est déclaré vainqueur.

5.4 La caverne des nains

Boite : Dragon noir

L'histoire : le grand mage Zacharie n'a pas hésité à payer une grosse somme pour que le groupe de Godiva lui ramène une gourde de la précieuse eau de jouvence. Mais pourquoi a-t-il omis de leur

Scénario Journal du Stratège 60/61

dire qu'il n'est pas le seul la convoiter ?

Disposition du tapis de jeu : Une petite pièce d'eau est disposée en D9-E10.

Les camps en présence :

- Godiva, Lucifer, Thrugy, Grast, Homley, Matt, Jon et Laberne.
- Les huit nains

Positions de départ et début de l'action : les nains entrent par le coté Y, puis Godiva par le coté X.

Conditions de victoire : Etre le premier à sortir par le coté opposé avec une gourde remplie.

Règle spéciale : cf règle spéciale du scénario 4 de Dragon noir page 12.

5.5 *Une mauvaise surprise*

Boite : Dragon noir

Les camps en présence :

- Le dragon noir
- Aldus, Arlon, Barney, Dervich, Dill, Evans, Grast, Godiva, Gustav, Homley, Jon, Konrad, Laberne, Matt, Paul, Roberts, Rix, Santiago, Simon et Zacharie.

Conditions de victoire : Konrad est victorieux s'il n'essuie pas plus de 6 pertes.

Remarques : Zacharie dispose de 50 P.E.

Il vous est possible de constituer votre propre armée : il doit y avoir plus de vingt personnages et un magicien. Pour gagner, il ne faut pas dépasser 25% de pertes.

5.6 *L'attaque de Kaliep*

Boite : Cry Havoc, Dragon noir et la carte Forêt.

Les camps en présence :

- L'armée de Shaman : le groupe 2,
- L'armée de Roland : les groupe 1 et 2.
- Zacharie (100P.E.)

5.7 *L'attaque de Midelle*

Boite : Cry Havoc et Dragon noir,

Les camps en présence :

- l'armée de Roland : les groupe 1 et 2 ainsi que Zacharie (50 P.E.),
- l'armée de Shaman : toutes les forces.

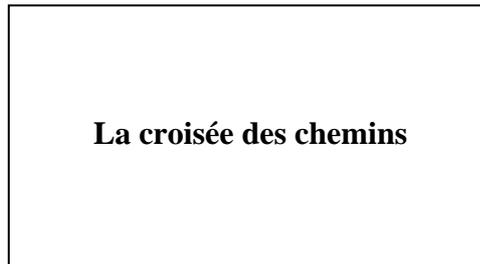
6 LA CAMPAGNE

6.1 SCENARIO I - UNE VEILLE AGITEE

6.1.1 L'histoire

Le départ de l'avant garde et de son ravitaillement n'est pas passé inaperçu au château ; depuis ce matin, Konrad est filé par la bande de Sir Alain qui compte bien s'emparer des mules ...

6.1.2 Disposition du tapis de jeu



6.1.3 Les camps en présence

| | L'avant garde | Le groupe félon |
|----------|---|---|
| Héros | Konrad, Godiva, Laberne et Sir Héros James | Sir Alain à cheval |
| Piquiers | Ben, Bertin, Crispin, Hal, Mark, Sergent Odo, Perkin et Wat | Armin |
| Sergent | Tyler | Archer Aylward |
| Animaux | Lucifer, Mules 1 à 6 et les chevaux des héros | Arbalétrier Francisco Hallebardiers Frédéric, Geoffrey et Wynken Vougiers Rees et Robin |

6.1.4 Positions de départ et début de l'action

- Un pion « boule de feu » est posé à trois cases de l'une des cases talus bordant la mare, il symbolise le feu de camp et ne pourra pas être déplacé durant la partie, cette case devient infranchissable.
- Les héros de l'avant garde sont placés autour du feu de camp, les chevaux et les mules en contrebas autour de la mare. L'escorte est disposée à coté des cases talus bordant la mare et Lucifer à coté de Godiva.
- Le groupe félon, qui commence en entrant par le coté 8 de la carte, est surpris : pas de tir de défense.

6.1.5 Les objectifs

- L'avant garde : protéger les bêtes et tuer cette racaille.
- Le groupe félon : grâce à ce ravitaillement Shaman pourra attaquer un jour plutôt avec trois mules et deux jours plutôt avec 4 à 6 mules.

L'escarmouche prend fin dès qu'un groupe est mis en fuite.

6.1.6 Règles spéciales

- Si tous les héros sont tués, jouer directement le scénario 7.
- Les survivants du groupe félon prendront part à la bataille finale (scénario 6 ou 7).
- Le joueur de l'avant garde précisera si les mules sont attachées les unes aux autres ou non.
- Une mule peut transporter un personnage mort mais il lui faut ôter son chargement, elle ne pourra donc pas être prise en compte par les paysans à la fin du scénario 2.

6.2 SCENARIO II - SIR GILBERT PASSE A L'ENNEMI

6.2.1 L'histoire

Alors que le groupe s'approche du village de Midelle ; deux hommes surgissent et accourent vers Konrad, Ils semblent épuisés. « Seigneur, aidez-nous ! », dit l'un d'eux. Je me nomme Hubert et voici mon camarade Ben, nous nous sommes échappés de Midelle ; Sir Gilbert retient prisonniers les éclaireurs de Sir Roland, notre ami Jacopa ainsi que Sarah, la fille du chef du village. « Nous devons les délivrer ! » dit Konrad. La troupe se remet en marche.

6.2.2 Disposition du tapis de jeu



6.2.3 Les camps en présence

- L'avant garde : les survivants du scénario 1 et les Hallebardiers Hubert et Ben.
- Les oppresseurs :

| | |
|--------------|---|
| Héros | Sir Gilbert |
| Arbalétrier | Forester |
| Hallebardier | Otto |
| Vougiers | Guy, Jean et Tybalt |
| Paysans | Baker, Carpenter, Cedric, Farmer, Gam, Gilles, Gobin, Radult, Salter, Smith et Wuf. |

6.2.4 Positions de départ et début de l'action

- Trois elfes ayant une valeur d'attaque différente, Jacopa et Sarah sont placés, coté « stun » dans la plus grande pièce du bâtiment 5 Ils ne pourront pas intervenir dans ce scénario.
- Les oppresseurs sont placés sur la carte village.
- Konrad et son groupe commencent la partie en entrant par le coté 7. Forester peut faire un tir défensif.

6.2.5 Les objectifs

- L'avant garde : Quiconque s'oppose à la volonté de Sir Roland sur ses propres terres doit être châtié.
- Les oppresseurs : « Vive le Shaman et mort aux vaincus ! ».

Le combat prend fin dès qu'un camp est anéanti ou mis en fuite.

6.2.6 Règles spéciales

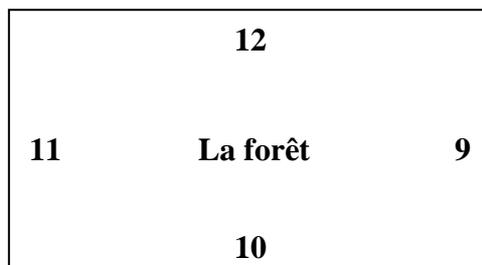
- L'avant garde : De plus, de voir Sarah tuée, les paysans aident Sir Gilbert ; si ce dernier est tué ou mis en fuite, ils cessent immédiatement le combat.
- Si Konrad est vainqueur, compter les mules restantes (même mortes au cours de ce scénario) dont le chargement est celui d'origine. Les paysans, pour le remercier, offrent :
 - 0-1 mule : l'hospitalité (cf règles de guérison),
 - 2-3 mules : 2d10 projectiles par tireur et un cheval (en plus),
 - 4-5 mules : Deux chevaux et les survivants accompagneront Konrad (en plus),
 - 6 mules : le rebouteux du village soignera les héros uniquement (en plus),
- Les survivants du groupe d'opresseur prendront part à la bataille finale (scénario 6 ou 7).
- Si tous les héros sont tués, jouer directement le scénario 7.

6.3 SCENARIO III - RENCONTRE AVEC ZACHARIE

6.3.1 L'histoire

Une fois délivrés, les éclaireurs expliquent au groupe leur découverte dans la forêt, au pied de la montagne, d'un passage s'enfonçant sous la terre. Les elfes savent que non loin de cette entrée, habite un grand mage nommé Zacharie qui, dit-on, n'apprécie guère les exactions de Shaman. « Nous n'avons pu le contacter » raconte l'un d'eux, « car nous avons été sauvagement attaqués, trois des nôtres ont été massacrés et Sir Gilbert nous a fait prisonnier. » Il faut solliciter l'aide du magicien et visiter le souterrain...

6.3.2 Disposition du tapis de jeu



Numéroter les 27 cases du coté 12 (A, B, C, ...X, Y, Z, AA, ...) de gauche à droite. Placer une maison moyenne dont l'ouverture est en T1.

Disposer une petite entrée de souterrain orienté vers le coté 11, dont la porte est en Z9.

6.3.3 Les camps en présence

- L'avant garde :
 - Les survivants du scénario 2,
 - Elfes : (16-10) – (14-8) – (10-5)
 - Héros : Zacharie et son cheval.
- Les oppresseurs :
 - Les gardiens :
 - Le baby dragon,
 - 13 guerriers orks.

Scénario Journal du Stratège 60/61

6.3.4 Positions de départ et début de l'action

- Zacharie est dans la maison, sur la case près de la fenêtre, son cheval à l'extérieur.
- Le baby dragon est placé sur deux cases devant l'entrée du souterrain.
- Les orks jouent une première fois en entrant par le coté 10.
- Les gardiens commencent la partie puis l'avant garde entre par le coté 9.

6.3.5 Les objectifs

- L'avant garde : un des héros doit entrer dans la maison et y rester pendant un tour pour bénéficier de l'aide de Zacharie.
- Les gardiens :
 - si le vieil homme aide les humains, Shaman ne sera pas content, mais alors, pas content du tout ...
- Le combat prend fin dès qu'un camp est anéanti ou mis en fuite.

6.3.6 Règles spéciales

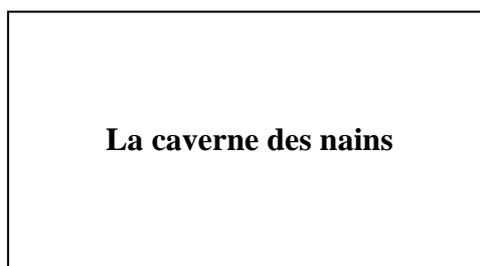
- Zacharie intervient immédiatement si l'un des gardiens l'attaque ou entre dans sa maison.
- Les orks peuvent faire leur entrée par tous les cotés et par l'entrée du souterrain.
- Les survivants du groupe des gardiens prendront part à la bataille finale (scénario 6 ou 7).
- Le baby dragon combat jusqu'à la mort.

6.4 SCENARIO IV - LA CAVERNE DES NAINS

6.4.1 L'histoire

« Voici donc par où passent les hordes de Shaman ! » s'exclame Sir Alain, « d'ailleurs nous devons approcher de son repaire car je vois de la lumière » renchérit-il. Erreur ! Après une journée de marche souterraine, nos amis arrivent chez les nains noirs qui détestent être dérangés.

6.4.2 Disposition du tapis de jeu



Une petite pièce d'eau est disposée en D9-E10.

6.4.3 Les camps en présence

- l'avant garde :
 - les survivants du scénario 3 et Zacharie.
- Les nains
 - Les huit nains.

6.4.4 Positions de départ et début de l'action

- Les nains sont nécessairement placés dans les pièces (cases dallées).
- La partie commence par l'entrée de Konrad et de sont groupe par les cases B 16, C 17, H 16, J 17.
- Les nains peuvent faire un tir défensif si l'ennemi est à portée.

Scénario Journal du Stratège 60/61

6.4.5 Les objectifs

- L'avant garde : Konrad sent qu'il est près du but. Shaman ne doit pas être au courant de leur présence, il faut éliminer les nains.
 - Les nains : Ils se défendront jusqu'au dernier
- Si tous les héros sont tués, jouer directement le scénario 7.

6.4.6 Règles spéciales

- Il n'y a pas de fuite possible, les belligérants doivent combattre à mort.
- Si Konrad est vainqueur, il pourra se reposer un ou plusieurs jours (cf. règles de guérison).

6.5 SCENARIO V - UNE MAUVAISE SURPRISE

6.5.1 L'histoire

Après une longue marche, l'armée de Sir Roland traverse la caserne des nains, qui brillent par leur absence. Le boyau qu'avait emprunté l'avant garde s'est écroulé (ou a été bouché..) Le groupe s'engage donc dans l'autre galerie qui débouche sur un lac souterrain et, horreur ! Un énorme dragon bloque le passage. Il est furieux car son petit a disparu depuis plusieurs jours... « Nous devons passer coûte que coûte » ordonne Sir Roland, la mort dans l'âme.

6.5.2 Disposition du tapis de jeu



6.5.3 Les camps en présence

- L'armée de Sir Roland
 - Les groupes 1 et 2 à pied, les survivants de l'avant garde de Konrad à pied.
- L'armée de Maître Shaman
 - Le dragon noir.

6.5.4 Positions de départ et début de l'action

Le dragon est placé dans la caverne. L'armée de Sir Roland entre alors par les cases D1, E1, K1 et L1.

6.5.5 Les objectifs

- L'armée de Sir Roland : combattre Shaman, donc sortir le plus d'homme par les cases 17, E16, K17, et L16.
- Le dragon noir : son intelligence égalant sa pugnacité, il cherchera à tuer les personnages les plus dangereux pour son maître.

Scénario Journal du Stratège 60/61

6.5.6 Règles spéciales

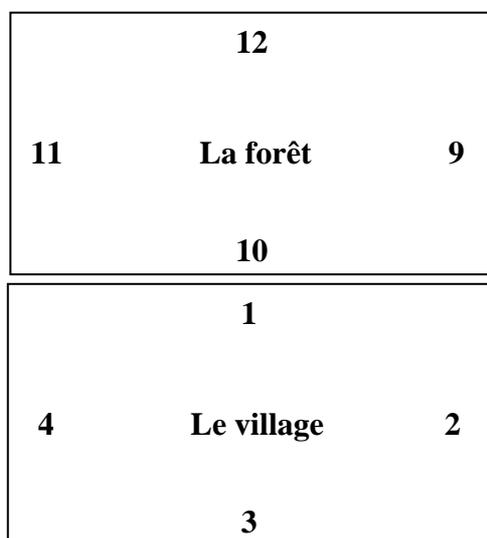
- Le dragon ne peut pas monter sur l'estrade mais grâce à son long cou, il pourra y avancer la tête.
- Si des galeries sont creusées magiquement, ne pas oublier de compter dans le déplacement des pions les éventuelles pénalités dues aux dénivellations.

6.6 SCENARIO VI - L'ATTAQUE DE KALIEP

6.6.1 L'histoire

Malgré les pertes subies à cause du dragon, le groupe ne perd pas courage car le boyau rejoint le passage que l'avant garde avait emprunté quelques jours auparavant. En effet, l'armée débouche rapidement à la lisière d'une forêt et le village est en vue. Désormais il faut vaincre ou mourir.

6.6.2 Disposition du tapis de jeu



En suivant la numérotation du scénario 3 de la carte de la forêt, placer deux grandes entrées de souterrains :

- porte en D10-D11, sortie vers le côté 11,
-
- porte en R2-S3, sortie vers le côté 10.

6.6.3 Les camps en présence

- L'armée de Sir Roland
 - Tous les survivants du scénario 5 à pied.
- L'armée de Maître Shaman
 - Le groupe 2 ainsi que les survivants des scénarios 1, 2 et 3.

6.6.4 Positions de départ et début de l'action

L'armée de Maître Shaman est installée de la façon suivante :

- Rix et Simon (à cheval) sont chacun avec un Wardogs et montent la garde dans la rue,
- Les héros sont dans le bâtiment 4, chevaux dans la cours,
- Les trolls sont dans la petite maison sans fenêtres,
- Les orks sont dans le bâtiment 5 et dans la cours s'ils n'ont pas assez de place,
- Les gobelins sont dans le bâtiment 2,
- Les mercenaires à cheval sont dans le bâtiment 3, chevaux dans la cours,
- Les mercenaires à pied sont dans le bâtiment 1.

L'attaque commence lorsque l'armée de Sir Roland entre par les portes des sorties de souterrain. La horde peut effectuer un tir défensif.

Scénario Journal du Stratège 60/61

6.6.5 Les objectifs

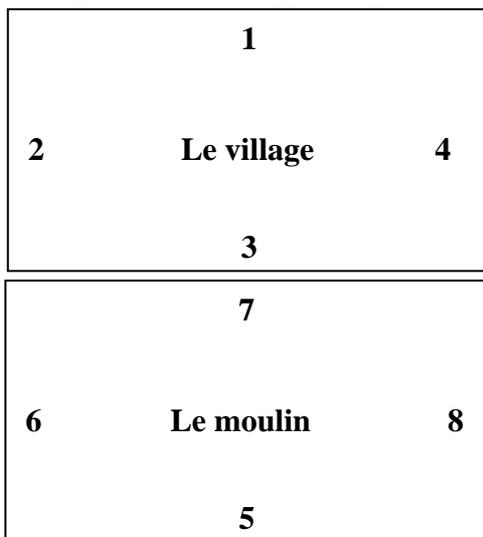
L'armée qui écrase son adversaire gagne la campagne.

6.7 SCENARIO VII - L'ATTAQUE DE MIDELL

6.7.1 L'histoire

Sir Roland n'a pas attendu Konrad pour fouiller la forêt à la recherche d'un passage qui traversait la montagne. Shaman a décidé d'attaquer sans tarder car les chevaliers hors du château c'est une chance pour lui, mais la moitié de l'armée de Roland dans la forêt, c'est une véritable aubaine !

6.7.2 Disposition du tapis de jeu



Un pion arbre est posé sur la case talus attenante au moulin.

6.7.3 Les camps en présence

- L'armée de Sir Roland
 - Les groupes 1 et 2..
- L'armée de Maître Shaman
 - Les groupes 1 et 2 ainsi que les survivants des scénarios 1, 2 et 3.

6.7.4 Positions de départ et début de l'action

Les chevaliers du groupe 1 sont disposés dans les bâtiments 3 et 5, chevaux dans la cour. Les autres personnages du groupe A sont à pied et répartis dans les bâtiments restant au gré du joueur.

Les hordes de Shaman entrent par le côté 5 et le dragon apparaît à la surface de l'eau, sur la portion de rivière située entre le côté 8 de la carte et la route du moulin.

L'armée peut effectuer un tir défensif.

6.7.5 Les objectifs

L'armée qui écrase son adversaire gagne la campagne.

6.7.6 Règles spéciales

Au 6^{ème} tour, le groupe 2 de l'armée de Sir Roland entre par le côté 1 de la carte village. Si Shaman et Black Fox sont tués, le dragon renonce à l'attaque. Il revient sans combattre, par le plus court chemin, dans la portion de rivière où il est apparu ; tous les personnages sur son chemin seront repoussés, de plus, tout pion passant à côté du dragon doit faire un tirage d'infiltration comme un ennemi du dragon.

Scénario Journal du Stratège 60/61

| SEIGNEUR ROLAND | | | | | |
|------------------------|--|----------------|-------------------|--------------|----------------|
| Date | Evènement | | | | |
| | | | | | |
| Personnage | Repos à | Guéri à | Personnage | Repos | Guéri à |
| | | | | | |
| Personnage | Projectiles ou points de Magie restants | | | | |
| | | | | | |

| MAITRE SHAMAN | | | | | |
|----------------------|------------------|----------------|-------------------|--------------|----------------|
| Date | Evènement | | | | |
| | | | | | |
| Personnage | Repos | Guéri à | Personnage | Repos | Guéri à |
| | | | | | |
| Notes : | | | | | |
| | | | | | |