

## A) Dragon Noir 3 - LA CONQUETE *L'histoire*

Dans la fraîcheur du jour naissant, Konrad regardait la brise faire trembler la chevelure de Godiva. Jadis si belle, si fière, elle semblait si fragile aujourd'hui. Les cheveux emmêlés, le visage sale et les traits tirés, ces derniers jours dans les souterrains l'avaient fortement éprouvée. Elle pleurait doucement en regardant le paysage s'étendant à ses pieds. Même Lucifer, couché à ses pieds, semblait épuisé.

Mais à dire vrai, lui non plus ne devait pas avoir bonne mine !

Se retournant, il contempla la petite troupe regroupée sur le promontoire, à la sortie des cavernes des Krobs : une douzaine de combattants exténués, meurtris dans leurs chairs et leurs esprits, sales et vêtus de loques.

Mais dans tous les regards la même étincelle : ils avaient survécu ! Mieux, l'Orbe était en leur possession, l'avenir leur appartenait !

Se tournant à nouveau vers le bord de la falaise, il suivit des yeux l'étroit sentier descendant dans la vallée. Visiblement, celui-ci n'avait pas été utilisé depuis des lustres. Loin en contrebas s'étendait un vallon à l'air paisible. Traversé d'une rivière issue de quelque source de montagne sur les rives de laquelle poussait une abondante forêt, offrant au regard une herbe prometteuse de terre fertile, empli du vol d'innombrables oiseaux.

« - Beau n'est-ce pas ? La voix de Zacharie, bien qu'infiniment douce, semblait déplacée dans un tel calme. ! *Ēkal ussa d'Assi*, le val aux mille oiseaux. Si l'on m'avait dit hier que je le verrais, je ne l'aurais pas cru.

« - Moi aussi j'ai douté, Mage. Pourtant je n'en ai pas le droit. Parfois ce poids m'écrase comme la neige sur les branches d'un trop vieil arbre. Je me demande si je verrai un jour la fin de cette guerre.

« - Chaque chemin est différent. Le tien est bien long et parsemé de souffrances, mais aujourd'hui tu as survécu...

« - A quoi bon survivre si c'est ainsi ? Combien sont tombés en route ? fulmina Konrad. Nous étions venus chercher une armée, nous n'avons trouvé que la misère et la mort. Pas besoin d'aller si loin, nous l'aurions aussi bien eu sur notre terre !

« - De bien lourdes paroles pour un homme qui a traversé l'enfer et se trouve aux portes du paradis...

« - En es-tu bien sûr ? Sais-tu quels mystères se cachent dans cette vallée ? Vois cette bâtisse au bord de la rivière dont fume la cheminée, amis ou ennemis ? Et ce fort au loin, qui en garde les tours ? Je ne sais pas si j'aurai la force de nous mener à cette nouvelle bataille.

Zacharie se retourna et son regard flotta un instant sur leurs compagnons.

« - Peut-être n'en auras-tu pas besoin cette fois-ci, ajouta-t-il. Cette terre n'est pas la tienne, elle cherche ses propres héros pour en faire rois et reines, elle tisse son propre destin. Tu n'en es qu'un fil, comme elle est un fil du destin de ton propre monde.

Konrad se retourna à son tour et suivit le regard du vieux mage. Ses compagnons s'étaient écartés, laissant le passage à Sarah, Laberne à ses côtés. Bien qu'aussi fatigués et meurtris que tous les autres, il semblait émaner d'eux une force nouvelle. Alors qu'elle se portait aux côtés de Godiva sur l'épaule de laquelle Laberne posait une main réconfortante, il sembla à Konrad que de la vallée montait un chant diffus, une louange mystérieuse. Comme si un millier de voix accueillaient les nouveaux venus, qu'un millier d'yeux s'ouvriraient après un long sommeil sur l'aube d'un jour nouveau et prometteur.

« - Soit leur aussi fidèle que tu le fut à Thibert, ils seront un jour ces alliés dont tu as tant besoin.

\* \* \* \* \*

« - Sseigneur, les éclaireurs sont formels : un groupe d'étranger descend bien dans la vallée depuis les grottes des arachnides.

« - Impossible ! Nul n'a traversé ces grottes depuis l'époque du père de mon père !

« - Pardonnez-moi Sseigneur, mais les éclaireurs sont formels ! Et les habitants de la vallée s'en sont aussi rendu compte, certains s'agitent déjà...

« - Que *Satloch* le grand visqueux emporte ces traîtres et qu'ils aillent pourrir dans le désert sans fin ! Fais rassembler le Conseil immédiatement ! Et donne l'ordre aux guerriers de se préparer.

Dans le petit fort bâti au creux de la paisible vallée ce ne fut bientôt que cliquetis d'armes et pas d'armes. Qui affûtait ses armes, qui réparait une armure, les ordres sifflaient et un peu partout les reptiliens se précipitaient à leurs postes de combat.

La grande salle du donjon, nom un peu pompeux pour la petite tour dominant le fortin, était emplie d'une cacophonie incroyable. Tous les membres du Conseil parlaient rapidement en même temps, de leurs voix sifflantes, trahissant la tension ambiante.

« - Ssilence ! Assis.

D'un seul élan, tous les reptiliens présents se turent et gagnèrent leur place autour de la table ronde occupant le centre de la pièce. Ils s'assirent sur leurs chaises hautes en bois massif usées par le temps et d'innombrables postérieurs écaillés. Seul celui qui avait donné cet ordre resta debout devant sa propre chaise. Petit, trapu, de ses yeux jaunes fendus d'une mince ligne il dévisageait chaque membre de l'assemblée. Ses plus fidèles sujets, qui l'avaient suivi tout au long de ces années, qui avaient résisté avec vaillance face aux Kandärs et, sur son ordre, s'étaient soumis au joug impitoyable pour ne pas périr. Certains lui en voulaient encore sûrement, mais cette vallée, leurs familles paisiblement installées, leur village prospère les récompensaient largement de ce choix. Pourtant, il le sentait confusément aujourd'hui, quelque chose ne tournait plus rond. Le cours du destin s'était remis en marche, inexorablement, et il n'allait probablement pas être aussi lisse que la peau d'un lézardeau...

« - Le temps est venu de nous battre à nouveau contre un ennemi inconnu pour sauvegarder nos familles. Je sais que je peux compter sur vous, nous n'avons pas le droit de faillir. Les Kandärs n'attendent qu'un prétexte pour nous écraser définitivement,

et ils ne toléreront aucune intrusion aux marches de leur royaume. Il nous faut écraser ces intrus avant que la nouvelle de leur arrivée ne franchisse les portes de la vallée !

« - Ils ne sont qu'une poignée, ce sera facile !

La voix de son chef de guerre était presque enjouée à l'idée de cette nouvelle bataille, il le reconnaissait bien là !

« - Ne t'y fie pas mon ami. Nous comptons bien des ennemis au sein de la vallée, qui n'attendent qu'une occasion de recouvrer leur liberté.

Un murmure de colère parcourut l'assemblée.

« - Nous les écraserons en même temps une bonne fois pour toute !

La plupart des membres présents acquiescèrent, malgré les réserves apparentes de leur chef.

« - Bien sûr, bien sûr, répondit-il. C'est là l'occasion de faire une fois pour toute le ménage. Mais pour cela il nous faut savoir sur qui nous pourrions compter. Rien ne sert de se battre contre nos alliés, nos ennemis seront déjà bien assez nombreux. Préparez vos troupes, il va falloir agir vite..!

\* \* \* \* \*

Après une rude descente le long du sentier tortueux, la troupe de survivants était enfin arrivée dans la vallée. Plaçant un tournus de gardes, Konrad fit dresser un semblant de campement.

« - Grast, assurez-vous que chacun aie quelque chose à manger et une couverture pour dormir. Faisons un peu de feu, la nuit sera probablement fraîche.

« - Pensez-vous vraiment que faire du feu soit indiqué ? On sera vu, à n'en pas douter !

« - Si quelqu'un voulait nous voir, il en a eu pleinement le loisir durant notre descente, répondit Konrad le regard pointé sur la bâtisse isolée au bord du cours d'eau en contre-bas. Je suis prêt à parier que nul dans la région n'ignore plus notre présence !

\* \* \* \* \*

« - Sseigneur ! Traîtrise !!

Le garde fit irruption dans la grand'salle en plein repas du soir, courrouçant visiblement le maître des lieux.

« - Sssssshhhh ! J'essspère pour toi que les nouvelles que tu apportes méritent de me causer un tel dérangement. Ssinon tu seras servi au dessert !

« - Un courrier, mon Sseigneur. Un gob qui braconnait dans nos marais a été arrêté cet après-midi, il a dit avoir vu un courrier partir vers les nouveaux venus...

Un silence pesant se fit dans la salle lorsque le seigneur des lieux se leva lentement de sa chaise.

« - Qui a envoyé ce courrier ? Que contient-il ?

« - On ne savait pas mon Sseigneur. Le gob est mort avant d'avoir fini de parler. Le bourreau attend votre sentence devant la grand'salle mon Sseigneur...

« - Bien.

La voix du seigneur claqua comme un coup de fouet dans le silence ambiant.

« - Va rejoindre ton groupe et envoie-moi le bourreau, il se peut que sa journée ne se termine pas aussi bien qu'elle a commencé...

\* \* \* \* \*

Un murmure parcourut le campement, sortant peu à peu la douzaine d'exilés du sommeil.

« - Princesse Sarah, réveillez-vous !

« - Qu'y a-t-il Laberne ? Un souci ?

Le demi-elfe fut un instant gêné de troubler la princesse en plein sommeil, mais la joie qui illuminait son visage reprit rapidement le dessus.

« - Un messenger princesse. Venu de la vallée ! On nous propose alliance !...

« - Une alliance ? Comment se peut-il, nous n'avons encore rencontré personne ?

Tendant un morceau de parchemin à la jeune femme, Laberne ajouta :

« - Voyez vous-même princesse, c'est incroyable !

S'approchant doucement, Zacharie eut un petit sourire entendu en jetant un œil vers la vallée.

« - En fin de compte, ce gentil vallon n'est peut-être pas aussi paisible qu'il n'y paraît ? Et je ne serais pas étonné que nous soyons l'étincelle qui lui manquait pour s'embraser...

## B) LE MONDE

Après être arrivés sur l'île de Kazhdin et avoir traversé les souterrains hantés par les Krobs, voici les rebelles fraîchement débarqués sur le continent d'Arkö Iriss.

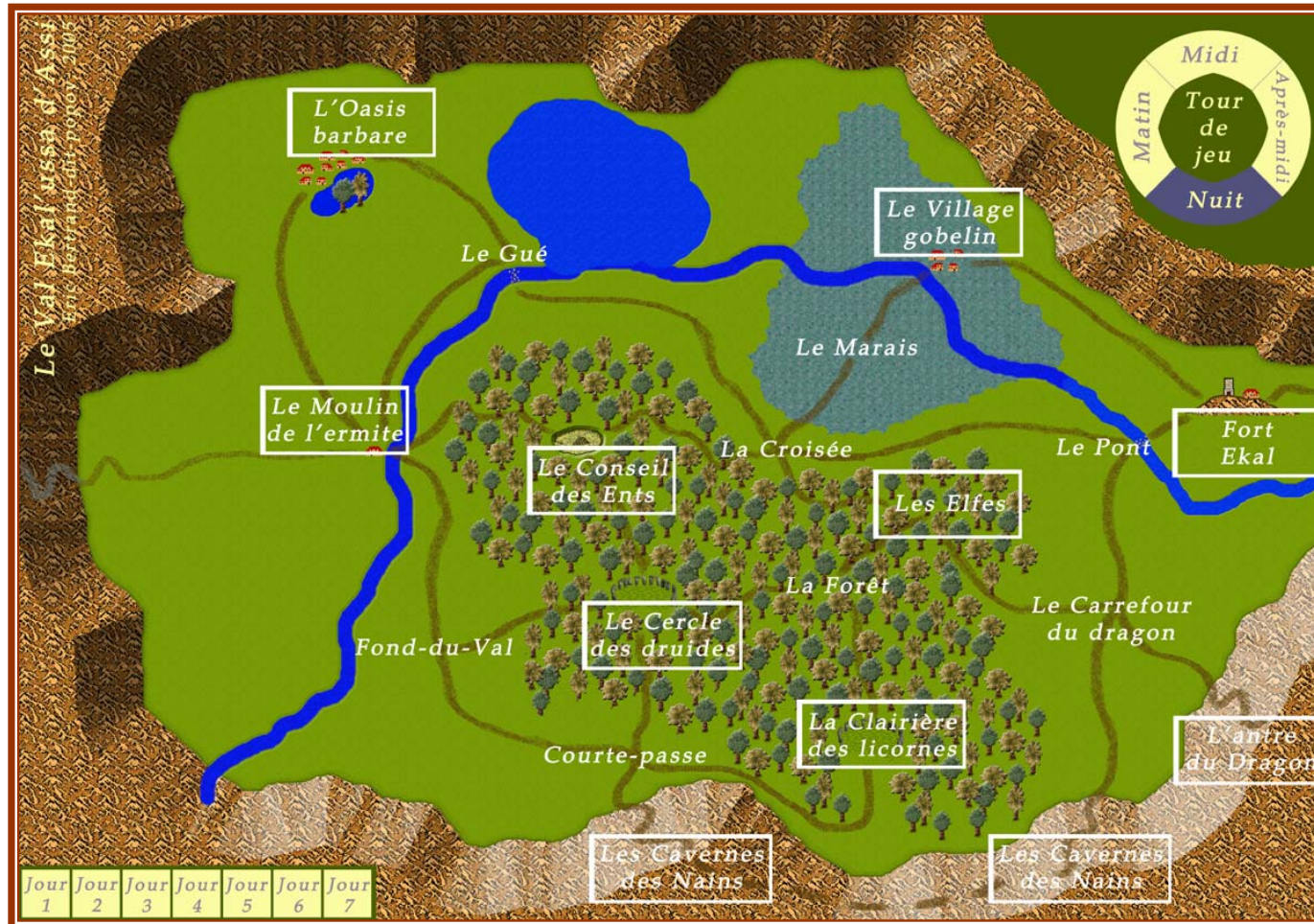
Ils font irruption au fond d'une petite vallée en fer à cheval, traversée par une rivière de montagne et dont l'entrée est barrée par un fortin de pierres et de bois. Divers peuples habitent cette vallée, certains depuis très longtemps (comme les Nains gris ou les Ents) d'autres car ils y ont trouvé refuge suite à l'invasion des Kandärs (comme les Barbares ou les druides).

Chaque région de la vallée est indiquée sur la carte par son nom. Certaines abritent des

groupes pouvant s'allier à l'un ou l'autre des camps en présence (celles qui sont encadrées), d'autres sont vides et ne sont que des lieux de passage (les autres).

La carte de la vallée n'est utilisée que pour le scénario de Campagne ou pour situer l'action des autres scénarios. Durant la Campagne, c'est sur cette carte que les joueurs déplaceront leurs troupes. Lorsque celles-ci se rencontreront dans une région, il pourra y avoir un combat qui sera résolu sur des cartes « tactiques » choisies en fonction de la région où se déroule la rencontre.

Les règles de Campagne détaillent l'utilisation de la carte « Stratégique » représentant la vallée et ses liens avec les cartes « tactiques », ainsi que les règles de déplacement, alliances, batailles, etc.



## C) LES PERSONNAGES *Les exilés*



**Konrad** Grand Ecuyer, Konrad est banni à vie de la Cité impériale pour être opposé au tyran Sigéric. Guerrier d'une force prodigieuse, il se met alors au service de Thibert, le chef de la rébellion, dont il sera le compagnon fidèle jusqu'à l'exécution de ce dernier. Il dirige depuis les Exilés qui en ont fait leur chef naturel.



**Godiva** Elle se destinait au départ à l'étude des textes anciens. Témoin d'un carnage perpétré par les troupes impériales, elle rejoint l'armée rebelle. Son courage physique et son dévouement en font une combattante très appréciée.



**Lucifer** Adopté alors qu'il n'était qu'un chiot, le molosse Lucifer la suit comme son ombre, prêt à sauter à la gorge de quiconque oserait lever la main sur sa maîtresse.



**Zacharie** Fils d'un humble forgeron, Zacharie a dédié sa vie aux sciences théurgiques. Spécialiste de la magie du feu, nommé Grand Mage à la cour impériale, il refuse de se plier aux caprices sanglants de Sigéric. Il prend alors parti pour les rebelles. Son aspect nonchalant ne doit pas tromper: quand Zacharie se fâche, la foudre n'est pas loin.



**Grast** Rebelle de la première heure, il est gravement blessé à la tête lors du dernier assaut à la Cité Impériale. Depuis, il ne quitte jamais son heaume. Personne ne l'a encore battu au combat au fléau.



**Homley** Combattant hors pair du camp rebelle, spécialiste des armes lourdes, il apprécie particulièrement le combat à la hache de guerre qu'il manie à deux mains.



**Thrugg** De père troll et de mère ork, Thrugg est très attaché à la personne de Zacharie. C'est un être jovial et pacifique, sauf quand on l'énerve. Sa massue laisse alors un souvenir impérissable.



**Laberne** Moitié elfe et moitié humain, Laberne fait preuve d'une remarquable habileté au tir à l'arc et d'une grande droiture d'esprit. Les épreuves l'ont fortement rapproché de la Princesse Sarah.

Ils sont accompagnés par une poignée d'Exilés de la première heure, de toutes catégories. Aldus l'épéiste, Jon l'archer, Arlon l'arbalétrier, etc. Certains sont des combattants expérimentés, d'autres de pauvres bougres ayant prît les armes par conviction.

## D) *Les peuples de Kazhdin*



**Les Orks** Peuple de guerriers, les Orks se sont taillés une place de choix sur Kazhdîn. Leur chef, Black Fox, est un combattant redoutable et un fin tacticien. Zed, son bras droit, est un spécialiste des armes d'estoc. Shaman, le sorcier ork, a été pendant longtemps un disciple de Hôn Karr, un Grand Maître connu sur tout Arkö Iriss. La Garde Ork, sous les ordres directs de Black Fox, est composée uniquement de guerriers d'élite en armure. Pour débusquer l'ennemi, ils utilisent volontiers des chiens de guerre (wardogs) recouverts d'une armure légère.



**Les Nains** de Kazhdîn appartiennent à la famille des Nains Noirs. Méfiants par nature, les Nains Noirs font preuve d'une solidarité de groupe à toute épreuve. Ce sont des combattants robustes mais un peu lents.



**Les Elfes** Installés dans la forêt de Pënrad, les Elfes de l'île sont d'excellents tireurs. Ils sont également très bien entraînés et très bien équipés pour le combat au corps à corps.



**Les Trolls** Rares sont ceux qui osent affronter les Trolls en combat. Leur lenteur est, en effet, largement compensée par une force et une résistance extraordinaires.



**Les Gobelins** Cousins lointains des Orks, ayant la peau bleue, les Gobelins sont de piètres combattants. Ils ont toutefois un atout: ils savent très bien nager.



**Sarah** Princesse de Kahilua, Sarah est la petite-fille le Conquérant le Conquérant, chef de la Loge Pourpre et Empereur d'Arkö Iriss au moment de l'invasion des Kandärs avant sa mort, c'est elle qu'il charge de porter en lieu sur l'Orbe Mauve, la pierre magique qui permet de parler aux dragons.



**Gotmar** Premier Dresseur de dragons à la cour d'Arthésamée, il a été chargé par l'empereur d'accompagner la princesse dans sa mission. Gardien d'une tradition qui remonte à Uzun le Sage, son rôle est de permettre le retour des Chevaliers du Dragon Noir si un danger menace Arkö Iriss.



Bien sûr, tout au long des aventures ayant précédé l'arrivée dans *Ekal'ussa d'Assi* de nombreux personnages ont perdu la vie.

En fin de compte ce n'est qu'une douzaine de personnages en moyenne qui seront choisis parmi tout ceux-ci pour commencer cette nouvelle aventure.



## E) Les peuples d'Ekal'ussa d'Assi

A  
venir  
Chef

**Les Reptiliens** farouches combattants vivant dans les marais, ils ont longtemps résisté aux Kandärs ce qui leur a valu d'être pratiquement tous exterminés. Un de leurs clans, sous l'impulsion de son chef, a fini par céder et ce dernier s'est vu octroyer, en récompense, un petit fief perdu aux marches d'une vallée peuplée d'irréductibles opposants à l'invasion. En charge pour lui de mater ces peuples et d'en tirer profit (profit directement reversé en grande partie aux Kandärs, bien sûr !)

A  
venir  
Shaman

Aidé de ses chefs de guerre et de son Sorcier, il prit possession du fortin gardant la vallée et s'imposa rapidement aux divers peuples, leur laissant juste assez d'autonomie pour ne pas avoir à affronter leur révolte. Mais l'équilibre est précaire et malgré le fait que la présence des reptiliens évite l'arrivée des Kandärs beaucoup n'attendent qu'une occasion pour se soulever...

A  
venir  
Guerrier



**Les Gobelins** Habitant un petit village dans les marais depuis plus loin que ne remonte leur courte mémoire, ils vivent paisiblement de culture et de l'élevage des Garvs. L'arrivée des Reptiliens fut l'objet d'une lutte farouche, mais les Gobs durent finalement céder face à un ennemi bien plus fort. Ils représentent malgré tout toujours une force non négligeable.

A  
venir

**Les Druides** Un petit groupe de druides a trouvé refuge dans la forêt pour fuir l'invasion Kandärs. Ils connaissent la magie qui permet de parler aux esprits de la nature et de commander aux animaux, ce qui jusqu'à présent a assuré leur survie.



**Les Licornes** Un petit groupe de licornes habitant la forêt s'est retrouvé piégé par la venue des reptiliens. Mais aux rumeurs des carnages faisant rage au-delà de la vallée, c'est peut-être un moindre mal ? Et il est dit dans les légendes que la fille d'un héros défunt viendra en ce monde et qu'elle sera la flamme qui le nettoiera de ses démons et lui rendra la liberté



**Les Barbares** Fuyant les hordes Kandärs, une tribu barbare avait trouvé refuge dans la vallée. Mais les reptiliens leur menèrent une guerre farouche, leur prenant *Fort Ekal* après de rudes combats et les réduisant à une poignée de guerriers que seul l'espoir de revanche habite encore !



**Les Nains gris** Retranchés dans leur cité donnant sur le flanc de la vallée, les nains sont les plus vieux habitants de la région. Déjà peu enclins à en sortir auparavant, ils le sont encore moins maintenant ! Et seul un fou oserait s'aventurer en leurs galeries pour y quémander leur aide... Pourtant, ils représentent une force extrêmement organisée et d'une qualité exceptionnelle au combat.



**Le dragon noir** Les plus anciennes légendes racontent qu'un vieux dragon noir est caché quelque part dans les flancs de la vallée. Mais nul n'a encore osé aller le chercher..!



**Les Ents** Créatures légendaires habitant le monde d'Arkö Iriss, quelques Ents sont paraît-il quelque part dans la forêt. Mais allez les voir au milieu des autres arbres !? Ils vivent généralement en marge des affaires du monde, mais peut-être pourraient-ils apporter leur aide à des êtres bienveillants capables de les en convaincre ? Il paraît également qu'un vieux druide reclus les accompagne, pourrait-il être un porte-parole auprès des Ents ?

A  
venir

**Les Elfes** La forêt (toujours elle) abrite un village elfique composé d'une petite communauté paisiblement installée depuis longtemps. Vivant en harmonie avec les autres habitants de ces bois, il se sont toujours contentés de se défendre sans aller voir au dehors. Mais qui dit que nul ne pourra leur faire changer d'avis ?



**Les Serteg** Peuple de cavaliers nomades vivant dans les steppes d'Arkö Iriss, ils sont souvent pourchassés par les Kandärs car ils refusent toujours de se soumettre à leur domination. Un petit groupe de fuyards, emportant avec lui quelques-uns de leurs superbes chevaux, est pourchassé par une troupe Kandärs et, acculée, espère trouver aide et refuge dans le Val Ekal'ussa d'Assi qui est réputé pour abriter de nombreux résistants.

A  
venir

**Les Kandärs** Nul ne sait vraiment d'où ils viennent, mais ce qui est sûr c'est qu'ils n'ont pas d'autre but que d'asservir le continent d'Arkö Iriss comme ils l'ont fait de celui que les Rebelles ont fuit. Car il n'y a plus aucun doute permis, les Kandärs sont bien les mêmes combattants que les Chiens de guerre de Sigéric !

## F) LES SCENARIOS

Le jeu se présente sous la forme de scénarios individuels ou d'une campagne.

Les scénarios permettent de jouer avec tous les pions du jeu, dans des situations pouvant se produire lors de la campagne. Mais ils n'ont aucun lien entre-eux.

Ils restent encore à définir, au nombre de 6-7 dont un siège

## G) LA CAMPAGNE

La campagne se joue sur la carte stratégique, et les batailles sont résolues sur les cartes tactiques avec les pions nécessaires.

### G.1 LES CAMPS

Il y a deux camps qui s'affrontent :

- **Les Rebelles**, ils commencent avec les survivants ayant pu sortir des souterrains Krobs. Ils devront trouver des alliés afin de se rendre maîtres de la vallée et résister aux Kandärs.
- **Les reptiliens**, ils sont les maîtres de la vallée, qu'ils contrôlent depuis *Fort Ekal*. Ils doivent éliminer les Rebelles et leurs alliés faute de quoi les Kandärs profiteront de l'occasion pour les massacrer une fois pour toute !

Avant de commencer la partie, les joueurs doivent se répartir entre les deux camps. S'il y a plus de deux joueurs, ils se répartissent selon leur guise entre les deux camps et se partageront les troupes de leurs camps respectifs. Mais pour la suite de ces règles, il sera toujours fait mention des deux « camps », indépendamment du nombre de joueurs présents.

### G.2 FORCES INITIALES

**Les Rebelles** commencent avec douze pions choisis parmi ceux disponibles dans « Dragon Noir 2 – L'épreuve ». Ils doivent toutefois se plier aux restrictions suivantes :

- Seuls 4 pions peuvent être choisis parmi Konrad, Zacharie, Laberne, Black Fox, Shaman ork, Khuzun, Sarah et Gotmar
- Si Gotmar n'est pas choisi, ils n'ont pas l'orbe (qui ne leur sert alors à rien)

Si vous jouez cette Campagne à la suite de « Dragon Noir 2 - L'épreuve », tous les personnages ayant quitté les souterrains Krobs forment les troupes de départ Rebelles. Les blessés peuvent être soignés magiquement, sinon ils restent blessés ! Les morts transportés hors des souterrains peuvent être ressuscités magiquement.

Zacharie et Shaman ork commencent avec 150 PE chacun s'ils sont indemnes, 75 PE s'ils sont blessés ou ressuscités.

**Les Reptiliens** commencent avec tous les pions Reptiliens. Le Sorcier a 150 PE.

### G.3 LES ALLIANCES

Au début du jeu, les Rebelles et les Reptiliens doivent faire des choix d'alliance pour la partie.

#### G.3.1 LE MESSENGER SECRET

Dans la nuit précédent le début de la partie, un messenger secret est arrivé chez les Rebelles pour leur apprendre qu'ils avaient des alliés dans la vallée. Le joueur Rebelle doit choisir entre deux possibilités celle qu'il préfère pour le contenu de ce message :

##### G.3.1.a Choix 1 : Un peuple allié

Il peut choisir un des peuples qui lui est d'office Allié. Le Dragon Noir ne peut pas être choisi. Il coche la case correspondante sur sa feuille d'armée. La première fois qu'une troupe Rebelle ou Reptilien Négocie avec ce peuple, le joueur Rebelle annonce son alliance qui prend alors effet, comme indiqué ci-après dans les règles de Négociation.

##### G.3.1.b Choix 2 : Le traître

L'un des Chefs de guerre Reptilien est un traître qui a décidé de s'allier avec les Rebelles. Le joueur Rebelle coche alors la case correspondant au nom du traître qu'il choisit. A n'importe quel moment des Phases de « Mouvement » ou de « Négociations & Bataille » (pas durant la Phase de « Réorganisation ») du jeu, il peut annoncer l'identité du traître. **Si les joueurs sont en train de jouer une Bataille**, le traître passe immédiatement dans le camp Rebelle et la Bataille continue.

**Si l'annonce a lieu à un autre moment**, le joueur Reptilien révèle la position du traître. Son pion intègre une Troupe Rebelle se trouvant dans la même Région que lui. S'il n'y en a pas, on place une nouvelle Troupe Rebelle sur la carte pour y mettre le traître. De plus, on fait un **jet de fidélité** pour chaque pion Reptilien et chaque peuple se trouvant avec le traître à ce moment-là :

Résultat du dé	Effet
1 à 5	Le pion reste fidèle au Seigneur Reptilien
6 à 10	Le pion passe dans le camp Rebelle

Si le Seigneur Reptilien se trouve dans la même Région, on soustrait 2 au dé. On ne fait qu'un jet par peuple, tous les pions présents de ce peuple choisissant le même camp (quitte ou double !).

#### G.3.2 LES FUYARDS D'ARKÖ IRISS

Une Troupe spéciale est en jeu durant la partie. Elle est composée des 5 cavaliers *Serteg* fuyant les Kandärs, avec trois montures sans cavaliers. Cette Troupe arrive sur la

carte durant la première ou la seconde nuit (au choix du joueur Rebelle) et se déplace furtivement, comme expliqué ci après.

### G.3.3 LES KANDÄRS

Une demi-journée (2 tours de jeu) après les Sertegs, un détachement Kandärs lancé à leur poursuite arrive dans la vallée. Il est composé des 6 pions Kandärs (1 Officier, 1 Sergent et 4 cavaliers).

Les Kandärs sont automatiquement placés, sur la carte stratégique, dans la Troupe Kandärs. Cette Troupe ne peut contenir aucun autre pion, mais elle peut se déplacer et combattre avec d'autres Troupes du joueur reptilien. Elle entre sur la carte par la Région « Fort Ekal » :

- Si Fort Ekal est au mains des Rebelles, la Troupe Kandär l'assiège jusqu'au lendemain matin à l'aube (attendant éventuellement des renforts reptiliens ou de leurs alliés pour attaquer le Fort). Ils n'attaqueront pas seul le fort, n'ayant aucun matériel pour le faire. Si le lendemain, à la fin du Tour de jeu de « matin », le Fort est toujours aux mains des Rebelles, ils repartent par où ils sont arrivés (pour prévenir leur Seigneur).
- Si Fort Ekal est aux mains des Reptiliens mais assiégé par les Rebelles, les Kandärs attaquent immédiatement les Rebelles quel que soit le rapport de force (c'est ça de se surestimer !).
- Si Fort Ekal est tenu par les Reptiliens et pas assiégé par les Rebelles, la Troupe Kandär peut être utilisée librement par le joueur Reptilien.

Les pions Kandärs ne peuvent jamais quitter la carte lors d'une bataille tactique tant que leur Officier s'y trouve. S'il l'a quitté, ou s'il est mort, les autres pions peuvent fuir à leur tour.

Si l'**Officier Kandär est tué**, la Troupe Kandär (et tous les Kandärs survivants) se déplace le plus vite possible en direction de Fort Ekal et tente de quitter la vallée pour prévenir son Seigneur !

### G.3.4 LES RELATIONS DE LA VALLEE

Pour les Reptiliens la situation est toute autre. Certains peuples de la vallée leur sont totalement hostiles tandis que d'autres leur sont fidèles. Au début de la partie, le joueur Reptilien doit choisir parmi les 7 peuples 2 Alliés et 2 Ennemis. Les 3 autres seront Neutres. Le Dragon Noir est à part, seule l'orbe mauve peut le contrôler (voir règles spéciales ci-après). Pour chacun des 7 peuples il coche la case « A » (Allié), « N » (Neutre) ou « E » (Ennemi) de sa feuille d'armée.

La première fois qu'une Troupe Rebelle ou Reptilien Négocie avec l'un des peuples, il annoncera comme expliqué ci-après quelle est sa relation avec le peuple concerné et en appliquera les effets.

### G.4 PLACEMENT DE DEPART

Les pions de chaque camp sont répartis en autant de troupes que désirées (selon les règles ci-après).

Toutes les troupes **Rebelles** commencent sur la route descendant de la montagne à gauche de la région « Moulin de l'ermite ». Cette route n'est plus une zone jouable par la suite, ils devront la quitter au premier mouvement.

Les troupes **Reptiliens** commencent à Fort Ekal, à l'exception d'une troupe contenant au maximum **1 Chef de guerre et 3 Guerriers** (par le Sorcier) qui commence sur « Le Pont ».

### G.5 LA CARTE STRATEGIQUE

Elle représente la vallée d'*Ekal'ussa d'Assi*. La carte est divisée en « Régions », que l'on peut considérer comme des « cases de jeu ». Les Troupes des deux camps sont toujours placées sur une Région et se déplacent de Région en Région.

Certaines Régions abritent diverses tribus et créatures. Leur nom est encadré sur la carte. A chaque fois qu'une Troupe entre dans une de ces Régions, leurs occupants peuvent choisir de s'allier à cette troupe, de la combattre ou de rester neutre. Pour représenter la présence de ces peuples, on place un de leurs pions sur leur Région au début du jeu :

- Un barbare sur l'« Oasis »
- L'ermite sur le « Moulin de l'ermite »
- Un Ent sur le « Conseil des Ents »
- Une licorne sur la « Clairière »
- Un elfe sur « Les elfes »
- Un goblin sur « Le village gob »
- Un druide sur le « Cercle druidique »
- Un nain sur l'une des « Cavernes naines » (pas d'importance laquelle)
- Le Dragon Noir sur sa Région

**Une fois que les habitants d'une Région se sont alliés à un camp cette Région est considérée comme « Vide » jusqu'à la fin de la partie.** On retire le pion représentant le peuple, qui intègre les Troupes de son nouveau camp.

Comme indiqué dans l'aide de jeu, certains personnages peuvent influencer les négociations pour les Alliances.

Les autres Régions (sans cadre) sont « Vides ». Les Troupes peuvent s'y déplacer librement, en respectant les règles de mouvement ci-après.

### G.6 LE TOUR DE JEU STRATEGIQUE

Chaque tour de jeu stratégique représente quelques heures de la journée ou une nuit. Durant ces tours, les camps pourront déplacer leurs troupes sur la carte de la vallée, tenter des alliances et engager des batailles. Chaque tour de jeu se divise en « Phases » qui sont toujours jouées dans le même ordre. Chaque Phase doit être entièrement terminée avant de passer à la Phase suivante. Ces Phases sont (dans l'ordre de jeu) :

- **Réorganisation des troupes**, chaque camp peut répartir librement ses pions entre les troupes se trouvant sur la même région. Une troupe vide est retirée de la

carte. On peut créer de nouvelles troupes dans la limite des marqueurs disponibles. Les deux camps effectuent cette Phase simultanément.

- **Mouvements**, à tour de rôle les deux camps peuvent déplacer leurs troupes sur la carte en respectant les règles de mouvement ci-après. Le joueur **Rebelle** est toujours le premier à commencer cette Phase. Un camp peut choisir de « Passer », l'autre camp effectuant alors un mouvement. Si les deux camps « Passent » à la suite, la Phase est terminée (même si certaines troupes n'ont pas bougé).
- **Négociations & Batailles**, en commençant par les **Reptiliens**, chaque camp choisi à tour de rôle une région contenant au moins une Troupe de chaque camp ou une Troupe et un pion de peuple non-allié. On résout les tentatives d'alliance et la bataille si nécessaire. On ne peut pas passer son tour.

## G.7 LES TROUPES & LA PHASE DE REORGANISATION

### G.7.1 LES TROUPES & LES PIONS

Les pions de chaque camp sont répartis au sein de « Troupes » qui sont placées sur la carte stratégique. Chaque Troupe correspond à une case de la feuille d'armée de ce camp sur laquelle on place les pions la composant.

Chaque troupe doit toujours contenir au moins un pion, sinon elle est immédiatement retirée de la carte.

Un camp ne peut jamais avoir plus de Troupes sur la carte qu'il n'a de pions Troupes (8 au maximum). S'il n'a plus assez de pions de Troupes, il doit en regrouper afin de récupérer des pions de Troupes libres.

- Si les joueurs le désirent, ils peuvent cacher les feuilles d'armées afin de garder le secret sur la répartition des pions au sein des troupes. Vous pouvez également choisir de noter au crayon le nom des pions au lieu de les placer, afin de pouvoir facilement cacher la feuille d'armée.

Durant la Phase de « Réorganisation », chaque camp peut déplacer librement ses pions entre Troupes se trouvant dans la même Région de la vallée. On peut à cette occasion retirer des troupes de la carte (les pions les composant étant alors distribués entre les autres Troupes présentes dans la même Région) ou placer de nouvelles Troupes au sein desquelles on place des pions venant d'une autre Troupe de la même Région.

### G.7.2 LES TROUPES FURTIVES

Une fois les pions réorganisés entre les diverses troupes, chaque joueur peut, s'il le désire, rendre invisibles ses Troupes composées uniquement de pions capables de mouvements furtifs. Ces pions sont :

- Les Serteg (pouvant être accompagnés de chevaux sans cavaliers)
- Les Eclaireurs Reptiliens
- Les Elfes, uniquement s'ils sont dans une Région de la Forêt

Les Troupes devenant furtives sont retirées de la carte stratégique et le joueur note sur la case appropriée de sa fiche d'armée son emplacement.

## G.7.3 LA FATIGUE & LE REPOS

Le fait d'agir durant le tour de nuit fatigue les Troupes, qui doivent alors se reposer durant la journée.

### G.7.3.a Placement des marqueurs « Repos »

Chaque joueur peut choisir de placer toute ou partie de ses Troupes au repos afin de leur éviter d'être Fatiguées ou de récupérer de leur Fatigue. Pour cela, la Troupe voulant se reposer ne doit pas se trouver dans une Région contenant un pion de peuple neutre. Le joueur place un marqueur « Repos » sur les Troupes concernées. Elles ne pourront pas bouger durant la Phase suivante et ne pourront pas détecter les Troupes furtives. Les magiciens au « Repos » ne peuvent pas lancer de sorts.

### G.7.3.b Fatigue des Troupes

Toute Troupe n'ayant pas de marqueur « Repos » au début du Tour du « Matin » (c'est-à-dire ayant été placée en « Repos » durant la nuit et ayant conservé son marqueur jusqu'à la fin du Tour) se fatigue. On place un marqueur « Fatigués » sur la Troupe pour marquer cet état. Si la Troupe est déjà « Fatiguée », on retourne le marqueur sur sa face « Epuisés ».

### G.7.3.c Effet de la Fatigue

Les pions d'une Troupe « Fatiguée » subissent les malus suivants en Bataille :

- Ils ont un malus de +1 sur le dé lorsqu'ils font un **Tir défensif**
- Le rapport de force est décalé d'une colonne vers la gauche lorsqu'ils **attaquent**

Les pions d'une Troupe « Epuisée » subissent les malus suivants en Bataille :

- Ils ont un malus de +1 sur le dé **pour tous leurs tirs**
- Le rapport de force est décalé d'une colonne en leur défaveur en **attaque et en défense**

### G.7.3.d Récupération de la Fatigue

Toute Troupe ayant été en « Repos » durant tout le Tour précédent diminue son niveau de Fatigue de 1 (Elle devient « Fatiguée » si elle était « Epuisée » et normale si elle était « Fatiguée »). Cela signifie qu'une Troupe ayant été en « Repos » durant un Tour de nuit ne subit pas de fatigue et diminue son niveau actuel de 1.

On ne peut pas faire de « réserve de sommeil » durant un Tour de jour pour pouvoir agir durant la nuit et une Troupe ayant agité durant la nuit gagne donc automatiquement un niveau de « fatigue » même si elle s'était reposée durant la journée.

## G.8 LA PHASE DE MOUVEMENT

### G.8.1 DEPLACEMENTS

**En commençant par le camp Rebelle**, chaque camp peut, à tout de rôle, déplacer une Troupe de son choix. Les Troupes se déplacent d'une Région à une autre en suivant les



chemins (en brun sur la carte). Le nombre de Régions pouvant être ainsi franchies dépend des pions composant chaque Troupe :

Type de pions	Capacité de mouvement
Licornes et Cavaliers seuls	3 Régions
Personnages en bonne santé	2 Régions
Personnages blessés et Nains	1 Région

Une Troupe se déplace toujours à la vitesse du pion le plus lent qui la compose. Lors de son déplacement, une Troupe est obligée de s'arrêter, quelle que soit sa capacité de mouvement restante, lorsqu'elle entre dans une Région :

- Qui contient un marqueur de peuple qui ne s'est pas encore allié à l'un des camps
- Qui contient une Troupe de l'autre Camp

Dans ce cas, la Troupe qui entre dans la Région est placée sur celle-ci, sur le chemin par lequel elle est arrivée (afin de s'en souvenir). Les pions ou Troupes se trouvant déjà dans la Région sont placées au centre de celle-ci.

Les **Troupes se déplaçant furtivement** ne sont pas obligées de s'arrêter tant qu'elles n'ont pas été découvertes. Exception : les Elfes ne sont furtifs que dans les Régions de forêt et doivent donc s'arrêter dans toute autre région occupée.

**Le passage nain**, reliant les deux Cavernes naines, ne peut être emprunté que par des Troupes comprenant au moins un pion des Nains gris (qui doivent donc être alliés).

Une fois le mouvement terminé on retourne le pion Troupe (pour monter la face avec un ☑) afin de signifier qu'elle ne pourra plus bouger durant cette Phase. L'autre camp peut déplacer une Troupe de la même manière et ainsi de suite. Une Troupe ne peut être déplacée qu'une seule fois par Phase de mouvement.

Un camp qui ne désire pas déplacer de Troupe (ou qui veut que son adversaire bouge avant lui) peut passer. Toutefois, si les deux camps passent à la suite, la Phase de mouvement est terminée (même si, en fin de compte, les joueurs aimeraient encore déplacer des Troupes !).

## G.8.2 REVELER LES TROUPES FURTIVES

Une fois tous les mouvements terminés, les Troupes furtives peuvent être révélées :

- Un joueur peut choisir de révéler volontairement une de ses Troupes furtives s'il veut la faire participer à une Bataille. Seules les troupes visibles peuvent participer aux Batailles.
- Une Troupe composée d'Elfes ne se trouve plus dans une Région de forêt.
- Une Troupe furtive se trouve dans une Région où se trouve au moins une Troupe ennemie qui n'est pas au repos. Dans ce cas, un des joueurs lance le dé et consulte la Table de furtivité ci-dessous pour savoir si la Troupe est découverte :

Région	Troupe découverte sur
Le Cercle des Druides, La Clairière des Licornes, Le Conseil des Ents, Les Elfes, La Forêt, Le Marais	8+
Le Moulin de l'ermite, Le Village gobelin	6+
Autre Région	4+

De nuit, on ajoute 3 au dé, ce qui rend ces Troupes introuvables dans les cartes de forêt et le marais.

Si la Troupe est découverte (ou révélée volontairement) son pion est placé sur la carte. Elle est placée au centre de la Région si elle n'avait pas bougé, ou sur sa route d'arrivée si elle s'est déplacée durant cette Phase de mouvement.

## G.9 LA PHASE DE NEGOCIATION & DE BATAILLE

**En commençant par le camp Reptiliens**, chaque camp choisit à son tour une Région nécessitant de résoudre des négociations ou une bataille, c'est-à-dire une Région comprenant au moins une Troupe de chaque camp ou une Troupe et un pion de peuple. On ne peut pas passer, mais on peut choisir une Région dans laquelle on n'a pas de Troupes à soi. Les Troupes furtives non révélées ne peuvent pas entamer de négociations. La résolution de la Région choisie doit être entièrement terminée avant de passer à la Région suivante.

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter en fonction des Troupes / pions présents dans la Région :

- Si la Région ne contient que des Troupes ennemies mais pas de pion de peuple, il y a automatiquement une Bataille. On ignore la Négociation.
- S'il y a un pion de peuple, on résout d'abord la Négociation et ensuite seulement la Bataille.

### G.9.1 NEGOCIATIONS

Les négociations se résolvent de la manière suivant (exécuter les points dans l'ordre indiqué, ce qui signifie que le point 1 peut empêcher la résolution du point 2, il est prioritaire) :

- **1.) Allié des Rebelles**  
Si le camp Rebelle a choisi ce peuple comme Allié (message secret), l'Alliance est automatique. Il intègre les pions de ce peuple à ses Troupes présentes et la partie Négociation est terminée. On passe à la Bataille
- **2.) Allié des Reptiliens**  
Si le camp Reptiliens a choisi ce peuple comme Allié, l'Alliance est automatique. Il intègre les pions de ce peuple à ses Troupes présentes et la partie Négociation est terminée. On passe à la Bataille

### ➤ 3.) Ennemi des Reptiliens

Si le camp Reptiliens a choisi ce peuple comme ennemi, il s'allie automatiquement aux camp Rebelle. Les pions de ce peuple sont intégrés aux Troupes Rebelles présentes. Si aucune n'est présente, une nouvelle Troupe est créée pour les intégrer. La partie Négociation est terminée et on passe à la Bataille.

Si aucun marqueur de Troupe n'est disponible, on ignore ce résultat et le peuple reste neutre pour ce tour-ci (on continue la Négociation).

### ➤ 4.) Il n'y a qu'un seul camp présent

Le camp dont une Troupe est présente tire un marqueur de Négociation qu'il révèle immédiatement et applique le résultat :

- **Alliance !**, le peuple s'allie et ses pions sont intégrés aux troupes du camp en question
- **Alliance / Neutre**, Si l'autre camp a tiré « Alliance », ce pion est considéré comme « Neutre ». Sinon, si un personnage influent pour ce peuple est présent et en vie (même blessé), on traite comme « Alliance » ci-dessus. Sinon on considère un « Neutre » ci-dessous
- **Neutre**, le peuple ne choisit pas encore son camp. Un nouvel essai pourra être tenté au prochain tour. Il ne prend aucunement part à une Bataille ce tour-ci (il regarde les choses se faire) à moins d'être spécifiquement attaqué.
- **Ennemi / Neutre**, si un personnage influent pour ce peuple est présent et en vie (même blessé), on traite comme « Neutre » ci-dessus. Sinon on considère un « Ennemi » ci-dessous
- **Ennemi**, le peuple s'allie avec l'autre camp. Une nouvelle Troupe est créée pour les intégrer. Si aucun marqueur de Troupe n'est disponible, on ignore ce résultat et le peuple reste neutre pour ce tour-ci.

Une fois le résultat appliqué, on passe à la Bataille.

### ➤ 5.) Il y a des troupes des deux camps présentes

Chaque camp tire un marqueur dont il prend connaissance, mais il le garde secret. En effet, la présence des deux camps gêne les négociations et incite les peuples locaux à la prudence ! On passe à la Bataille, et les marqueurs ne seront dévoilés qu'à la fin du 5<sup>ème</sup> tour de celle-ci. Si un des deux camps refuse la Bataille ou est éliminé avant la fin du 5<sup>ème</sup> tour, son marqueur est défaussé. Son adversaire révèle le sien et en applique le résultat comme au point 4 ci-dessus, ce qui peut déclencher une seconde Bataille..!

## G.9.2 BATAILLE

Une fois les Négociations terminées, il peut y avoir Bataille dans deux cas :

- Il y a au moins une Troupe révélée de chaque camp dans la Région
- Un seul camp est présent et décide d'attaquer le peuple qui s'y trouve. Dans ce cas, c'est le camp ennemi qui contrôle les pions du peuple « neutre ». Ces pions se battent jusqu'à la mort sans quitter la carte. S'ils gagnent et que le camp qui les contrôle a un marqueur de Troupe libre, il peut le placer sur la carte et y

intégrer automatiquement les pions survivants qui deviennent ses alliés (exception : Le dragon noir, voir règles spécifiques ci-après).

### G.9.2.a Choix de combattre ou de fuir

Chaque camp choisi en secret s'il désire combattre ou fuir (il pose le marqueur de choix devant lui, face de son choix visible, et pose la main dessus). Les deux marqueurs sont révélés en même temps.

Si les deux camps combattent il y a Bataille. Sinon, on passe immédiatement à la retraite, expliquée ci-après.

### G.9.2.b Placement initial

**La carte tactique est assemblée**, comme indiqué sur l'aide de jeu de Bataille.

**Les pions des Troupes se trouvant au centre de la Région sont placés** sur la carte, au gré du joueur les contrôlant, mais à 4 cases ou plus des bords de carte (les demies cases ne comptent pas).

**Les pions des Troupes placées sur des chemins en bordure de la Région sont répartis** au gré des joueurs qui les contrôlent à l'extérieur de la carte le long des bords correspondant à leur chemin d'arrivée (selon l'aide de jeu de Bataille). Ils entreront au 1<sup>er</sup> tour en dépensant leurs PM dès la première case entrée. Ils ne peuvent pas rester hors carte et doivent obligatoirement entrer sur la carte au 1<sup>er</sup> tour.

### G.9.2.c Règles de combat

Les règles utilisées pour la Bataille sont celles de la Magna Carta ou celles de Dragon Noir 2 (les joueurs se mettent d'accord avant le début de la partie). Les règles concernant les créatures spéciales spécifiques à « Dragon Noir 3 – La conquête » sont expliquées ci-après.

Les pions peuvent quitter la carte, mais dans ce cas ils ne pourront pas y revenir jusqu'à la fin de la Bataille.

### G.9.2.d Entrée des alliés

**A la fin du 5<sup>ème</sup> tour**, les joueurs ont dû tirer des marqueurs de Négociation en secret, ils les révèlent. Si le peuple de cette Région s'allie à l'un des deux camps, le joueur qui le contrôle en place les pions sur des bords de carte correspondant à un chemin qui n'a pas été emprunté par l'ennemi. Ils doivent entrer sur la carte au le 6<sup>ème</sup> tour de jeu.

### G.9.2.e Fin de la Bataille

La Bataille se termine lorsqu'un camp est complètement éliminé ou a quitté la carte.

### G.9.2.f La retraite...

Après la Bataille, si des pions ont quitté la carte, ou si au moins un des camps a choisi de fuir, il y a Retraite.

- **Si l'un des camps (ou les deux) a choisi de fuir**, les Troupes des camps en fuite placées sur des chemins reviennent dans la zone de départ. Puis celles placées au centre de la Région et qui ont fui quittent la Région par un chemin par lequel a fui une troupe de leur camp. S'il n'y en a pas, ils fuient par un chemin n'ayant pas été parcouru par le camp ennemi.  
On ne peut pas faire de Retraite dans une Région occupée par une Troupe ennemie. Dans ce cas, les pions en Retraite sont éliminés (ils désertent).
- **Si la Bataille a eu lieu et que des pions ont quitté la carte**, ils sont placés dans des marqueurs de Troupes de leur camp sur les Régions correspondant aux bords par lesquels ils sortis. S'il n'y a pas assez de marqueurs de Troupes, les pions ne pouvant pas être placés dans une Troupe sont éliminés (elles désertent). Si les pions ont doivent arriver dans une Région contenant une Troupe ennemie, ils sont éliminés (ils désertent également, ou sont massacrés).

Une fois la Bataille terminée et les retraites effectuées, il ne peut donc plus y avoir de Troupes des deux camps dans la Région concernée. Il peut y rester des Troupes d'un camp et le pion de peuple neutre. Dans ce cas il pourra y avoir de nouvelles négociations au tour suivant.

### G.9.3 BATAILLE & REPOS

Les Troupes ayant participé à la Bataille **perdent leur marqueur « Repos »** si elles en avaient un.

## H) REGLES SPECIALES

### H.1 LES REGLES CONCERNANT LES DIVERS PEUPLES

#### H.1.1 LES BARBARES

Tous les barbares peuvent utiliser la règle de Fanatisme de la Magna Carta et les Haches à deux mains. Ils sont représentés par 8 pions de géants guanches (Gr).

#### H.1.2 LE DRAGON NOIR

Toutes les règles de Dragon Noir 1 s'appliquent. De plus, certaines règles s'ajoutent : Il ne vole pas et se déplace en dépensant les PM nécessaires à la case du centre de son corps uniquement. Il est **invulnérable** aux tirs et au feu. Sa taille lui permet d'attaquer avec sa tête ou sa queue des ennemis se trouvant un niveau au-dessus de lui, même sur un rempart. De plus il peut être utilisé comme un « Bélier de fortune » (comme les Ents, selon les règles des Isles fortunées) mais dans ce cas il ne peut faire aucune attaque durant le tour.

Le Dragon noir possède une résistance à la magie de 9 (selon les règles de magie ci-après).

### H.1.3 LES DRUIDES

Ce sont des magiciens de niveau 1 avec 50 PE chacun la première fois qu'ils s'allient à un camp. Ils utilisent la liste de sorts des Druides et récupèrent leurs PE comme les autres personnages.

De plus, chaque druide est accompagné par un animal :

- Terclaugast est accompagné par un léopard
- Héliogast par un cerf
- Radagast par un sanglier femelle

Celui-ci peut être utilisé librement durant la Bataille mais ne peut pas quitter la carte sans son Druide et inversement (ils doivent quitter la carte durant la même Phase de Mouvement). Si le Druide est blessé ou tué, l'animal devient Fanatique jusqu'à la fin de la Bataille et cherchera le combat en toute occasion. Si le Druide est tué, l'animal quitte le jeu à la fin de la Bataille. En mouvements stratégiques, un Druide doit toujours être dans la même Troupe que son animal.

### H.1.4 LES ENTS

Un certain nombre de règles sont spécifiques à l'utilisation de ces créatures.

#### H.1.4.a Le mouvement

Les coûts de mouvement et les interdictions sont celles d'un cavalier, mais les Ents peuvent aller sur les cases « arbres ». Pour le coût du mouvement on considère pour résumer que nous avons affaire à trois pions d'une case et à chaque fraction de mouvement c'est pour l'ensemble celui des trois qui a le mouvement le plus coûteux qui compte pour tous.

#### H.1.4.b Le combat

En attaque comme en défense, l'Ent bénéficie d'un bonus de +2. Les attaques contre un Ent sont résolues sur la table des combats contre les personnages à pied. Pas de décalage pour l'attaquant en cas d'attaque multiple contre un Ent. Tout résultat assommé contre l'Ent devient recule d'une case, tout résultat tué devient double blessure.

Les terrains arbres et broussailles sont considérés comme favorables (+) pour le combat. Les attaques (contre l'Ent) dans la zone Grisée (par l'arrière) ne sont pas cumulables avec celles dans la zone non grisée (par l'avant). L'Ent a deux valeurs de défense (la plus faible pour l'arrière grisé).

En attaque l'Ent peut cumuler ses deux attaques sur une seule cible sur les hexagones en contact avec n'importe quelle partie de sa zone non grisée (il ne peut attaquer sur sa zone grisée). Si l'Ent combine ces deux attaques il ne bénéficie pas de décalage de colonne pour attaque multiple (par contre il en bénéficie s'il combine son ou ses attaques avec une créature alliée). L'Ent peut attaquer un personnage situé 1 ou 2 niveaux au dessus de celui où reposent ses racines.

### H.1.4.c Le tir

Les tirs contre les Ents sont résolus sur la table des fantassins mais avec +4 au dé (+3 seulement si le projectile est enflammé, à condition que les règles du scénario le permettent). Tout résultat tué devient double blessure. Tout résultat recule ou diminution du potentiel de mouvement est ignoré. Vu la grande taille des Ents certains terrains n'offrent pas de couverture pour ceux-ci, il s'agit:

- des broussailles
- des talus (s'il n'y en a qu'un seul niveau)
- des marais.

### H.1.4.d L'infiltration

Un Ent ne subit pas de jets d'infiltrations sauf contre des créatures de trois cases ou plus. Il ne peut s'opposer à l'infiltration de créatures de deux cases ou moins.

### H.1.4.e L'Ent "béliet"

L'Ent est considéré comme un bélier de fortune pour l'attaque de bâtiments (règle des "Isles fortunées"). Il ne peut ni bouger ni conduire d'attaque au corps à corps les tours ou il est utilisé comme bélier.

### H.1.4.f L'Ent "porteur"

Un Ent peut porter jusqu'à deux personnages placés sur ses cases avant. Le fait de "porter" ne diminue pas la capacité de mouvement de l'Ent mais en cas de corps à corps il est considéré comme étant en terrain négatif (-). Chaque personnage porté supprime une attaque pour l'Ent.

Ces personnages ne peuvent appartenir qu'aux espèces suivantes:

- Elf
- Hobbit
- Humain si règles spéciales des scénarii.

### H.1.4.g Procédure pour monter et descendre d'un Ent:

Un personnage situé sur une case adjacente à l'avant d'un Ent (que cette case soit par rapport à l'Ent au niveau 0,1 ou 2) peut "monter" sur celui-ci au coût de 4 point de mouvement pour lui-même et de 2 pour l'Ent. Un personnage situé sur un Ent peut "descendre" de celui-ci vers une case adjacente à l'avant (que cette case soit par rapport à l'Ent au niveau 0,1 ou 2) au coût de 4 point de mouvement pour lui-même et de 2 pour l'Ent. Un "porté" ne peut effectuer d'autre mouvement que descendre de l'Ent (et pas dans le même tour ou il y est monté).

### H.1.4.h Combat et tir pour les personnages situés sur un Ent:

Ces personnages ne peuvent attaquer ou être attaqués sauf de cases adjacents au niveau +1 et +2 par rapport à l'Ent (dans ces conditions les "portés" sont considérés comme étant en terrain négatif (-). Il est possible de tirer à partir d'un Ent (si celui-ci ne se déplace pas ni ne combat lors de ce tour) mais avec +1 au dé. Il est possible de tirer sur un personnage situé dans un Ent mais celui-ci bénéficie d'une couverture légère. Le résultat recule de x

cases ou assommé pour le tir ou le combat contre ce type de personnage devient assommé au pied de l'Ent (qui atténue la chute).

### H.1.4.i La magie

Les Ents bénéficient d'une résistance à la magie de 3 (selon les règles de magie ci-après). Le sort boule de feu provoque une blessure (sans recul) sur 1-5, pas de résultat sur 6-10.

### H.1.5 L'ERMITE

C'est un Druide de niveau 2 et il possède 100 PE la première fois qu'il s'allie à quelqu'un ou combat. Puis il récupère ses PE comme les autres magiciens. Il peut utiliser tous les sorts de Druide. Au moment où l'Ermite s'allie avec un des deux camps, il peut aller quérir l'aide d'un Ent. Il doit pour cela se rendre en personne dans la Région « Le conseil des Ents ». A la prochaine Phase de Négociation, un pion Ent, au choix du joueur contrôlant l'ermite, est ajouté à la Troupe où se trouve ce dernier.

### H.1.6 LES ELFES

Ils utilisent les mêmes règles que dans Dragon Noir 1 et 2, à savoir :

- Considèrent les arbres comme un terrain favorable (+).
- Tirent sur la table des Arbalètes, mais avec les restrictions de mouvement de l'Arc long.

De plus, ils bénéficient de l'avantage suivant sur la carte stratégique :

- Ils peuvent utiliser le mouvement furtif s'ils sont dans des Régions de forêt de la carte stratégique.

### H.1.7 LES KANDÄRS

Ils forment les troupes de chocs qui ont envahis Arkö Iriss. Nul n'en sait grand-chose, si ce n'est que chaque homme qui les compose passe par un rituel lors de son entrée dans cette troupe qui lui confère certains pouvoirs maléfiques :

**Leur Esprit est lié à leur officier maléfique.** Tant qu'au moins un officier Kandär est présent sur la carte de bataille tactique, ils bénéficient des bonus suivants :

- Ils ne font pas de jet de moral (si vous utilisez les règles de moral de la Magna Carta).
- Ils sont insensibles aux sorts de peur / terreur et de charme.
- Ils **ignorent les reculs** lors des combats de corps à corps.
- Ils **peuvent ignorer les reculs dus aux tirs**, ainsi que les réductions de mouvement, mais dans ce cas ils subissent une blessure à la place.

S'il n'y a plus aucun officier vivant sur la carte, leur lien se déchire, ils se sentent perdus et redeviennent des combattants "normaux" (ils perdent les bonus indiqués ci-dessus).

De plus, leur **physique est renforcé**. Cela se traduit par le bonus suivant :

- Ils transforment les résultats "Assomé" par "Recul d'une case"

Ce qui revient à dire que tant qu'au moins un officier est présent, ils ignorent totalement les résultats "Assomé" (puisqu'ils ne reculent pas). S'il n'y a plus d'officier, ils les transforment en "Recul".



## **H.1.8 LES GOBELINS**

A l'exception de leur chef, qui porte une cote de maille rapiécée, tous les Gobelins peuvent nager et les cases d'eau ne leur coûtent que 2 PM. Ils peuvent librement passer d'une case Eau à une case Pont et inversement au coût de 2 PM.

Le Shaman gob' est de niveau 2, avec 100 PE la première fois qu'il s'allie à un camp. Puis il récupère ses PE selon les règles normales.

Certains Gobelins peuvent monter un loup ou une hyène. Monter ou démonter coûte 1 point de mouvement aux deux pions (et oui, si peu). Si l'animal est seul, il peut être utilisé librement par le joueur contrôlant les Gobelins mais ne peut pas volontairement s'éloigner à plus de 5 cases de son maître (il peut en cas de recul). Ces animaux nagent comme les Gobelins, même montés ! Ils sont insensibles aux jets d'infiltration, mais peuvent en provoquer (comme des chiens de guerre). Ils meurent à la première blessure. Si à la fin d'une Bataille des loups ou hyènes se retrouvent sans leurs maîtres (qui ont été tués) ils quittent le jeu (retournent à l'état sauvage) et le joueur les retire des Troupes.

## **H.1.9 LES LICORNES**

### **H.1.9.a Mouvement**

La licorne se comporte comme un cavalier mais peut entrer dans les cases arbres comme un piéton tant qu'elle n'est pas montée.

### **H.1.9.b Combat & tirs**

Il n'y a pas de décalage de colonne en cas d'attaque multiple de piétons. Une licorne a la possibilité de charger comme un cavalier, qu'elle soit montée ou non.

On utilise des tables de combat et de tir du fantassin contre les licornes, sauf si elle est montée. Tout résultat assommé se transforme en « Recul d'une case » (combat) ou « Recul de deux cases » (tir) et tué en deux niveaux de blessure (sauf quand elle est montée, dans ce cas le résultat cheval tué se transforme en 1 niveau de blessure pour la licorne et le cavalier est démonté et assommé).

Les licornes considèrent les terrains « Arbres » et « Broussailles » comme des terrains favorables (+) en combat.

### **H.1.9.c Monter une licorne**

Une licorne femelle ne peut être montée que si une règle spéciale de scénario le précise pour un personnage défini dans celui-ci. Une licorne mâle ne peut jamais être montée. Dans DN3, seule Sara peut monter la licorne « Femelle 1 », et aucune autre. Une licorne blessée ne peut plus être montée.

### **H.1.9.d La magie**

Ce sont de jeunes licornes, considérées comme des magiciens de niveau un avec 50 PE chacune, maîtrisant les sorts inscrits sur leur liste de sorts.

Elles ont de plus une résistance à la magie de 1 (selon les règles de magie ci-après). De plus, elles sont totalement immunisées aux sorts de charme et d'immobilisation.

### **H.1.9.e Pouvoirs spéciaux**

Les licornes sont immunisées aux poisons, immunité étendue à leurs éventuels cavaliers.

## **H.1.10 LES NAINS GRIS**

Ils peuvent former un mur de boucliers et utiliser des Haches de lancer. De plus chaque nain impliqué dans un combat décale le rapport de force d'une colonne vers la droite.

Ils sont représentés par les pions Naugrims suivants :

Zigildûm, Grârim, Mônar, Ôri, Finim, Hâgmôr et Vitr

## **H.1.11 LES REPTILIENS**

Bien que de nature reptilienne, ce peuple n'est plus un peuple aquatique. Toutefois, leur morphologie leur et leur mode de vie leur donne certains bonus :

- Les reptiliens en armure et ceux montés peuvent se déplacer dans les cases « eau » et « marais » comme des personnages sans armure (ils ont une force supérieure qui le leur permet). Les reptiliens sans armure n'ont pas de bonus particulier en mouvement.
- Tous les reptiliens considèrent les terrains « eau » et « marais » comme des terrains favorables en combat.
- Le Seigneur et les trois chefs de guerre peuvent monter les « Raptors ». Comme pour des chevaux, ces créatures peuvent être montées par n'importe lequel de ces quatre pions. Elles ne peuvent être montées par personne d'autre. Ces quatre reptiliens ne peuvent pas monter de chevaux (qui prendraient peur). Ces cavaliers peuvent utiliser la règle de charge (de la Magna Carta).

## **H.2 UTILISATIONS DE LA MAGNA CARTA**

Pour les joueurs désirant utiliser la Magna Carta au lieu des règles de Dragon Noir 2, il est à noter quelques précisions quand à l'utilisation de certaines règles optionnelles.

### **H.2.1.a Haches à 2 mains**

Les pions suivants peuvent utiliser la règle des Haches à deux mains :

- Konrad, Aldus, Rix et Thrugg (Rebelles, s'ils sont à pied)
- Kuruz et Radak (Elite orks)
- Finim et Hâgmôr (Nains gris)

### **H.2.1.b Servants d'arbalète**

Tous les arbalétriers du jeu peuvent se faire aider d'un servant pour recharger afin de tirer plus vite, à condition que ce dernier soit de la même race qu'eux.

### **H.2.1.c Monter et descendre des arbres**

Cette règle peut être librement utilisée.

Note : Les elfes en armure peuvent malgré tout monter aux arbres.

### **H.2.1.d Coupe-jarrets**

Seuls les gobelins peuvent s'abaisser à une telle technique de combat !

### **H.2.1.e S'agenouiller**

Tout le monde peut utiliser cette règle librement à l'exception bien sûr des Licornes et des Ents.

### **H.2.1.f Nage (mouvements dans l'eau)**

Cette règle peut être librement utilisée. Noter que les Gobelins et les Reptiliens sans armure ne dépensent que 2PM par case d'eau. Les Reptiliens en armure nagent au coût de 4PM par case (leur forte constitution et leur adaptation aquatique leur permettant de nager avec leurs armures de cuir).

### **H.2.1.g Toits des maisons**

L'architecture du Val Ekal ne permet pas de se promener sur les toits des cartes utilisées.

### **H.2.1.h Mur de boucliers**

Seuls les Nains gris Zigildûm, Grârim, Mônar et Ôri peuvent l'utiliser.

### **H.2.1.i Flèches enflammées**

Seuls des personnages défendant Fort Ekal, le village goblin ou les Cavernes naines peuvent utiliser des flèches enflammées.

## **I) LA MAGIE**

### **I.1 LE VAL SANS POUVOIR**

Si le Val Ekal'ussa d'Assi a été autant négligé par les hordes, c'est un peu en raison de sa configuration particulière. Pour une raison ignorée depuis trop de générations pour en faire le compte, ce val est couvert d'une chape qui y réduit drastiquement la puissance magique.

En pratique, tous les lanceurs de sort ont la moitié de leurs PE normaux, soit 50 PE par niveau seulement ! Ils peuvent les utiliser normalement pour lancer les sorts qui leur sont accessibles.

### **I.2 TYPES DE LANCEURS DE SORTS**

Il existe quatre sortes de magiciens dans Dragon Noir 3 :

- Les Mages (Zacharie et le Shaman ork)
- Les Sorciers (Le Sorcier Reptilien et le Shaman Gobelins)
- Les Druides (les trois Druides et l'Ermite)
- Les licornes (les trois licornes uniquement)

Chaque magicien possède un niveau et un nombre de PE comme dans les règles précédentes de Dragon Noir. La seule différence est dans les sorts qu'ils peuvent lancer.

### **I.3 QUAND LANCER LES SORTS**

Les sorts peuvent être lancés à divers moments selon leur type :

- Les sorts de la catégorie « Sorts Stratégiques » ne peuvent être lancés que durant les Phases de Réorganisation et de Mouvement stratégiques.
- Les autres sorts ne peuvent être lancés que durant les Batailles. Si une Troupe commence une Bataille sur la carte (elle n'y entre pas car elle se trouvait au centre de la Région), les magiciens qui la composent peuvent lancer des « Sorts affectant le terrain » avant le premier tour de jeu s'ils le désirent. Une fois la Bataille terminée les magiciens peuvent encore lancer des sorts s'ils le désirent (pour guérir des personnages par exemple ou ressusciter des morts). C'est le dernier moment où ils peuvent le faire. Une fois les Troupes reconstituées et replacées sur la carte stratégique, les morts le sont définitivement et seuls les Sorts stratégiques peuvent être lancés jusqu'à la prochaine Bataille.
- Un mage qui n'est engagé dans aucune Bataille peut quand-même lancer des sorts s'il le désire, par exemple pour guérir des personnages.

### **I.4 RESISTANCE A LA MAGIE**

Certaines créatures possèdent une résistance à la magie :

- Le dragon noir, possède une résistance de 9 !
- Les Ents possèdent une résistance de 3.
- Les nains gris (pas les nains noirs ayant survécu) une résistance de 3.
- Les licornes une résistance de 1.

La difficulté de **tous les sorts lancés contre un personnage possédant une résistance à la magie**, par un allié ou un ennemi et que le sort soit bénéfique ou non, est augmentée de ce niveau de résistance. Les sorts lancés par la créature sur elle-même ne sont jamais affectés par la résistance à la magie.

### **I.5 LISTES DE SORTS**

Vous trouverez ci-après des fiches à photocopier pour chacun des trois types de magicien. Sur chacune il y a une place pour noter les PE restants aux magiciens concernés (il suffit le nombre de PE dans les cases appropriées) et la liste des sorts qu'ils peuvent lancer avec leurs effets.

Ces listes peuvent être photocopiées ou imprimées en plusieurs exemplaires en cas de besoin afin de pouvoir noter les PE des divers lanceurs de sorts durant la partie.

## FICHE DE MAGES

Zacharie

PE :

Shaman Ork

PE :

### SORTS AFFECTANT DES PERSONNAGES

**Augmenter le potentiel de mouvement** --- Durée : 1 tour

En fonction du nombre de points de mouvements supplémentaires :

Affectant le lanceur du sort : 1 PE / PM

Affectant un autre personnage : 2 PE / PM (3 PE si blessé)

**Immobiliser un personnage** --- Durée : 1 tour

Empêche le personnage de bouger à son tour.

PE = Défense + Mouvement du personnage

**Augmenter son potentiel d'Attaque** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort : 1 PE / point d'Attaque supplémentaire

Sur un autre personnage : PE = Attaque du personnage, double son score d'Attaque

**Diviser par deux le potentiel d'Attaque** --- Durée : 1 tour

PE = Attaque du personnage visé

**Augmenter son potentiel de Défense** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort uniquement : 1 PE / point de Défense supplémentaire

**Téléportation** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort uniquement : 3 PE par case parcourue.

Permet de transporter instantanément le personnage d'un point à l'autre de la carte

**Guérir les blessures** --- Durée : permanent

Guérit instantanément le personnage. PE = Attaque + Défense du personnage blessé.

**Ressusciter un mort** --- Durée : permanent

PE = Attaque + Défense du personnage mort. Un magicien revient avec 0 PE.

**Se rendre invisible** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort uniquement. 12 PE.

Le joueur note en secret la case d'arrivée et remet

le magicien en place le tour suivant.

**Augmenter le tir** --- Durée : 1 tir

3 PE / Point retiré au dé.

**Cercle magique** --- Durée : 1 tour

Protège tous les personnages se trouvant dans les cases des Tirs et Attaques.

10 PE / case.

**Lévitacion** --- Durée : 1 tour

Permet de faire voler un personnage 1 niveau au-dessus du sol et de le déplacer.

Impossible dans les galeries et couloirs larges d'une case.

8 PE / case (12 PE si en armure, Troll ou Thrugg)

### SORTS AFFECTANT LE TERRAIN

**Faire apparaître un pont** --- Durée : scénario

1 case : 12PE, 2 cases : 20PE, 3 cases : 25PE.

**Faire pousser un arbre** --- Durée : scénario

1 case : 7PE, 3 cases : 12PE, 7 cases : 20PE. Case plaine ou broussaille seulement.

**Faire jaillir une source d'eau** --- Durée : scénario

Petite : 10PE, Moyenne : 15PE, Grande : 20PE. Case plaine ou broussaille seulement.

**Ouvrir une crevasse** --- Durée : scénario

Petite : 12PE, Moyenne : 20PE, Grande : 25PE. Case plaine ou broussaille seulement.

**Creuser une galerie** --- Durée : scénario

1 case : 12PE, 2 cases : 20PE, Bifurcation : 20PE.

**Démolir un mur** --- Durée : scénario

10 PE par case de mur. 1 PM supplémentaire à franchir.

**Faire apparaître une maison** --- Durée : scénario

Petite : 15PE, Moyenne : 20PE, Grande : 25PE. Case plaine ou broussaille seulement.

**Faire apparaître une tour** --- Durée : scénario

35 PE. Case plaine ou broussaille seulement.

**Silence** --- Durée : 1 tour

Impossible de lancer un sort depuis les cases visées. 5 PE / case.

**Lumière** --- Durée : scénario

La case visée et les cases adjacentes son éclairées comme en plein jour

### SORTS STRATEGIQUES

**Dénombrer** --- Durée : instantané

Permet de savoir le nombre de pions et les races présentes dans une Région adjacente au magicien. 30PE

**Identifier** --- Durée : instantané

Permet de savoir le nombre exact de pions par race dans une Région adjacente. 40PE

**Localiser** --- Durée : instantané

Permet de connaître la Région où se trouve un personnage précis ou un objet. 50PE

### AUTRES SORTS

**Boule de feu** --- Durée : 1 tour

La case est impassable. Tout pion s'y trouvant est Blessé et recule sur 1-6, recule sur 7-10. Ajouter +3 au dé s'il est en armure. 10 PE.

**Tornade de feu** --- Durée : 1 tour

*A voir selon règles Samourai*

**Faire apparaître 4 Living Dead** --- Durée : 2 tours, 25 PE

**Faire apparaître 2 Gargoyles** --- Durée : 4 tours, 20 PE

## FICHE DE SORCIERS

Sorcier

PE :

Shaman Gob

PE :

### SORTS AFFECTANT DES PERSONNAGES

**Augmenter le potentiel de mouvement** --- Durée : 1 tour

En fonction du nombre de points de mouvements supplémentaires :

Affectant le lanceur du sort : 1 PE / PM

Affectant un autre personnage : 2 PE / PM (3 PE si blessé)

**Immobiliser un personnage** --- Durée : 1 tour

Empêche le personnage de bouger à son tour.

PE = Défense + Mouvement du personnage

**Augmenter son potentiel d'Attaque** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort : 1 PE / point d'Attaque supplémentaire

Sur un autre personnage : PE = Attaque du personnage, double son score d'Attaque

**Diviser par deux le potentiel d'Attaque** --- Durée : 1 tour

PE = Attaque du personnage visé

**Augmenter son potentiel de Défense** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort uniquement : 1 PE / point de Défense supplémentaire

**Guérir les blessures** --- Durée : permanent

Guérit instantanément le personnage. PE = Attaque + Défense du personnage blessé.

**Augmenter le tir** --- Durée : 1 tir

3 PE / Point retiré au dé.

**Lévitacion** --- Durée : 1 tour

Permet de faire voler un personnage 1 niveau au-dessus du sol et de le déplacer.

Impossible dans les galeries et couloirs larges d'une case.

8 PE / case (12 PE si en armure, Troll ou Thrugg)

**Armure** --- Durée : 1 tour

Confère le bonus d'une armure (+1 au dé en Tir et Combat) mais sans pénalité de

Mouvement ou de natation. 5 PE

**Berseker** --- Durée : 1 tour

Rend la cible Fanatique durant un tour. 10 PE

**Terreur** --- Durée : instantané

Fait fuir la cible de son maximum de mouvement à l'opposé du sorcier.

Durant sa fuite, la cible est en permanence vulnérable aux jets d'infiltration.

## SORTS AFFECTANT LE TERRAIN

**Faire apparaître un pont** --- Durée : scénario

1 case : 12PE, 2 cases : 20PE, 3 cases : 25PE.

**Faire jaillir une source d'eau** --- Durée : scénario

Petite : 10PE, Moyenne : 15PE, Grande : 20PE. Case plaine ou broussaille seulement.

**Ouvrir une crevasse** --- Durée : scénario

Petite : 12PE, Moyenne : 20PE, Grande : 25PE. Case plaine ou broussaille seulement.

**Creuser une galerie** --- Durée : scénario

1 case : 12PE, 2 cases : 20PE, Bifurcation : 20PE.

**Démolir un mur** --- Durée : scénario

10 PE par case de mur. 1 PM supplémentaire à franchir.

**Silence** --- Durée : 1 tour

Impossible de lancer un sort depuis les cases visées. 5 PE / case.

**Lumière** --- Durée : scénario

La case visée et les cases adjacentes son éclairées comme en plein jour

### SORTS STRATEGIQUES

**Dénombrer** --- Durée : instantané

Permet de savoir le nombre de pions et les races présentes dans une Région adjacente au magicien. 30PE

**Identifier** --- Durée : instantané

Permet de savoir le nombre exact de pions par race dans une Région adjacente. 40PE

**Localiser** --- Durée : instantané

Permet de connaître la Région où se trouve un personnage précis ou un objet. 50PE

### AUTRES SORTS

**Boule de feu** --- Durée : 1 tour

La case est impassable. Tout pion s'y trouvant est Blessé et recule sur 1-6, recule sur 7-10. Ajouter +3 au dé s'il est en armure. 10 PE.

**Faire apparaître 3 Serpents** --- Durée : 2 tours, 20 PE



## FICHE DE DRUIDES

Ermite

PE :

Druide 1

PE :

Druide 2

PE :

Druide 3

PE :

## SORTS AFFECTANT DES PERSONNAGES

### Augmenter le potentiel de mouvement --- Durée : 1 tour

En fonction du nombre de points de mouvements supplémentaires :

Affectant le lanceur du sort uniquement : 1 PE / PM

### Immobiliser un personnage --- Durée : 1 tour

Empêche le personnage de bouger à son tour.

PE = Défense + Mouvement du personnage

### Augmenter son potentiel d'Attaque --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort : 1 PE / point d'Attaque supplémentaire

Sur un autre personnage : PE = Attaque du personnage, double son score d'Attaque

### Diviser par deux le potentiel d'Attaque --- Durée : 1 tour

PE = Attaque du personnage visé

### Augmenter son potentiel de Défense --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort uniquement : 1 PE / point de Défense supplémentaire

### Guérir les blessures --- Durée : permanent

Guérit instantanément le personnage. PE = Attaque + Défense du personnage blessé.

### Ressusciter un mort --- Durée : permanent

PE = Attaque + Défense du personnage mort. Un magicien revient avec 0 PE.

### Se rendre invisible --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort uniquement. 8 PE.

Le joueur note en secret la case d'arrivée et remet le magicien en place le tour suivant.

### Cercle magique --- Durée : 1 tour

Protège tous les personnages se trouvant dans les cases des Tirs et Attaques.  
10 PE / case.

### Lévitiation --- Durée : 1 tour

Permet de faire voler un personnage 1 niveau au-dessus du sol et de le déplacer.

Impossible dans les galeries et couloirs larges d'une case.

8 PE / case (12 PE si en armure, Troll ou Thrugg)

### Marcher sur l'eau --- Durée : 1 tour

Le personnage peut traverser librement les cases d'eau (1PM)

et elles lui sont neutres en combat (0). 10 PE

### Gel --- Durée : 1 tour

Le coût en mouvement est doublé et elles sont un terrain défavorable (-). 10PE/case

## SORTS AFFECTANT LE TERRAIN

### Faire pousser un arbre --- Durée : scénario

1 case : 7PE, 3 cases : 12PE, 7 cases : 20PE. Case plaine ou broussaille seulement.

### Faire jaillir une source d'eau --- Durée : scénario

Petite : 10PE, Moyenne : 15PE, Grande : 20PE. Case plaine ou broussaille seulement.

### Ouvrir une crevasse --- Durée : scénario

Petite : 12PE, Moyenne : 20PE, Grande : 25PE. Case plaine ou broussaille seulement.

### Creuser une galerie --- Durée : scénario

1 case : 12PE, 2 cases : 20PE, Bifurcation : 20PE.

### Démolir un mur --- Durée : scénario

10 PE par case de mur. 1 PM supplémentaire à franchir.

### Silence --- Durée : 1 tour

Impossible de lancer un sort depuis les cases visées. 5 PE / case.

### Lumière --- Durée : scénario

La case visée et les cases adjacentes son éclairées comme en plein jour

## SORTS STRATEGIQUES

### Dénombrer --- Durée : instantané

Permet de savoir le nombre de pions et les races présentes dans une Région adjacente au magicien. 30PE

### Identifier --- Durée : instantané

Permet de savoir le nombre exact de pions par race dans une Région adjacente. 40PE

### Localiser --- Durée : instantané

Permet de connaître la Région où se trouve un personnage précis ou un objet. 50PE

## AUTRES SORTS

### Attaque des plantes --- Durée : instantané

N'affecte qu'une cible dans une case broussailles ou arbre. Elle doit reculer et est Blessée (1-4). Personnage en armure : +3, case arbre : -3 Un personnage **sur** un arbre tombe automatiquement (et fait un jet de réception en plus). 10 PE

### Nuage empoisonné --- Durée : 1 tour

Prend 7 cases et Blesse tout personnage s'y trouvant sur un jet de 1 ou 2 au dé. 40PE

## FICHE DE LICORNES

Femelle 1

PE :

Femelle 2

PE :

Mâle 1

PE :

### SORTS AFFECTANT DES PERSONNAGES

**Augmenter le potentiel de mouvement** --- Durée : 1 tour

En fonction du nombre de points de mouvements supplémentaires :

Affectant le lanceur du sort uniquement : 1 PE / PM

**Immobiliser un personnage** --- Durée : 1 tour

Empêche le personnage de bouger à son tour.

PE = Défense + Mouvement du personnage

**Augmenter son potentiel d'Attaque** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort : 1 PE / point d'Attaque supplémentaire

**Diviser par deux le potentiel d'Attaque** --- Durée : 1 tour

PE = Attaque du personnage visé

**Augmenter son potentiel de Défense** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort uniquement : 1 PE / point de Défense supplémentaire

**Guérir les blessures** --- Durée : permanent

Guérit instantanément le personnage. PE = Attaque + Défense du personnage blessé.

**Ressusciter un mort** --- Durée : permanent

PE = Attaque + Défense du personnage mort. Un magicien revient avec 0 PE.

**Se rendre invisible** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort uniquement. 8 PE.

Le joueur note en secret la case d'arrivée et remet le magicien en place le tour suivant.

**Cercle magique** --- Durée : 1 tour

Protège tous les personnages se trouvant dans les cases des Tirs et Attaques.  
10 PE / case.

**Téléportation** --- Durée : 1 tour

Sur le lanceur du sort uniquement : 3 PE par case parcourue.

Permet de transporter instantanément le personnage d'un point à l'autre de la carte

## SORTS AFFECTANT LE TERRAIN

**Faire pousser un arbre** --- Durée : scénario

1 case : 7PE, 3 cases : 12PE, 7 cases : 20PE. Case plaine ou broussaille seulement.

**Faire jaillir une source d'eau** --- Durée : scénario

Petite : 10PE, Moyenne : 15PE, Grande : 20PE. Case plaine ou broussaille seulement.

**Lumière** --- Durée : scénario

La case visée et les cases adjacentes son éclairées comme en plein jour

### SORTS STRATEGIQUES

**Dénombrer** --- Durée : instantané

Permet de savoir le nombre de pions et les races présentes dans une Région adjacente au magicien. 30PE

**Identifier** --- Durée : instantané

Permet de savoir le nombre exact de pions par race dans une Région adjacente. 40PE

**Localiser** --- Durée : instantané

Permet de connaître la Région où se trouve un personnage précis ou un objet. 50PE

### AUTRES SORTS

## J) AIDES DE JEU

### J.1 LES PEUPLES ET LES PERSONNAGES INFLUENTS

Peuple	Pions	Rebelles ayant une influence	Reptiliens ayant une influence
Barbares	Guanchenet, Aguana, Abora, Balthartay, Faycan, Guïnar, Hipalan, Teide	Konrad ou Black Fox	Les chefs de guerre
Dragon noir	LE dragon noir	Gotmar + Orbe	<i>Alliance impossible</i>
Druides	3 Druides + léopard, cerf et sanglier	Shaman ork	Sorcier
Elfes	6 Elfes (à faire)	Laberne	Les chefs de guerre
Ermite (Ents)	Druide-hobbit + 1 Ent	Zacharie	-
Gobelins	10-12 gobs + montures+ shaman	2 Gobelins bleus minimum	Le chef Reptilien
Licornes	3 Licornes	Sarah	-
Nains gris	Zigildûm, Grârim, Mônar, Ôri, Finim, Hâgmôr, Vitr	1 nain noir	Les chefs de guerre
Sertegs	Kuntvudvi, Quarluq, Suan, Tarjan, Tschuk + 3 chevaux	<i>Alliance automatique</i>	<i>Alliance impossible</i>

Comme expliqué dans les règles de Négociation, la présence du personnage influent pour le peuple concerné peut favoriser l'Alliance ou éviter la guerre.

### J.2 ASSEMBLAGE DES CARTES TACTIQUES

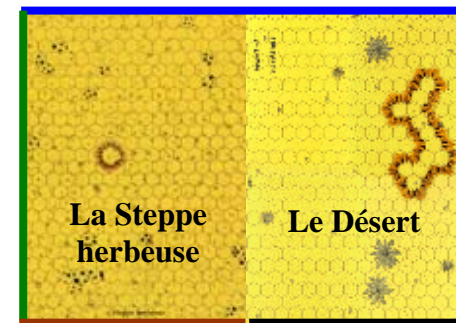
Ci-après sont détaillées toutes les Régions de la vallée par ordre alphabétique. Pour chacune d'entre-elles, vous trouverez les cartes tactiques nécessaires et la correspondance entre les bords de ces cartes et les Régions de la carte Stratégique. Les bords de carte marqués d'une double ligne rouge ne peuvent pas être utilisés pour entrer ou sortir de la carte, ils sont infranchissables.

#### J.2.1.a Le Carrefour du dragon



Les Elfes

Le Pont



Les Cavernes naines

Le Dragon Noir

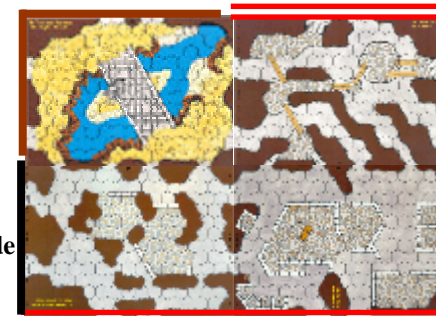
#### J.2.1.b Les Cavernes naines

On utilise la même carte pour les deux Régions « Les Cavernes Naines », seul la sortie vers le « Passage nain » change.



Vers les Cavernes de l'ouest

Dehors



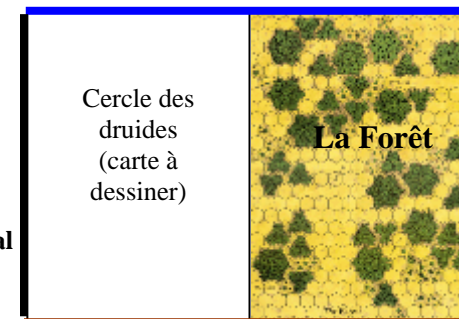
Vers les Cavernes de l'est

#### J.2.1.c Le Cercle des druides



Fond-du-Val

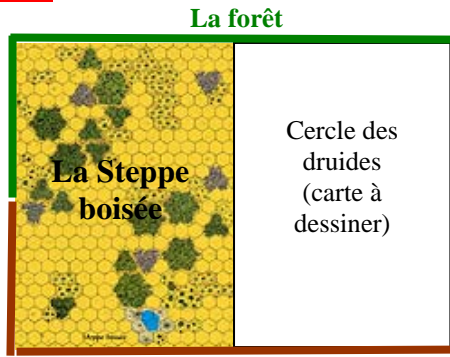
Le Conseil des Ents



Courte-passe

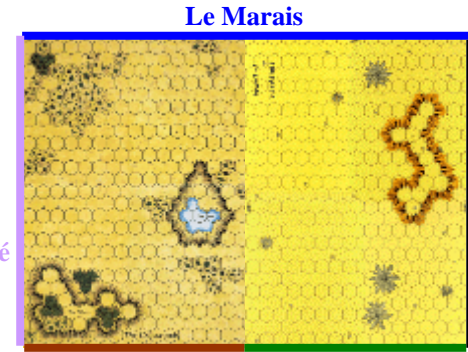
La Forêt

J.2.1.d La clairière des licornes



Courte-passe

J.2.1.g La Croisée



Le Gué

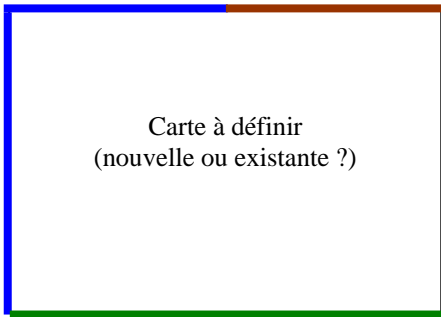
Le Conseil des Ents

Les Elfes

J.2.1.e Le Conseil des Ents



Le Moulin De l'ermite

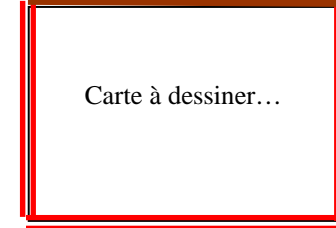


Le Cercle druidique

J.2.1.h Le Dragon Noir



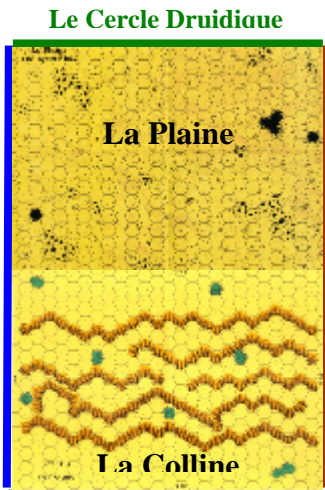
Le Carrefour du Dragon



J.2.1.f Courte-passe



Fond-Du-Val



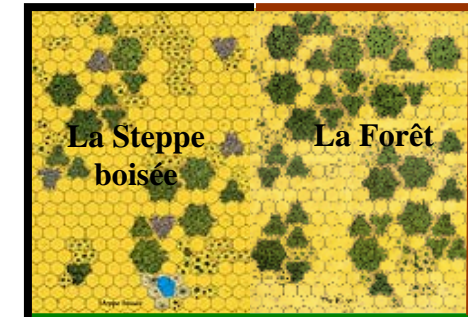
Les Cavernes naines

J.2.1.i Les Elfes



La Croisée

Le Carrefour du dragon



La Forêt

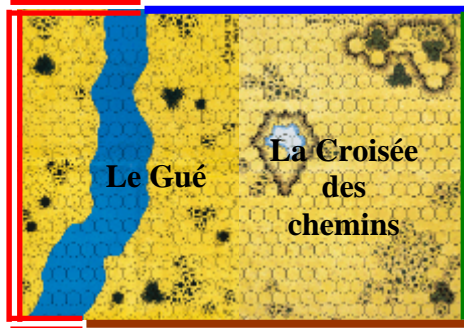


### J.2.1.j Fond-du-val

Sur cette carte la rivière est entièrement en eau très profonde et donc infranchissable excepté pour les Gobelins et Reptiliens.



Le Moulin de l'ermite



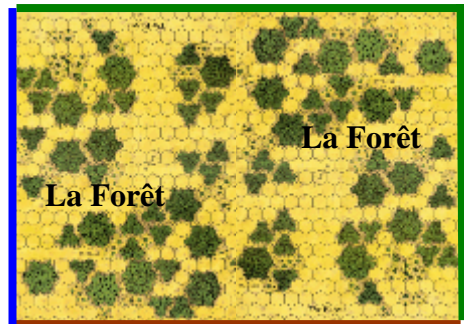
Le Cercle des druides

### J.2.1.k La Forêt



Courte-passe

Les Elfes



Le Cercle des druides

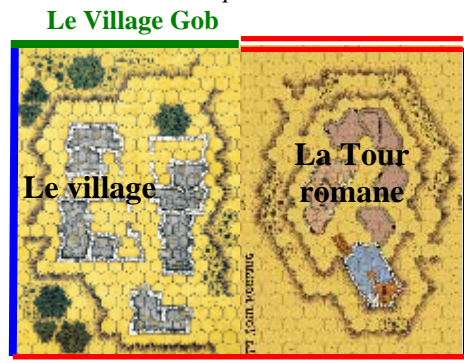
La Clairière des licornes

### J.2.1.l Fort-Ekal

Toutes les maisons du Village sont considérées en Torchis (inflammables).  
La carte est encore à modifier avec des éléments de palissade...



Le Pont



Sortie de la vallée

### J.2.1.m Le Gué



Le Moulin de l'ermite

L'Oasis barbare

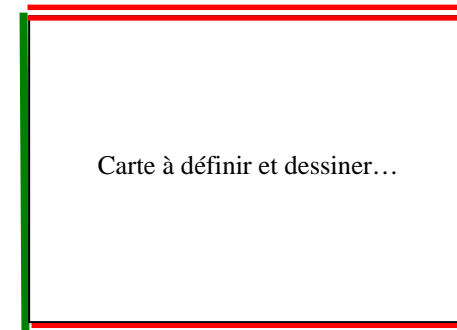


### J.2.1.n Le Marais



La Croisée

La Croisée



Village Gob

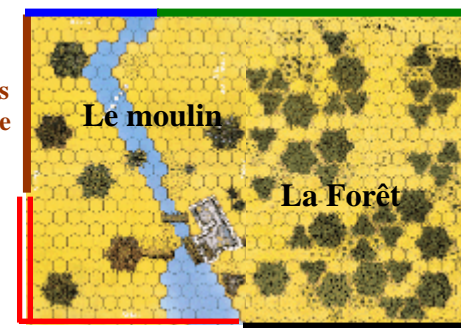
### J.2.1.o Le Moulin de l'ermite



L'Oasis barbare

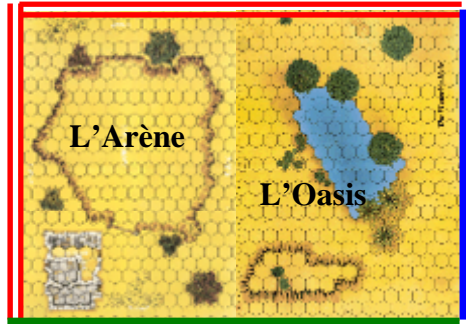
Le Gué

Le Conseil Des Ents



Fond-du-Val

J.2.1.p L'Oasis barbare



Le Gué

Le Moulin de l'ermite

J.2.1.q Le Pont



La Croisée



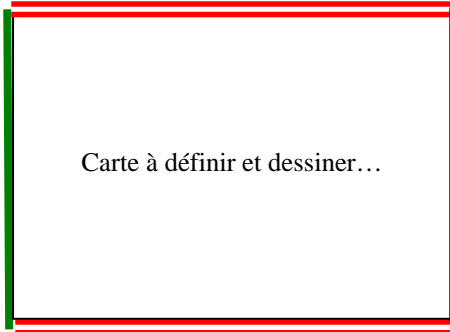
Fort-Ekal

Le Carrefour du dragon

J.2.1.r Le Village goblin



Le Marais



Fort-Ekal