

Dragon Noir 3 & 4

Au départ, Duccio Vitale n'avait pas prévu quatre épisodes mais trois: L'Exil, La Conquête et le Retour. L'Exil reprenait une partie du matériel de "Dark Blades", la boîte anglaise et notamment la plupart des personnages mais en ajoutant un Dragon qui ne soit pas ridicule comme le lézard proposé. La Conquête (appelé aussi à un moment la Quête) était un jeu uniquement stratégique avec une grande carte recouverte par des grands hexagones. L'idée était de retrouver dans le monde d'ArKö Iriss (qui est la transcription d'Arco Iris, qui veut dire Arc-en-Ciel en brésilien) la porte qui permettait aux héros de revenir dans leur monde d'origine. C'est au moment du Retour qu'était prévu le passage dans des souterrains.

Mais peu à peu, en creusant l'histoire et notamment l'idée de faire arriver les rebelles en fuite dans une île (un petit monde fermé), Duccio a eu envie de prendre plus de temps pour crédibiliser l'évolution du récit et les alliances très particulières qu'il avait en tête. Parce qu'il faut bien admettre que réussir à convaincre des humains, des orks, des goblins, des trolls, des nains et des elfes de combattre ensemble contre un ennemi commun infiniment plus dangereux est une hérésie totale dans le monde de Tolkien.

L'opposition tolkienne classique entre les forces du Bien et celles du Mal se devait donc d'être dépassée et c'est ce qui se passe dans l'Exil où les deux sorciers -Zacharie et Shaman- finissant par comprendre que Loups-de-Guerre et Kandärs ne font qu'un, imposent une paix des braves à leurs peuples respectifs et leurs alliés.

L'Épreuve s'est alors imposée d'elle-même car les souterrains étaient la seule voie de sortie de l'île de Kazhdîn, ancrée au milieu d'une immense mer intérieure aux eaux violettes dans laquelle aucune embarcation n'a jamais navigué plus de quelques heures sans être engloutie à jamais. L'Orbe mauve représente ainsi la quête intermédiaire, qui va permettre de souder les différents peuples autrefois ennemis et les amener à recréer à terme l'Ordre des Chevaliers du Dragon Noir. Mais sur leur chemin se dresse le peuple des Krobs, un peuple arachnéen, ni bon ni mauvais, mais qui n'aime pas que l'on empiète impunément sur son territoire. Le personnage monstrueux de la reine Alkiram est d'ailleurs entouré de mystère et son passé fait intervenir une histoire d'amour qui aurait mal tourné...

Dragon Noir 3 était sensé commencer au moment où le petit groupe de héros désormais rassemblé sortait des souterrains pour entamer la découverte du continent principal de la planète. L'épisode était conçu pour être, comme Croisades, un jeu à la fois stratégique et tactique. Une grande carte d'ArKö Iriss devait être fournie avec le jeu ainsi que deux cartes tactiques assez alambiquées dans le genre falaise impassable d'un côté et grottes troglodytes de l'autre, tout ça au bord de la mer ou traversé par une rivière.

Une campagne était prévue pour permettre une découverte progressive des différents territoires à commencer par les antres des dragons noirs endormis qui se nichent à mi-hauteur des falaises qui bordent la mer intérieure côté continent. Là, une surprise de taille attendaient nos héros: très peu de dragons noirs et... pas de femelles! Il faudra attendre la découverte du peuple des Amazones pour lever une partie du mystère. Il semblerait, en effet, que l'Ordre des Chevaliers du Dragon Noir ne s'était pas totalement dissous après le Pacte des Sages. Certains Chevaliers, malgré une sélection sévère, avaient visiblement pris goût à cette vie d'aventuriers et avaient refusé de déposer les armes sous prétexte que l'on risquait d'avoir à nouveau besoin d'eux un jour ou l'autre. On les appela alors les Renégats. Ils se taillèrent très vite un fief dans le nord du continent, à proximité du territoire des Amazones. Leur structure évolua peu à peu en un ordre militaire de plus en plus centralisé. Tant qu'il resta des anciens Chevaliers de l'Ordre des Chevaliers du Dragon Noir pour occuper la place convoitée de Grand Maître, la situation ne dégénéra pas. Mais à la mort du dernier Chevalier, le chaos s'instaura. Les relations avec les Amazones, déjà très tendues, s'envenimèrent brusquement après le rapt réussi d'une dizaine d'entre elles par des Ecuyers montés

sur des dragons. Les Amazones entamèrent alors des négociations pour obtenir la libération des captives et c'est au cours d'une de ces tractations que des officiers renégats réussirent un fabuleux coup : ils réussirent à kidnapper la Reine des Amazones en s'enfuyant par les airs. Plus personne ne la revit. La légende veut qu'elle mourut une dague à la main après avoir poignardé plusieurs des officiers renégats qui l'avaient laissée pour morte après l'avoir violente.

Les Amazones rompirent alors tous contacts avec les Renégats et se rapprochèrent du peuple des Antyaës, espèces de fourmis à huit pattes capables de voler sur de courtes distances. Très pacifiques, les Antyaës ne prêtèrent tout d'abord qu'une oreille distraite aux plaintes des Amazones. Après moult palabres, elles finirent tout de même par envoyer une émissaire auprès des Renégats pour obtenir des nouvelles de la Reine des Amazones. Et là les Renégats commirent leur plus grave erreur : ils déposèrent le crâne bouilli de l'émissaire à l'entrée d'un avant-poste Antyaë. La Reine des Antyaës changea alors radicalement d'attitude. Elle commença par former une alliance de fer avec la nouvelle Reine des Amazones - le pacte fut connu sous le nom de Pacte des Reines - et commença immédiatement la formation d'une troupe d'élite composée de 500 Guerrières Antyaës et 500 Amazones, qui prit le nom de Légion Pourpre à cause de la couleur des longues capes des Amazones. Ces dernières délaissèrent, en effet, leurs montures habituelles et apprirent à combattre en selle d'une Antyaë. Cette alliance perdurent encore aujourd'hui et rares sont les peuples qui osent même penser défier l'union des deux Reines.

D'autant plus que les Renégats furent pourchassés sans relâche avec une férocité froide et méthodique. Ceux qui étaient pris vivants se voyaient d'abord pendus par les bras à une branche d'arbre puis émasculés dans un bruit sec de mandibule en souvenir de l'outrage subi par la Reine des Amazones. On dit que quelques uns auraient réussi à échapper à la vigilance de la Légion Pourpre mais on n'en a plus jamais entendu parler.

Toute cette histoire explique du coup le retard qu'avait pris Arthésamée à recréer l'Ordre des Chevaliers du Dragon Noir au moment de l'arrivée des Kandärs. En effet, pendant des mois les Reines Amazone et Antyaë émirent leur véto: hors de question de reproduire les erreurs du passé.

Mais les Kandärs progressent vite et les anciennes peurs s'estompent devant les atrocités commises par les nouveaux conquérants...

Donc, nos héros débarquent sur le continent principal et partent à la recherche des fameux nids de dragon situés le long du littoral de la grande mer intérieure. Le gros des forces Kandärs (ou Loups-de-Guerre) est encore loin au Nord, en train d'assiéger les principales cités. Mais de petits détachements commencent à s'infiltrer vers le Sud. De premières escarmouches voient s'affronter nos héros à des patrouilles Kandärs. Ces premières batailles d'importance réduite vont permettre de mieux connaître la nature de l'ennemi.

Les Kandärs ou Loups-de-Guerre sont des êtres massifs, disciplinés et peu imaginatifs. Leur organisation militaire est un croisement entre la phalange macédonienne et la cohorte romaine. Tant que la cohésion du groupe est maintenue, leur détermination au combat en fait des adversaires redoutables, au moral d'acier. Par contre, dès que le groupe de combat se disloque, leur moral baisse de façon significative et une attaque puissante peut les mettre en fuite. Sur le champ de bataille, leurs atouts principaux sont une infanterie d'élite, des compagnies d'arbalétriers nombreuses et puissantes et des engins de guerre dévastateurs (catapultes, scorpions et onagres). Ils possèdent également une multitude de lanciers montés sur des Khorghs, genre cavalerie légère nombreuse mais au potentiel d'attaque réduit.



Après avoir réuni les quelques dragons noirs éparpillés dans les nids côtiers et reformé un premier bataillon de Chevaliers du Dragon Noir sous la conduite de Konrad et Black Fox, le choix qui s'offre à nos héros sur le plan stratégique est le suivant :

- soit partir directement au nord et contrer l'offensive Kandärs avant que toutes les cités ne soient

tombées et tenter d'unifier la résistance;

- soit faire un long détour par l'Ouest pour entrer en contact avec les Reines Amazone et Antyaë et tenter de former une alliance. Il est certain que le renfort de la Légion Pourpre serait un atout de taille...

Il existe évidemment des choix intermédiaires mais courir après plusieurs lièvres à la fois peut se révéler catastrophique !

Voilà en gros qu'elle était la trame de fond de Dragon Noir 3. L'idée était de fournir deux possibilités de jeu :

- une campagne en solitaire avec des choix à faire, un peu dans le genre Le Livre dont VOUS êtes le héros;

- une campagne multijoueurs (jusqu'à 5 camps distincts) structurée à la façon de Croisades entre tours stratégiques et batailles tactiques.

La trame précise pour Dragon Noir 4 était encore loin d'être déterminée à l'époque où nous avons arrêté la série. En gros, après leur victoire contre les Kandärs sur Arkö Iriss, nos héros reprenaient le chemin du Retour vers Halöven où seules quelques petites poches de résistance persistent face aux Loups-de-Guerre qui en sont les véritables maîtres. L'Empereur se rend compte un peu tard qu'il a fait rentrer (c'est le cas de le dire) le loup dans la bergerie et qu'il est de facto prisonnier dans sa capitale. Il était prévu une bataille monstre sur huit cartes représentant la capitale et ses alentours. Donc, à la fois du terrain ouvert et des zones fortifiées (bastions, fermes fortifiées, palais impérial, etc.). Une partie des forces impériales (à l'exception des Loups-de-Guerre) pouvaient être amenées à changer de camp sous certaines conditions, ce qui rendait la bataille incertaine jusqu'à la fin.