

L'histoire, les personnages et les scénarios

Sur le monde d'Halöven, un empereur sanguinaire a réussi à rétablir son pouvoir en faisant appel à des loups de guerre, créatures étranges et féroces venues d'ailleurs. Les forces de la rébellion, après avoir failli renverser le tyran, ont donc dû évacuer l'une après l'autre les villes libérées. Sur les conseils du mage Zacharie, un groupe de rebelles, harcelé par les hordes impériales, décide de se réfugier sur un autre monde: ArKö Iriss, le monde aux mille visages.

Empruntant un passage magique connu du seul Zacharie, Konrad, Godiva et quelques fidèles arrivent sur l'île de Kazhdîn, située au milieu d'une immense mer intérieure. Au moment de l'arrivée de nos héros, le monde d'ArKö Iriss est en plein chaos. La mort de l'Empereur Arthésamée, causée par l'invasion éclair (les Kandärs, un peuple de guerriers implacables, a fait renaître les vieilles rivalités qui existaient entre les peuples. Le Pacte des Sages, qui avait scellé la paix intérieure plusieurs siècles auparavant, a volé en éclats sous la pression des événements.

Sur Kazhdîn, le groupe (les rebelles se heurte très vite au peuple dominant de l'île: les Orks, commandés par le redoutable Black Fox. Une bataille très dure s'ensuit, à laquelle participent tous les peuples de Kazhdîn, alliés à l'un ou l'autre camp. Toutefois, juste avant la bataille, une rencontre fortuite entre Shaman, le sorcier ork, et le mage Zacharie, va changer le cours (les événements. Shaman parle des Kandärs; Zacharie décrit les loups de guerre. Les deux nages réalisent que le danger mortel qui menace leurs mondes respectifs est très probablement le même. A la fin de la bataille, Shaman et Zacharie réussissent à imposer aux guerriers exténués une paix des braves et une alliance contre l'ennemi commun. Mais comment repousser des envahisseurs aussi féroces et déterminés? La princesse Sarah, petite-fille d'Arthésamée le Conquérant, a peut-être la réponse. Retenue contre son gré chez les Nains Noirs qui occupent la presqu'île de Talbh, elle fut chargée par l'Empereur de mettre en lieu sur l'Orbe Mauve, une pierre magique dont la légende dit qu'elle permet de parler aux dragons. Elle est accompagnée de Gotmar, ancien Dresseur de Dragons à la cour d'Arthésamée.

Pour atteindre les cavernes des Nains, la troupe alliée doit d'abord affronter le dragon qui défend l'entrée de la presqu'île de Talbh. La bataille est terrible car il s'agit d'un vieux dragon noir mâle, un monstre puissant et rapide, qui combat jusqu'à la mort. La bataille se poursuit dans les cavernes de Talbh ou les Nains Noirs, très bien organisés, opposent une résistance farouche. Mais les forces coalisées, soutenues par la science des deux usages, Shaman et Zacharie, ont finalement raison de l'opiniâtreté des Nains Noirs. Kerin, leur chef, sonne la reddition. Sarah et Gotmar sont libérés.

Dans la plus grande des cavernes se tient alors un conseil. Au milieu du halo de lumière formé par les torches, un cercle se forme autour de Sarah, princesse du Kahilua et petite-fille de l'Empereur le Conquérant

De sa voix claire et chantante, la princesse Sarah répondit à la question qu'elle pouvait lire sur toutes les lèvres.

- Oui, l'Orbe Mauve existe. Elle m'a été remise en main propre par Arthésamée juste avant sa mort...

A ces mots, une rumeur d'approbation parcourut la caverne.

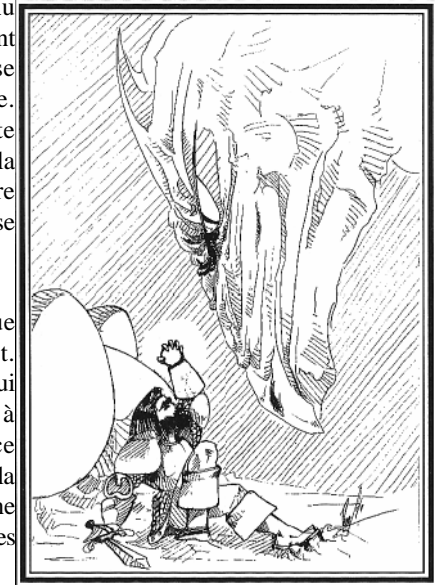
- L'Orbe Mauve a toujours été le symbole du commandement sur ArKö Iriss, poursuivit Sarah en s'adressant plus particulièrement à Zacharie et ses compagnons. Au moment de l'invasion des Kandärs, l'Orbe était détenue par la Loge Pourpre, dont mon grand-père était le chef. Les treize loges d'ArKö Iriss se succédèrent, en effet, alternativement à la direction de la planète depuis le Pacte des Sages, un pacte solennel signé par les principaux peuples il y a six cents ans.

Avant cette date, ArKö Iriss était le théâtre de guerres incessantes et meurtrières. D'un bout à l'autre de la planète, ce n'étaient que scènes de pillage et d'horreur. Les vainqueurs du moment brûlaient tout, ne laissant derrière eux qu'une terre calcinée et sans vie. La fumée des incendies obscurcissait alors le ciel pendant des semaines. Les paysages entièrement carbonisés étaient si fréquents qu'ArKö Iriss avait fini par être surnommée la Planète Noire.

C'est à cette époque que l'Orbe Mauve fut découverte au fond d'une grotte par Kharyn, un chevalier de la famille des Nains gris. La pierre gisait à proximité d'une couvée d'oeufs de dragon noir. Des qu'il la pris dans sa main, elle se

mit à briller d'une faible lueur rose carmin. Au même moment, Kharyn perçut comme un chant lointain, une litanie très étrange. Le chant se rapprocha et la pierre devint phosphorescente. Alors que Kharyn examinait émerveillé cette pierre mystérieuse, le dragon femelle qui habitait la grotte revint. Kharyn allait reposer l'Orbe par terre pour livrer son dernier combat lorsque la pierre se mit soudain à briller intensément.

Au lieu d'attaquer, le dragon marqua un temps d'arrêt. Le chevalier eut alors l'intuition fantastique de fredonner le chant qui lui remplissait l'esprit. Le dragon baissa la tête très lentement vers lui jusqu'à ce que ses deux yeux immenses arrivent à sa hauteur. La pierre devint d'une transparence mauve éblouissante. Stupéfait, Kharyn vit naître la même lueur dans les pupilles de l'animal. Il ne pouvait s'agir d'un simple reflet car seules les pupilles étaient lumineuses. Tout



le reste de la nuit était d'un noir profond. Continuant de chanter, Kharyn réussit à sortir de la caverne sans qu'à aucun moment le dragon ne cherche à l'attaquer.

Surmontant sa peur, il revint plusieurs fois dans la caverne en tenant l'orbe dans sa main. Le dragon acceptait sa présence sans jamais montrer le moindre trouble. Un jour, Kharyn assista à l'éclosion des oeufs sous l'oeil attentif de la mère. C'est alors qu'un fait encore plus

extraordinaire se produisit. A peine sorti de sa coquille, l'un des netits dragons se dirigea résolument vers lui. Le chant qui

traversait la tête du chevalier changea complètement de registre et décupla d'intensité. La simple litanie devint une tempête de sons cristallins. Au paroxysme de l'émotion devant ce déchaînement musical, Kharyn s'évanouit.

Lorsqu'il revint à lui, les sons cristallins étaient toujours là mais la tempête s'était faite brise légère. Il réalisa avec terreur qu'il avait lâché la pierre. Mais le dragon femelle ne semblait pas s'en inquiéter. Quant au jeune dragon, il se mit à suivre Kharyn dans tous ses déplacements. Il fut ensuite possible de le dresser et (le monter. Réalisant l'importance de la découverte, le chef des Nains gris, Uzun le Sage, fit dresser cinq dragons pour la monte. Il nomma Kharyn à la tête du détachement et lui confia pour mission de protéger leurs villages des pillards de tous bords. Le territoire (les Nains gris fut bientôt une île de paix et de prospérité. Les arbres repoussaient et les récoltes étaient abondantes. Uzun, dans son infinie sagesse, refusa d'utiliser contre les autres peuples l'arme fantastique dont il disposait. Le bonheur de son peuple lui suffisait. Mais la rumeur effrayante de l'existence d'une armée de dragons se répandit peu à peu à travers ArKö Iriss. Inquiets, les autres peuples envoyèrent d'abord des espions, puis (les ambassades auprès d'Uzun. A tous, le chef des Nains gris tint le même langage:

- Arrêtez les massacres et les pillages, reconstruisez ce qui a été détruit etensemencez vos champs calcinés. Pendant ce temps, envoyez-moi cent jeunes guerriers et guerrières. Parmi eux, j'en choisirai cinq et je leur apprendrai à monter les dragons.

Par centaines, de jeunes guerriers et guerrières - elfes, orks, goblins, trolls et d'autres peuples moins connus encore - commencèrent ainsi à affluer des quatre coins de la planète Afin de les accueillir, Uzun fit agrandir un ancien monastère où il commença l'entraînement. Il y avait des exercices purement physiques mais aussi des exercices plus subtils qui visaient à tester indirectement la personnalité de chacun. Uzun tenait à s'assurer de la maturité et de la loyauté des nouvelles recrues. Tous ceux qui montraient des penchants agressifs, cupides, égoïstes ou hypocrites étaient inmanquablement renvoyés chez eux.

Après de nombreuses semaines de sélection sévère, il ne restait plus que cinquante-sept aspirants. Le chef des Nains gris les



réunit tous et leur parla longuement. Il leur décrivit ArKö Iriss avant que les guerres n'en fassent un désert de cendres. Il leur expliqua pourquoi lui, Uzun, avait refusé de se servir de l'Orbe Mauve à son seul profit. Il leur proposa de défendre désormais leur planète avant toute chose. Même s'ils devaient pour cela combattre un jour la folie de leur propre peuple. A la nuit tombée, dans la crypte du monastère, chacun des jeunes guerriers vint prêter serment criant sur son front puis à ses lèvres Ainsiqu'il

l'Ordre des Chevaliers du Dragon Noir

qui ramena les couleurs de l'arc-en-ciel sur ArKö Iriss.

Sur ces mots, la princesse fit une pause. Un nain noir lui tendit nue coupe pour qu'elle puisse

étancher sa soif après ce long récit. Parmi les présents, l'émotion était intense. Les habitants de Kazhdin étaient pris de

vertige par cette histoire qui était la leur sans qu'ils le sachent, cette histoire qui se rappelait à eux pour leur indiquer un nouveau destin, à la fois extraordinaire et inquiétant. N'allaient-ils par regretter ce temps où ils ne connaissaient que leur petite île perdue au milieu d'une mer immense? Quant aux rebelles exilés, ils sentaient grandir peu à peu cette petite lueur qu'ils avaient enfouie au plus profond d'eux-mêmes pour la protéger du désespoir. Une lueur qui avait le visage d'un être aimé, la forme d'une chaumière ou tout simplement l'odeur d'un souvenir... d'avant. Lentement, ils prenaient conscience d'une chose impensable encore le matin même: l'avenir avait un sens.

- Mais pourquoi Arthésamée n'a-t-il pas fait appel aux Chevaliers du Dragon Noir pour combattre les kandars? Reposant la coupe à ses pieds, Sarah se tourna vers le jeune archer qui venait de lui poser cette question. Elle scruta un moment son interlocuteur. Mal à l'aise, Laberne se mit à rougir jusqu'aux oreilles mais les torches rougeoyantes masquèrent opportunément son trouble.

- Je me suis posée souvent cette question, avoua la princesse. Je n'ai trouvé que deux réponses. Ou plutôt une réponse et une deuxième question. La première réponse est simple: il n'a pas eu le temps. Il faut savoir après le rétablissement complet de la paix sur ArKö Iriss et la signature du Pacte des Sages, l'Ordre des Chevaliers du Dragon Noir s'est auto-dissous. Sa mission accomplie, il n'avait plus de raison d'être. Au moment où les chevaliers sont apparus, il aurait fallu réagir immédiatement pour avoir le temps de reformer l'Ordre et de dresser les dragons en nombre suffisant. Mais, au début, personne n'avait idée du danger mortel qu'ils représentaient. Nous avons connu si longtemps la paix que l'idée même d'une agression nous semblait inconcevable. Cette réponse, si elle est plausible, ne me convint toutefois qu'à moitié. Même sans être un grand stratège, mon grand-père aurait su trouver un moyen pour gagner du temps. Ce qui m'amène à la réponse en forme de question: y a-t-il quelque chose que nous ne savons pas à propos de l'Ordre et qui faisait hésiter Arthésamée à le recréer? Jusqu'aujourd'hui, je n'ai pas trouvé la réponse.

- Où est l'orbe maintenant?

Chacun put reconnaître la voix grave de Black Fox. En guise de réponse, la princesse Sarah se tourna vers Kerin, le chef des nains noirs qui se trouvait à ses côtés. Sa barbe hirsute et ses sourcils broussailleux n'arrivaient pas à cacher complètement un visage à la fois grave et doux. Sentant tous les regards braqués sur lui, Kerin n'eut pas d'autre choix que de prendre la parole.

- L'Orbe se trouve quelque part dans le royaume de guerre, dit-il dans un souffle.

A ces mots un frisson glacial parcourut l'assistance. Alkiram, la reine des Krobs! Même le guerrier le plus valeureux serra les épaules en entendant prononcer son nom.

Kerin se sentit obligé de continuer.

- Quand des bruits ont commencé à parcourir l'île que nous possédions l'Orbe mauve, nous avons craint un coup de force de l'un des autres peuples pour s'en emparer.

A ce moment précis, le regard du chef des nains croisa celui de Black Fox qui resta de marbre.

- Aussi, continua Kerin, nous avons envoyé deux des nôtres, Barin et Khuzun, cacher l'Orbe mauve dans l'un des souterrains de la presqu'île de Talbh. Ce que nous ne savons pas, c'est que les Krobs avaient envahi les souterrains à la suite du tremblement de terre de Karahn,

celui qui faillit anéantir toute l'île l'année passée. Barin et Khuzun furent attaqués par un groupe de chasseurs Krobs.

Après avoir repoussé une première attaque, ils décidèrent de se séparer pour augmenter leurs chances. Seul Barin est revenu à ce jour ... mais c'est Khuzun qui avait l'Orbe sur lui. Une voix, puis plusieurs, s'élevèrent en protestation. Qui étaient ces nains qui se croyaient seuls responsables de l'avenir de guerre Iriss? Avec leur esprit borné, ils avaient abouti à la pire des solutions! Qui était assez fou pour aller reprendre l'Orbe mauve dans les pattes velues d'Alkiram? Le brouhaha était maintenant général. La princesse Sarah se leva de son siège et rejeta sa longue chevelure rousse en arrière. D'un geste impératif, elle réclama le silence.

- A l'entêtement des uns a répondu la soif de pouvoir des autres, dit-elle. Si la gente mâle de cette île passait un peu moins de temps à dégainer ses épées et un peu plus à réfléchir, l'orbe mauve serait ici, dans ma main.

En terminant sa phrase, son regard se porta tour à tour sur Kerin et sur Black Fox. Dans l'assistance redevenue silencieuse, le visage de Godiva esquissa un sourire.

- Décidément, cette princesse me plaît, se dit-elle. Elle éclair reconnaît que malgré ses haillons, il émanait de la jeune femme une grâce et une autorité fascinantes. En jetant un coup d'oeil à ses compagnons, elle se rendit compte qu'elle n'était d'ailleurs pas la seule à être tombée sous le charme. Konrad buvait ses paroles. Quant au jeune Laberne, le regard passionné qu'il portait sur la princesse en disait long sur ses sentiments naissants.

- Est-on sur que l'Orbe est tombée aux mains des Krobs? demanda Zacharie.

- Barin pense que Khuzun a eu le temps de cacher l'Orbe quelque part avant être tué... ou plus certainement fait prisonnier, répondit Kerin d'une voix où perçait l'émotion.

L'image du nain Khuzun prisonnier des Krobs traversa les esprits. Ceux qui avaient commis la faute, l'avaient également payé très cher! Prisonnier des Krobs était le pire châtiment qui puisse s'imaginer sur de guerre Iriss. Attendre heure après heure, dans le noir absolu, sans jamais savoir quand la reine décidera de venir dévorer sa proie vivante... Non, même pour tout l'or de la planète, personne n'aurait échangé sa place avec celle du nain prisonnier!

- Nous n'avons pas le choix, dit Sarah, interrompant ainsi les méditations de chacun. Si nous voulons chasser un jour les kandars de notre planète et les loups de guerre de Halöven, il nous faut retrouver l'Orbe. Ou qu'elle soit!

Elle embrassa du regard l'assemblée qui se scinda en petits groupes. Après être passés de l'un à l'autre, les deux magiciens revinrent au centre de la grotte. Shaman parla en premier:

- Au nom des peuples de Kazhdîn, nous sommes avec toi! dit-il.

- Au nom de notre combat pour la liberté, nous sommes avec toi! lança en écho Zacharie. x
Intrusion! Intrusion! Prévenir! Prévenir! Loin sous terre, Migam perçut les faibles signaux en provenance de la surface. Ses huit yeux scintillèrent dans le noir et elle se mit à l'écoute. Intrusion dans les galeries de surface. Troupe nombreuse. Un seul groupe. Compact. Guerriers. Alerte! Alerte! Prévenir! Prévenir!

Plus loin sous terre, Golom prit le relais et avertit Zym qui était de garde auprès d'Alkiram. Dernière venue parmi les gardes de la reine, Zym était anxieuse de bien faire. De ses six membres, elle déplaça son corps râblé le plus rapidement qu'elle put. Sa carapace fibreuse

frottait contre les parois étroites des galeries. Elle déboucha hors d'haleine dans l'ancre de la reine.

Alkiram terminait de dépecer un gharv qui remuait encore faiblement. Ses mandibules cisaillaient sans relâche le cuir du reptile moribond. - Quoi? fit-elle irritée quand elle aperçut Zym à ses côtés. Tu sais bien que j'ai horreur être dérangée quand je mange!

- Il y a une intrusion en surface! dit précipitamment Zym, comme pour se protéger d'une réaction imprévisible de la reine.

- Et alors? Quelque imbécile égaré! C'est pour cela que tu me déranges?

- C'est une troupe! continua Zym en toute hâte. Il y a de nombreux guerriers! Et une princesse!...

Les mandibules d'Alkiram arrêtèrent un moment leur mastication. - Tiens, tiens! Mais c'est très intéressant ça! Ses yeux sinistres exprimaient une jubilation certaine.

- Tu as bien fait ton travail, Zym. Envoie deux autres groupes de chasseurs pour suivre cette troupe. Rassemble les guerriers et les tueurs, je veux leur parler. Aller, va!

Zym ne se fit pas prier. Elle fit demi-tour et laissa la reine au milieu d'un bruit de succion, remplacé bientôt par le cliquetis des mandibules. Toute à sa tâche, Zym quitta l'ancre et s'engouffra dans la galerie. Derrière elle, le Gharv poussa un dernier râle et mourut.

w

L'immense grotte s'enfonçait rapidement sous terre. Les Elfes marchaient en tête, portant haut les torches. Suivaient les Trolls en compagnie des Goblins. Puis venaient les Orks. Black Fox discutait à l'entrée de la grotte avec Shaman. Ils se tournerrent vers Konrad, qui arrivait en compagnie de Sarah et Kerin.

- Nous discutons de l'opportunité de nous séparer en petits groupes, dit Black Fox à Konrad d'un ton neutre.

- Hum, l'éternel dilemme entre prudence et rapidité d'action... répondit Konrad, pensif. Croyez-vous que les Krobs soient déjà au courant de notre présence? - Difficile à dire. De toute façon, nous serons vite fixés! s'exclama Black Fox. Il se releva et entra à son tour dans la grotte.

Resté seul dehors, Zacharie contemplait l'étrange sculpture végétale qui trônait au-dessus de l'entrée. Canalisant les flux d'énergie qui s'en dégageaient, il finit par y voir apparaître le visage d'une femme aux yeux hallucinés.

- Alkiram! murmura-t-il.

Il contempla quelques secondes la vision d'horreur, puis celle-ci s'estompa et il se remit en route, absorbé dans ses pensées. Du fond d'une cavité sombre située à mi-hauteur de la grotte, six paires d'yeux rouges à facettes suivaient le magicien qui se hâtait pour rejoindre le reste de la troupe.

Pour que revive l'Ordre des Chevaliers du Dragon Noir, l'heure de l'épreuve était venue.





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.

Godiva 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. 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.

Homhley. Combattant hors pair du camp rebelle, spécialiste des armes lourdes, il apprécie particulièrement le combat à la hache de guerre.



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.

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



Les 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. Ses poignards trempés au bryn ne laissent aucune chance en cas de blessure. **Shaman**, le sorcier ork, a été pendant longtemps un disciple de Hôn Karr, un Grand Maître connu sur tout de guerre Iriss. La **Garde Ork**, sous les ordres directs de Black Fox, est composée uniquement de guerriers d'élite, entièrement en armure et spécialisés chacun dans le maniement d'une arme. Excellents dans le corps-à-corps, les Orks sont toutefois moins à l'aise dans le tir à distance. Pour débusquer l'ennemi, ils utilisent volontiers des **chiens de guerre** (wardogs) recouverts d'une armure légère. Personnage singulier, **Crazy Ork** est un combattant effrayant par sa férocité et son insensibilité à la douleur.



Les Nains. Les Nains de Kazhdîn appartiennent à la 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 Pënrاد, 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 Goblins. Cousins lointains des Orks, les Goblins sont de piètres combattants. Ils ont toutefois un atout: ils savent très bien nager.



La Princesse. Princesse de Kahilua, Sarah est la petite-fille le Conquérant le Conquérant, chef de la Loge Pourpre et Empereur de guerre Iriss au moment de l'invasion des complètement Juste 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 de guerre Iriss.



L'histoire des Krobs.

Les Krobs forment l'un des peuples les plus anciens de la planète de guerre Iriss. Extrêmement bien organisés, divisés en petits royaumes indépendants, ils

occupaient jadis les nombreuses falaises qui bordent l'immense mer de Lahore^a. D'origine calcaire, ces falaises offraient le lieu idéal pour creuser les innombrables réseaux de galeries qui leur servent d'habitat.

C'est l'un des peuples les plus sauvages de guerre Iriss et l'un des plus cruels aussi. Ils avaient pour coutume de faire des raids surprise parmi les peuples voisins en creusant des galeries jusque sous les villages. Ils capturaient alors tous les êtres vivants qu'ils pouvaient trouver et les emmenaient avec eux. Les prisonniers étaient ensuite offerts vivants en pâture à la reine du nid. Au temps d'Uzun, les Krobs se refusèrent à signer le Pacte des Sages. Ils furent alors pourchassés sans pitié par les Chevaliers du Dragon Noir. Les Krobs durent quitter leurs falaises pour se réfugier dans des souterrains beaucoup plus profonds et inaccessibles. Depuis l'arrivée des compléments et les bouleversements qui s'en sont suivis, les Krobs commencent à réapparaître dans certaines régions de la planète

L'organisation des Krobs.

Les royaumes Krobs sont tous organisés de la même façon. Ils ont à leur tête une Reine, dont le volume et le poids fait l'orgueil de tout le royaume. C'est elle le cerveau qui coordonne les activités du royaume et régule sa population par des pontes régulières et planifiées. Mieux une Reine est nourrie, plus elle pond et plus elle vit longtemps (jusqu'à 200 ans). La défense rapprochée de la Reine est assurée par trois à sept Gardes de sexe féminin, suivant l'importance du royaume. La nourriture nécessaire est ramenée par les Chasseurs. Pour le gros gibier, les Chasseurs se font épauler par les Tueurs. Les Guerriers, quant à eux, défendent le royaume contre toute tentative d'invasion massive, veillent à la bonne tenue des installations et gardent les prisonniers.

Quand la Reine meurt, les Gardes combattent entre elles. Celle qui l'emporte devient Reine et se met immédiatement à pondre. Les Gardes de la Reine sont toujours des femelles.

Chasseurs, Tueurs et Guerriers sont tous mâles.

Le Royaume d'Alkiram. C'est l'un des royaumes Krobs les plus étendus. Il relie très probablement l'île de Kazhdin au continent principal grâce à ses centaines de kilomètres de galeries souterraines. Il est très marqué également par la personnalité de sa Reine. Alkiram est, en effet, la seule Reine à visage humain. L'apparition de cette reine Krobs a visage de femme reste inexplicable à ce jour. On parle de maléfices et d'une histoire d'amour qui aurait mal tourné entre une reine amazone et un mage vagabond. Saura-t-on jamais la vérité? Toujours est-il qu'Alkiram est l'une des

reines les

Elle perd tout contrôle sous l'emprise de la colère. Il lui est même arrivé d'attaquer l'une de ses gardes et de la dévorer.



La Reine. D'une force prodigieuse en combat face-à-face, la

Reine est toutefois vulnérable à des attaques répétées par le flanc ou par l'arrière. De plus, ses mouvements sont considérablement entravés par son énorme abdomen qui contient des centaines de larves. Ces larves, grâce à des pontes régulières, deviennent plus tard des bébés Krobs (voir plus loin).

Les Gardes de la Reine. Véritables montagnes de muscles, les gardes sont des combattantes extrêmement tenaces et résistantes, quoique peu agiles. Comme leur Reine, elles craignent les attaques par le flanc ou l'arrière.

Les Guerriers. Ils ont le corps protégé par une carapace et sont armés d'une paire de mandibules puissantes. Leurs pattes courtes et velues possèdent des ergots tranchants comme des rasoirs. A l'instar de la Reine et des Gardes, les Guerriers sont incapables de nager.

Les Tueurs. Peu nombreux, ce sont les Krobs les plus redoutés. Leurs mandibules puissantes et acérées sécrètent un venin très concentré qui ne laisse aucune chance à l'adversaire. Ces Krobs-la ne blessent pas: ils tuent! Peu à l'aise dans l'eau, les Tueurs savent cependant nager.

Les Chasseurs. Très hauts sur pattes, se sont les plus rapides et les moins puissants des Krobs. Lors de la traversée de rivières, leur faible poids leur permet de flotter facilement, donnant ainsi l'impression de marcher sur l'eau. Intervenant souvent en éclaireurs, leur nombre et leur mobilité les rendent dangereux.

Les Bébés Krobs. Au moment de leur naissance, tous les jeunes Krobs se ressemblent. Seule la tâche de couleur qu'ils portent sur le dos permet de les distinguer. Le rouge est la couleur des guerriers, le vert celle des tueurs, le jaune celle des chasseurs et le violet celle des futures gardes de la reine. Les bébés Krobs sont d'excellents nageurs.



LES GHARVS

Reptiles amphibies et aveugles, les Gharvs pullulent dans les rivières souterraines du royaume d'Alkiram. Ils ont une prédilection pour les eaux saumâtres et boueuses, plus chaudes.

Combattants féroces en milieu aquatique, ils sont handicapés sur terre par leur faible mobilité. Leur cécité est compensée par un flair très développé, surtout dans l'eau. Ils ont une rivalité ancienne avec les Chasseurs Krobs, les seuls à oser venir les affronter sur leur terrain pour satisfaire les caprices gastronomiques de leur Reine.



Les Scénarios

Les 7 scénarios proposés ici respectent la chronologie du récit.

Les cinq premiers racontent des épisodes précis de cette longue descente dans le royaume d'Alkiram, reine des Krobs. Les deux derniers sont des scénarios de campagne, l'une a plusieurs, l'autre en solitaire. Pour vous aider dans votre choix, nous avons indiqué au début de chaque scénario son degré de complexité et la durée moyenne d'une partie. S'il y a plusieurs joueurs dans chaque camp, ils se répartissent les forces de façon logique: du côté des Aventuriers, l'un prendra, par exemple, les Rebelles exilés, l'autre les Orks, et le troisième les Elfes, les Gobelins et les Trolls. Du côté des Krobs, l'un prendra la Reine, les Gardes et les Tueurs, l'autre les Chasseurs et le troisième les Guerriers.

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

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

Renforts Krobs

Dans les scénarios 2 à 7, les Krobs reçoivent des renforts *tous les trois tours de jeu*. Ces renforts proviennent des pontes régulières de la Reine qui régule ainsi le nombre et le type des Krobs. Le barème appliqué pour choisir ces renforts est le suivant:

Garde de la Reine : 7 points	Guerrier : 2 points
Tueur : 4 points	Chasseur : 1 point

Dans les scénarios 2 à 5, le joueur Krobs reçoit tous les trois tours 10 points de renforts qu'il choisit à sa guise. Les pions de renforts rentrent en jeu de la façon indiquée dans chaque scénario*. Les points non dépensés sont perdus. Les pions Krobs qui arrivent en renfort sont déjà adultes (la face "bébé" n'est pas utilisée).

Dans les scénarios de campagne 6 et 7, le joueur Krobs reçoit de 10 à 25 points tous les trois tours. Les pions Krobs qui arrivent en renfort sont placés à côté de la Reine: ils sont encore bébés. La face "bébé Krobs" est utilisée ici. Ce n'est que trois tours plus tard que les bébés Krobs deviennent adultes. On retourne alors les pions juste avant la nouvelle ponte.

Conseil pratique : pour compter les tours, utilisez le pion Tour et les dix alvéoles inférieures du couvercle transparent. A chaque nouveau tour, avancez le pion Tour d'une alvéole.

* On notera que les Aventuriers n'ont pas le droit de bloquer l'arrivée des renforts Krobs en occupant les demi cases d'entrée des galeries en bord de carte.

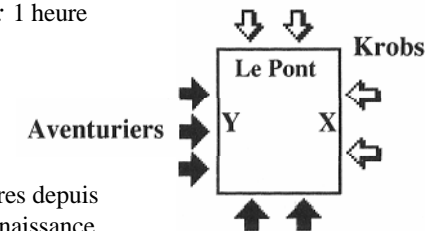
Partie à handicap : si les joueurs sont de force inégaux, vous pouvez ajouter ou retirer à chaque nouvelle partie perdue ou gagnée 5 points aux forces de départ des Krobs (les pontes restent les memes). Vous obtiendrez ainsi un rééquilibrage progressif du jeu et des fins de partie de plus en plus serrées, même entre joueurs de niveaux différents.

SCENARIO 1 : PREMIER CONTACT

Les Scénarios

Degré de complexité : facile Durée moyenne : 1 heure

Disposition du tapis de jeu F



Après une marche harassante de plus de douze heures depuis la surface, un groupe d'aventuriers envoyé en reconnaissance s'avance vers un pont en partie démolí. Au milieu du pont, six paires d'yeux a facettes les regardent venir. Alkiram a décidé de passer à l'action!

- Qu'ont-ils dans le ventre ses nouveaux venus? se demande-t-elle. Rien de tel que d'envoyer quelques Tueurs pour le savoir... De leur côté, les aventuriers n'ont pas le choix. Ils doivent réussir coûte que coûte à prendre le contrôle du pont, passage obligé pour la troupe nombreuse qui suit et notamment pour tous les combattants en armure.

Les camps en présence

Les Aventuriers: Konrad, Godiva, Lucifer, 2 Elite Orks (a 14-9), 2 Wardogs, 7 Gobelins et 2 Elfes (a 14-8).

Les Krobs: 3 Tueurs (au choix), 3 Guerriers et 16 Chasseurs.

Positions de départ et début de l'action

Les 3 Tueurs et les 3 Guerriers sont placés sur les 6 premières cases entièrement grisées du pont, côté Krobs (côté X). Les Aventuriers commencent la partie en faisant rentrer tous les personnages par l'une des 5 galeries indiquées (pas celle en N14).

Lorsque vient son tour, le joueur Krobs fait rentrer ses Chasseurs par les galeries côté X et/ ou les cases D17-E16 et K17-L16. Tueurs et Guerriers bougent normalement.

Règles spéciales

Toutes les règles concernant les Gharvs s'appliquent normalement ici (voir livret de règles page 13).

Conditions de victoire

Pour gagner, l'un ou l'autre camp doit prendre le contrôle du pont pendant deux tours de jeu complets. Autrement dit, sans qu'il n'y ait aucun personnage adverse sur l'une des cases grisées du pont pendant 2 tours consécutifs.



Degré de complexité : assez facile
Durée moyenne : 2 heures
Disposition du tapis de jeu

L'histoire

Alkiram a pris conscience du danger qui menace son royaume. Ces envahisseurs ne ressemblent en rien à ceux qu'elle a déjà connu. Ils combattent bien, très bien même Et ils ont l'air... Décidés! Oui, c'est ça! Ils cherchent

quelque chose ou quelqu'un. Mais qui? ...

- Assez rêvassé! s'exclame la reine des Krobs. Valim, appelle-moi Migam et Tiom. Je veux qu'elles nous débarrassent de ces cafards à deux pattes qui viennent faire la loi chez nous! Pendant que la riposte des Krobs s'organise, la troupe des Aventuriers s'enfonce toujours plus profondément dans les galeries souterraines. Mais ou donc est passé Khuzun?

Les camps en présence

Les Aventuriers: 15 personnages au choix, dont 1 magicien avec 50 PE.

Les Krobs: 30 points au départ et 6 toiles d'araignée. Ensuite: 10 pts de ponte tous les 3 tours.

Positions de départ et début de l'action

Le joueur Krobs commencent par dépenser les 30 points dont il dispose pour choisir ses pions (voir barème page 11). Sur l'emplacement prévu au dos de la Fiche de Jeu, le joueur Krobs répartit ensuite ses forces entre les dix entrées latérales, comme il l'entend. Une fois les pions affectés à une entrée, ils ne pourront plus changer d'entrée. Il positionne ses 6 toiles d'araignée sur les cartes Labyrinthe et Geôles. Il place également les 8 pions "Khuzun?" sur les 8 geôles, sans dévoiler l'endroit où se trouve Khuzun.

Le joueur Aventurier place ensuite 5 personnages au choix sur les cases grisées du pont. Puis, il commence la partie en faisant rentrer tous ses autres personnages par l'une des 5 galeries indiquées (pas celle en N14). Les personnages sur le pont peuvent également bouger. Quand vient son tour, le joueur Krobs peut faire rentrer toutou parti des pions qu'il a sur chaque entrée. Il procédera de la même façon à chacun de ses tours de jeu.

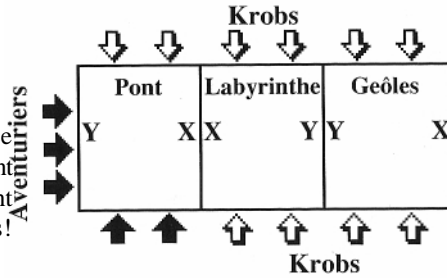
Tous les 3 tours de jeu, le joueur Krobs peut soit faire rentrer ses renforts sur le tapis de jeu par l'une des 10 galeries, soit les placer en secret sur sa fiche, comme en début de partie. Les pions Krobs qui arrivent en renfort sont déjà adultes (la face "bébé" n'est pas utilisée).

Règle spéciale: Khuzun, le nain prisonnier

A chaque fois qu'un aventurier arrive devant l'entrée d'une geôle, il a le droit de retourner le pion "Khuzun?" pour voir si le prisonnier s'y trouve. Dans l'affirmative, il doit enfoncer la porte de la cellule pour en faire sortir Khuzun. Lancez le dé: 1, 2 ou 3 la porte est enfoncée. guerre: -1 au dé par tranche de 5 points du potentiel d'attaque du personnage qui essaie de forcer la porte (ex. Konrad= - 4 au dé). Si vous avez l'épaule fragile, vous pouvez toujours demander au magicien de démolir le mur. Un personnage ne peut pas enfoncer la porte de la cellule s'il est adjacent à un Krobs vivant. Les chiens peuvent repérer la cellule où se trouve Khuzun (ils connaissent son odeur) mais ne sont pas capables d'enfoncer la porte.

Conditions de victoire

Pour gagner, les Aventuriers doivent réussir à libérer le nain Khuzun. Si les Krobs réussissent à les en empêcher, ce sont eux qui remportent la partie.



Degré de complexité : moyen
Durée moyenne : 2 heures 30 / 3 heures
Disposition du tapis de jeu

L'histoire

Occupée à pondre, Alkiram n'en continue pas moins de s'interroger. Toute cette expédition pour sauver un horrible nain, immangeable de surcroît? Décidément, ces cafards à deux pattes sont bien étranges...

Pendant ce temps, les Aventuriers ne sont pas au bout de leur peine. Khuzun gît à moitié inconscient au fond de sa cellule.

Godiva le fait boire à petites gorgées.

- J'ai caché l'orbe au milieu de ruines, finit-il par dire dans un souffle. Il y avait de l'eau... Beaucoup d'eau. Après, j'ai été blessé... Fait prisonnier... Puis traîné jusqu'ici... Epuisé par l'effort fourni, Khuzun s'évanouit à nouveau.

- Ils ne peuvent pas l'avoir traîné bien longtemps, déclare Konrad, sinon il serait mort avant d'arriver ici.

- Très juste, intervient Black Fox. Le lieu qu'il décrit doit donc se trouver dans les environs. Scindons-nous en plusieurs groupes et commençons à chercher.

Un peu plus tard, à quelques grottes de distance, Migam fait irruption dans l'antre de la Reine. Alkiram la foudroie du regard mais contrôle sa colère en apercevant les pattes ensanglantées du garde.

- Ils cherchent un objet magique. L'un de nos chasseurs, laissé pour mort, les a entendu parler entre eux, déclare Migam.

- Ou sont-ils? demande Alkiram brusquement.

- Ils reviennent sur leurs pas. Ils n'ont visiblement encore rien trouvé, répond le garde.

- Suivez-les de près et ramenez-moi ce qu'ils cherchent! ordonne la Reine. Et que pas un n'en réchappe cette fois! ajoute-t-elle en criant.

Pivotant sur elle-même, de guerre s'éloigne rapidement. Après avoir chassé progressivement toute trace d'émotion de son esprit, Alkiram se remet à pondre.

Les camps en présence

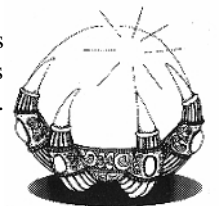
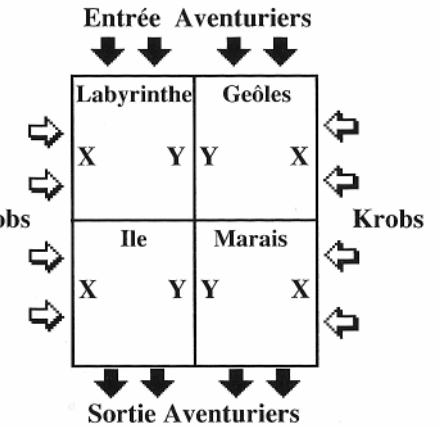
Les Aventuriers: 20 personnages au choix dont 1 magicien avec 100 PE. Les Krobs: 40 points au départ + 10 points tous les 3 tours.

Positions de départ et début de l'action

Positionnez une barque sur la carte L'Ile Souterraine en suivant les indications au dos de la Fiche de Jeu. Puis, mélangez deux pions "Orbe?", dont celui avec l'Orbe en couleur au dos, sans les regarder.

Placez-les, toujours sans regarder le dos, de la façon suivante:

- l'un, sur l'une des cases du bâtiment en ruine de la carte L'Ile Souterraine;



- l'autre, sur l'une des cases de la tour en ruine de la carte Le Marais Hanté.

Le joueur Krobs choisit ensuite la composition de ses forces en se basant sur le barème habituel (voir page 11).

Le joueur Aventurier commence la partie en faisant rentrer ses personnages sur les cartes Geôles et Labyrinthe par les galeries indiquées. Le joueur Krobs rentre ensuite tous ses pions par les côtés X des cartes Labyrinthe, Geôles, Ile et Marais. De la même façon qu'au scénario 2, il reçoit 10 points de renforts tous les trois tours. Les pions de renfort rentrent immédiatement par les memes galeries qu'au tour 1.

Règles spéciales

Pour avoir le droit de retourner un pion "Orbe?", un Aventurier doit se trouver sur la case du pion "Orbe?" et ne pas être adjacent à un Krobs en position d'attaquer. S'il s'agit effectivement de l'Orbe, le joueur Aventurier place le pion Orbe sous celui de l'Aventurier qui l'a découvert et les déplace désormais ensemble. Un Aventurier peut donner l'Orbe à un autre Aventurier. Pour cela, ils doivent se trouver sur des cases adjacentes et communiquant entre elles. Aucun des deux Aventuriers ne doit être adjacent à un Krobs en position d'attaquer.

Une fois l'Orbe découverte, un Krobs peut s'en emparer s'il réussit à assommer ou à tuer l'Aventurier qui la transporte, sans être adjacent à un Aventurier en position d'attaquer au moment où il s'en empare. Dans le cas contraire, le transfert est impossible. Le joueur Aventurier peut tenter de récupérer l'Orbe dans les memes conditions. Le pion Orbe est toujours placé sous le personnage qui la transporte.

Conditions de victoire

Si le joueur Aventurier réussit à faire sortir au moins l'un de ses personnages portant l'Orbe mauve par l'une des quatre galeries indiquées, il gagne la partie.

Pour gagner, le joueur Krobs a deux possibilités: - éliminer tous les Aventuriers de la carte sans qu'ils aient réussi à sortir l'Orbe, ou bien - reprendre l'Orbe aux Aventuriers **et** sortir avec par l'une des galeries par lesquelles il est entré.

SCENARIO 4 : L'ANTRE D'ALKIRAM

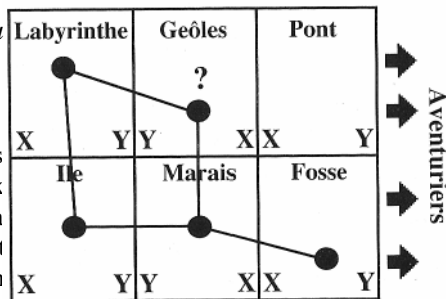
Degré de complexité : moyen / difficile

Durée moyenne : 3 à 4 heures
Disposition du tapis de jeu

L'histoire

Après la sanglante bataille livrée dans les marais et le lourd tribut payé aux Gharvs, les deux camps pansent leurs plaies. Du côté Krobs, la tension est vive. Les pertes ont été sévères et chacun a pu prendre la mesure de la détermination de l'adversaire. Cette fois-ci,

Alkiram sait qu'elle va devoir payer de sa personne si elle veut sauver son royaume. Malgré la peur et la fatigue, la troupe des Aventuriers est animée désormais par la rage de vaincre: ils ont l'Orbe mauve, la pierre magique qui permet de parler aux dragons! Un seul



obstacle se dresse encore sur leur route: Alkiram, Reine des Krobs. Or, sur l'île où ils ont établi leur campement, les Aventuriers viennent de découvrir un passage secret en soulevant une dalle très ancienne. Où cela peut-il bien mener ?

Les camps en présence

Les Aventuriers: 25 personnages au choix, dont les 2 magiciens avec 75 PE chacun. **Les Krobs:** Au départ, Alkiram + 50 points + 8 toiles. Ensuite, 10 points tous les 3 tours.

Positions de départ et début de l'action

Trois pions culs-de-basse-fosse sont placés de la façon suivante:

- le premier est placé sur la case au centre de la tour en ruine, au milieu du marais (F8). - le second est placé sur la case D6 de la carte Le Labyrinthe

- Le troisième est placé dans l'une des cellules de la carte Les Geôles. Pour savoir laquelle, lancez le dé: le chiffre obtenu est celui de la cellule (en cas de 9 ou de 0, relancez le dé). Le joueur Aventurier place à sa guise deux grands ponts reliant l'île à une case plage ou ponton en bois. Il répartit ensuite tous ses personnages sur la carte Ile, à au moins trois points de mouvement des demi cases en bord de carte. Le pion Orbe Mauve doit être placé sous l'un des personnages.

Le joueur Krobs place alors tous ses personnages sur les cartes Pont et Fosse, à sa guise. Il place également 2 Gharvs dans la fosse, à au moins 2 cases de distance de la case cul-de-basse-fosse.

Le joueur Aventurier commence la partie. Les renforts Krobs arrivant tous les trois tours peuvent être placés à côté de la Reine ou entrer par n'importe quelle galerie, sauf les galeries côté Y des cartes Le Pont et La Fosse.

Règles spéciales

Les Gharvs placés dans la fosse sont prisonniers (les escaliers sont trop raides pour qu'ils puissent s'échapper). Avant le tour de chacun des joueurs, ils attaquent tout personnage se trouvant dans la fosse. Les règles d'infiltration s'appliquent aussi ici (voir Fiche de Jeu). Les règles concernant le transport de l'Orbe (voir scénario 3) et les culs-de-basse-fosse (voir au dos de ce livret) sont appliquées ici.

Pendant les deux premiers tours de jeu, la règle concernant l'apparition des Gharvs n'est pas appliquée sur la carte Ile. Les Aventuriers font, en effet, diversion en lançant dans l'eau quelques cadavres Krobs...

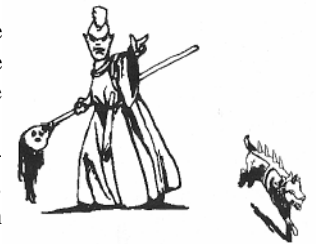
Conditions de victoire

Pour gagner, le joueur Aventurier doit réussir à faire sortir le plus de personnages par les côtés Y des cartes La Fosse, Pont, en emmenant l'Orbe Mauve avec lui. Le joueur Krobs doit empêcher le plus d'aventuriers de sortir et tenter éventuellement de s'emparer de l'Orbe. Le vainqueur est celui qui marque le plus de points suivant le barème suivant:

- pour les Krobs, chaque aventurier tué rapporte 3 points. .
- pour les Aventuriers, l'Orbe sortie vaut 20 points, chaque Garde tué rapporte 5 points et la mort de la Reine en vaut 12.

est compté comme tué.

Défaite automatique: Si le joueur Aventurier n'arrive pas à sortir l'Orbe, il a perdu. Si la Reine et toutes les Gardes de la Reine sont tuées, c'est le joueur Krobs qui a perdu.



Les Scénarios

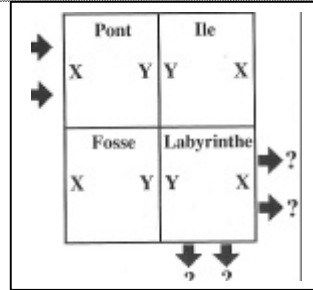
SCENARIO 5 : LE LABYRINTHE MAUDIT

Degré de complexité : assez facile

Durée moyenne : 1 heure 30 mn

Disposition du tapis de jeu

Aventuriers



La Reine Alkiram est morte, assassinée lâchement par derrière, après avoir livré combat de longues heures durant. Migam et Tiom se sont affrontées en un duel farouche et finalement Migam l'a emporté. Tous les Krobs sont en émoi! Une nouvelle Reine, une nouvelle Reine! Mais la nouvelle Reine des Krobs est maigre comme tout! Vite, qu'on lui apporte à manger!...

Que font pendant ce temps nos vaillants aventuriers ? Ils errent à la recherche de l'unique galerie qui mène au continent principal de guerre Iriss. Que nos héros se dépêchent s'ils ne veulent pas finir dans le garde-manger désespérément vide de Migam!

Les camps en présence

Les Aventuriers: 15 persos au choix dont 1 magicien avec 60 PE et l'Orbe, bien sur! **Les**

Krobs: La Reine Migam + 30 points + 6 toiles. Ensuite 7 points tous les 3 tours.

Le joueur Krobs place ses personnages sur la carte Fosse, à au moins trois cases de distance des bords de la carte. Il place au hasard les quatre pions sortie (soleil?) sur les demi cases de sortie des galeries indiquées (voir schéma). Il prend alors connaissance du verso des quatre pions sans les faire voir au joueur Aventurier et les remet à leur place.

Le joueur Aventurier commence la partie en faisant rentrer ses personnages par les galeries côté X de la carte Le Pont. Il place le pion Orbe sous l'un d'entre eux. Les renforts Krobs sont placés tous les 3 tours à une ou deux cases de la Reine et peuvent bouger immédiatement.

Règles spéciales

Les règles concernant le transport de l'Orbe (voir scénario 3) et les culs-de-basse-fosse (voir au dos de ce livret) sont appliquées ici.

Chaque corps d'aventurier tué ramené à la Reine pour la nourrir ajoute 5 points supplémentaires lors de la ponte suivante. Pour ramener un aventurier tué à la Reine, il suffit qu'un Krobs soit adjacent sans qu'aucun aventurier vivant non assommé soit à côté. Le Krobs traîne ensuite le cadavre avec lui en se déplaçant à la moitié de sa vitesse habituelle (on arrondit par excès). Tout combat pendant le transport oblige le Krobs à lâcher prise. Quand le joueur Aventurier atteint avec l'un de ses pions une case en bord de carte contenant un pion Soleil?, il a le droit de le retourner. Si le soleil se trouve au dos, c'est la sortie!

Conditions de victoire

Si le joueur Aventurier réussit à faire sortir par la bonne galerie au moins 2 personnages avec l'Orbe, il gagne la partie. Dans le cas contraire, le joueur Krobs est déclaré vainqueur.

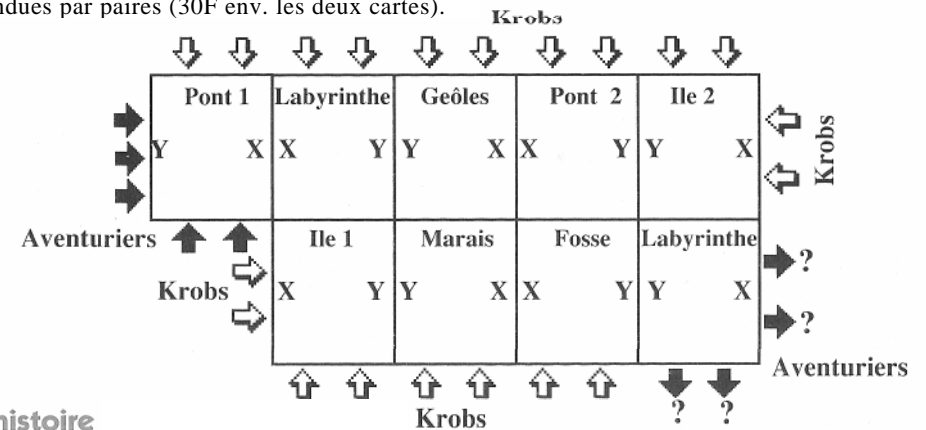
Les Scénarios

SCENARIO 5 : LE LABYRINTHE MAUDIT

Degré de complexité : difficile *Durée moyenne:* 6 à 7 heures

Disposition du tapis de jeu : Elle a été conçue de façon à pouvoir jouer le scénario avec les cartes fournies dans la boîte. Les cartes en double interviennent, en effet, au début et à la fin de la campagne. Il est donc très improbable d'avoir à les utiliser en même temps. Si, par commodité, vous désirez avoir toute la carte étalée, des cartes supplémentaires sont

vendues par paires (30F env. les deux cartes).



L'histoire

Ce scénario permet de jouer en campagne les cinq scénarios précédents. Certains éléments de l'histoire ont été légèrement modifiés. On notera, par exemple, que Khuzun, une fois libéré, indique de façon précise l'endroit où il a caché l'Orbe, contrairement au scénario 3. Les joueurs qui ont également joué en campagne les scénarios de L'Exil et qui veulent continuer ici peuvent le faire aux conditions expliquées ci-après.

Les camps en présence

1 - CAMPAGNE DN2 **Les Aventuriers:** tous.

Les Krobs: Alkiram + 60 points au départ. Ensuite: 10 points de ponte tous les 3 tours jusqu'au tour 10, 15 points jusqu'au tour 20, 20 points jusqu'au tour 30 et 25 points après

2, - CAMPAGNE DNI + DN2 :

Shaman ou Zacharie doit être encore vivant, sinon les Aventuriers n'ont aucune chance contre les féroces Krobs! Le vainqueur du scénario 7 de DNI prend les Aventuriers, le perdant prend les Krobs.

Les Aventuriers:

- tous les Rebelles encore en vie à la fin du scénario 7 de l'Exil.
- Black Fox, Shaman, Zed, Sarah et Gotmar s'ils sont encore en vie.
- tous les Orks restants, les Gobelins, les Trolls et les Elfes, qu'ils aient été ou non en vie à la fin de DNI. On considère que les pertes ont été remplacées par de nouvelles recrues, ce qui ne peut évidemment pas être le cas pour les rebelles ou les personnages principaux.

Les Scénarios

Aux Points d'Energie qui restaient encore a Shaman et/ou a Zacharie, on ajoute 200 PE chacun, du fait d'une part du repos pris avant la nouvelle expédition, et d'autre part de l'expérience acquise au cours de la campagne, ce qui correspond à leur montée en niveau 2 (voir livret de Règles). Une partie de ces points peut être utilisée immédiatement pour ressusciter certains personnages morts, notamment l'autre magicien s'il n'y en a qu'un seul qui a survécu. Le magicien ressuscité ne reçoit alors que 100 PE et reste au niveau 1. Les PE non utilisés sont gardés en réserve pour les besoins de la campagne qui commence et qui s'annonce rude! (Attention! Les personnages non ressuscités avant le début de la campagne sont morts à tout jamais...). **Les Krobs:** Alkiram + 45 points au départ. Système de ponte: identique a celui ci-dessus.

Positions de départ et début de l'action

Les deux barques sont placées chacune sur une carte Ile suivant la procédure expliquée sur la Fiche de Jeu. On place ensuite les trois pions "Orbe?" sans montrer leur verso au centre des cartes Ile 1, Ile 2* et Marais, sur l'un des hexagones avec dallage au milieu des ruines. Le joueur Krobs place également les 8 pions "Khuzun?" (voir scénario 2), les 4 pions "Soleil?" (voir scénario 5) et les 2 Gharvs dans la fosse (voir scénario 4).

* Si vous n'avez pas une deuxième carte Ile Souterraine, placez tout simplement le pion Orbe face cachée en bordure de la carte Lés Géôles. Si le joueur Aventurier réussit à libérer Khuzun, il prendra connaissance du pion Orbe comme prévu.

Le joueur Aventurier répartit ensuite ses personnages en cinq groupes:

- **Groupe 1:** c'est l'avant-garde. Elle est composée de 15 personnages, au choix. Ce groupe rentre sur la carte des le premier tour par l'une des galeries indiquées (voir schéma).

- **Groupes 2, 3 et 4:** ils forment le gros de la troupe et sont composés chacun de 15 personnages, au choix. Ils entrent respectivement aux tours 3, 4 et 5 par l'une des galeries indiquées.

- **Groupe 5:** c'est l'arrière-garde. Elle est composée de 12 personnages. Ce groupe rentre au tour 7 par l'une des galeries indiquées.

Le joueur Krobs place la Reine Alkiram sur la carte Fosse et choisit la composition de ses forces de départ suivant le barème habituel. Il place ses forces sur le plan général et/ou directement sur les cartes tactiques, à l'exception de la carte Pont 1 (carte d'entrée des Aventuriers). Il reçoit également 10 toiles d'araignée qu'il pourra placer à son gré pendant la campagne sur des cartes ou les Aventuriers ne sont pas encore présents.

Renforts Krobs

Tous les 3 tours de jeu, la Reine pond de 10 à 25 points de forces supplémentaires, suivant l'avancement de la partie (voir plus haut). Ainsi au tour 3, juste avant de commencer son tour, le joueur Krobs place les nouveaux pions - qui ne sont pour le moment que des bébés - à une ou deux cases de distance de la Reine.

Les bébés Krobs peuvent se déplacer immédiatement. Ils ne deviendront adultes que 3 tours plus tard, au moment de la ponte suivante. Au tour 6, avant de commencer son tour, le joueur Krobs change donc tous ses pions "Bébés" en pions adultes (ou qu'ils soient), et place les nouveaux bébés autour de la Reine. On procède de la même manière au tour 9, 12, 15, etc. jusqu'à la fin de la campagne.

Le joueur Krebs ne peut jamais posséder plus de forces que celles contenues dans le jeu, soit 60 pions avec la Reine. Par contre, il peut remplacer ses pertes en réutilisant les pions éliminés. Attention! Il n'a le droit de choisir des Gardes et des Tueurs éliminés que si tous

les autres sont en jeu. Si la Reine des Krobs meurt, elle est remplacée immédiatement par la Garde de la Reine avec le plus

fort potentiel d'attaque. Celle-ci ne change pas de forme et se met à pondre trois tours plus tard a raison de 7 points par ponte. Les autres règles sont appliquées normalement.

Règles spéciales

Le joueur Aventurier n'a le droit de retourner les pions "Orbe?" que dans 2 cas bien précis: - Un magicien, situé sur la carte ou se trouve un pion "Orbe?" (ou sur une carte adjacente) réussit un sort de "Détection" ou de "Détection & Localisation". Dans le cas d'une détection, il apprend si l'Orbe se trouve ou non sur la carte, sans plus. Dans le cas d'une détection & localisation, si l'Orbe se trouve effectivement sur la carte, il apprend également l'endroit précis ou elle cachée, ce qui lui permet d'aller la chercher. Le joueur Aventurier peut donc prendre connaissance en secret du verso du pion "Orbe?" en question (et de celui-ci seulement). Il le remet ensuite à sa place.

- Après avoir délivré le nain Khuzun, le joueur Aventurier apprend l'endroit exact où se trouve l'Orbe Mauve. Il peut donc retourner immédiatement un a tous les pions "Orbe?", sans les faire voir au joueur Krobs. Il les remet a leur place au fur et a mesure.

Les règles spéciales concernant le transport de l'Orbe (voir p.15), les pions "Soleil?" (voir p. 17), les culs-de-basse-fosse (au dos du livret) et les Gharvs (voir p.16) sont appliquées ici.

Mouvements stratégiques

Cette règle renforce le réalisme du scénario de campagne car le joueur Aventurier ne voit les forces Krobs que sur les cartes ou il est physiquement présent. Elle oblige cependant le joueur Krobs a gérer ses mouvements sur deux niveaux: - **au niveau tactique**, sur les cartes habituelles; - **au niveau stratégique**, tous les trois tours, sur le plan général.

En début de partie, le joueur Krobs place en secret tout ou une partie de ses forces sur le plan général prévu a cet effet (par commodité, il peut se servir du couvercle de la boîte de jeu comme support). Il répartit ses pions entre les différentes cases du plan général, qui correspondent soit a une carte tactique soit a deux entrées de galerie. Il n'a pas le droit de placer de pions au départ sur la carte Pont 1.

Ensuite, tous les trois tours de jeu, au moment de la ponte:

- les pions bébés sont placés sur la même carte que la Reine, soit au niveau tactique soit au niveau stratégique, au choix du joueur.

- le joueur Krobs peut déplacer tous les pions présents sur le plan général en respectant les restrictions suivantes:

Type de pion	Mouvement stratégique autorisé
Reine et tous les Krobs blessés	pas de mouvement stratégique
Gardes et Guerriers	1 carte
Tueurs, Bébés Gardes et Bébés Guerriers	1 ou 2 cartes
Chasseurs, Bébés Tueurs et Bébés Chasseurs	1, 2 ou 3 cartes

Les mouvements de carte a carte sur le plan général doivent se faire par un côté commun. Tout mouvement en diagonale est impossible. Les Gardes de la Reine et les Guerriers ne peuvent pas traverser la carte Marais sur le plan stratégique en raison des caractéristiques particulières du terrain. Ils peuvent, par contre, tenter de traverser cette carte au niveau tactique (bonne chance!). Les Krobs blessés et la Reine ne peuvent pas se déplacer au niveau stratégique. **Important:** des qu'un aventurier se trouve sur une carte, celle-ci ne peut plus

Les Scénarios

que sur les cartes qu'ils contrôlent entièrement

Passage des pions du plan général aux cartes tactiques

Il se fait de deux façons:

- 1) Des qu'un pion Aventurier arrive sur le seuil d'une nouvelle carte (demi hexagone en bord de carte), le joueur Krobs est obligé de prendre tous les pions qu'il a sur la mini carte correspondante du plan général et de les placer sur la carte tactique concernée. Les pions doivent être placés **a au moins cinq cases de distance** du bord de carte par lequel est arrivé l'aventurier (X, Y ou flèches).

- 2) A chacun de ses tours, le joueur Krobs a la possibilité de prendre des pions du plan général et de les placer sur les cartes tactiques correspondantes, y compris sur les demi cases en bord de carte. Les pions qui apparaissent ainsi peuvent bouger immédiatement avec les autres. Les pions placés sur une case entrée de galerie peuvent entrer par l'une des deux galeries concernées. Ils commencent leur mouvement par les demi cases en bord de carte. **NB.** Ce passage du plan général au niveau tactique peut s'effectuer juste après un mouvement stratégique.

Exemple: au tour 6, un Chasseur se déplace de trois cases sur le plan général puis apparaît

sur la carte tactique qu'il vient d'atteindre. Il se déplacera alors à nouveau sur la carte tactique avec tous les autres pions qui s'y trouvent. Ceci s'explique par le fait que le mouvement stratégique correspond aux trois tours qui ont précédé. Le mouvement stratégique du Chasseur au tour 6 correspond ainsi à ce qu'il aurait pu faire sur le plan tactique aux tours 3, 4 et 5.

Passage des pions des cartes tactiques au plan général

Il se fait tous les trois tours de jeu (tours 3, 6, 9 etc.) de deux façons:

- 1) Quand le joueur Aventurier n'a pas ou n'a plus de personnage sur une carte tactique, le joueur Krobs a la possibilité de retirer tout ou partie des pions Krobs qui s'y trouvent et de les replacer sur le plan général.

- 2) Le joueur Krobs peut choisir de faire ressortir certains pions du tapis de jeu par l'une des galeries latérales. Il repositionne alors les pions sur le plan général sur la case correspondant à la galerie empruntée pour sortir.

Ces deux options permettent au joueur Krobs de déplacer à nouveau secrètement ces pions tous les trois tours de jeu. Il est important de noter que les pions ainsi replacés sur le plan général ne peuvent pas effectuer immédiatement un mouvement stratégique. Ils doivent attendre le mouvement stratégique suivant, soit trois tours plus tard. Ces pions peuvent, par contre, être repositionnés dès le tour suivant sur la carte tactique correspondante (voir plus haut "Passage des pions du plan général aux cartes tactiques")

Conditions de victoire

Le joueur Aventurier remporte une victoire décisive s'il réussit à trouver l'Orbe mauve et à faire sortir au moins 12 personnages avec l'Orbe par la galerie qui mène au continent principal de guerre Iriss. Les personnages peuvent être blessés mais il doit y avoir parmi eux encore au moins un magicien et l'un des personnages suivants: Konrad, Godiva, Black Fox, Sarah ou Gotmar. Il remporte une victoire partielle s'il réussit à faire sortir moins de 12 personnages dans les mêmes conditions que ci-dessus.

Le joueur Krobs remporte une victoire totale s'il réussit à empêcher tous les Aventuriers de ressortir par la galerie qui mène au continent. Il remporte une victoire partielle si moins de 12 aventuriers arrivent à sortir **sans** l'Orbe.

Dans tous les autres cas, il y a match nul.

Présentation générale

Le scénario en solitaire est calqué sur le scénario 6, à la différence près que le joueur prend les Aventuriers alors que les Krobs sont gérés de façon automatique grâce à des tables spéciales, réunies au dos du plan général.

Les camps en présence

Les Aventuriers: 50 personnages au choix, dont les deux magiciens avec 200 PE chacun. **Les Krobs:** Alkiram + 60 points au départ. Ensuite: 10 points de ponte tous les 3 tours jusqu'au tour 10, 15 points jusqu'au tour 20, 20 points jusqu'au tour 30 et 25 points après

Positions de départ et début de l'action

Le placement des pions "Orbe?", "Khuzun?" et "Soleil?" doit s'effectuer sans que le joueur prenne connaissance de l'envers des pions.

Pour la composition du groupe Krobs de départ, les déplacements, les attaques et les pontes des Krobs, référez-vous au dos du plan général. Les tables sont présentées dans l'ordre logique de leur utilisation.

Conditions de victoire

Pour gagner, vous devez déjà arriver à sortir vivant de cette épreuve... en emmenant avec vous l'Orbe mauve, bien sur! Ensuite, vous pourrez essayer de battre les records établis par vos amis ou les meilleurs joueurs de votre club. Deux titres sont décernés:

- le titre de Chevalier de l'Ordre du Dragon Noir pour celui qui aura réussi à sortir le plus grand nombre de personnages.
- le titre envié de Krobs Killer N°1 pour celui qui aura réussi à tuer le plus de Krobs tout en sortant au moins un personnage avec l'Orbe.

Règles optionnelles

Si vous perdez ou gagnez plusieurs fois de suite ce scénario, n'hésitez pas à appliquer le principe de la partie avec handicap (voir p. 11). Vous pouvez faire varier également le tapis de jeu grâce à la Table de génération automatique des cartes: vous obtiendrez ainsi un renouvellement des tactiques et des stratégies à suivre. Bonne chance!

BIENTOT LA SUITE DE CETTE AVENTURE DANS "LA CONQUETE", LE TROISIEME EPISODE DE DRAGON NOIR.

Un jeu de Duccio Vitale

Conception et dessin des souterrains/Dessin des accessoires: Jean-Michel Clément

Dessin de couverture: Florence Magnin.

Dessin des Krobs: Pascal Trigaux.

Dessin de Sarah, de Gotmar et des Gharvs: Xavier de Sierra.

Illustrations de l'histoire: Pascal Gault

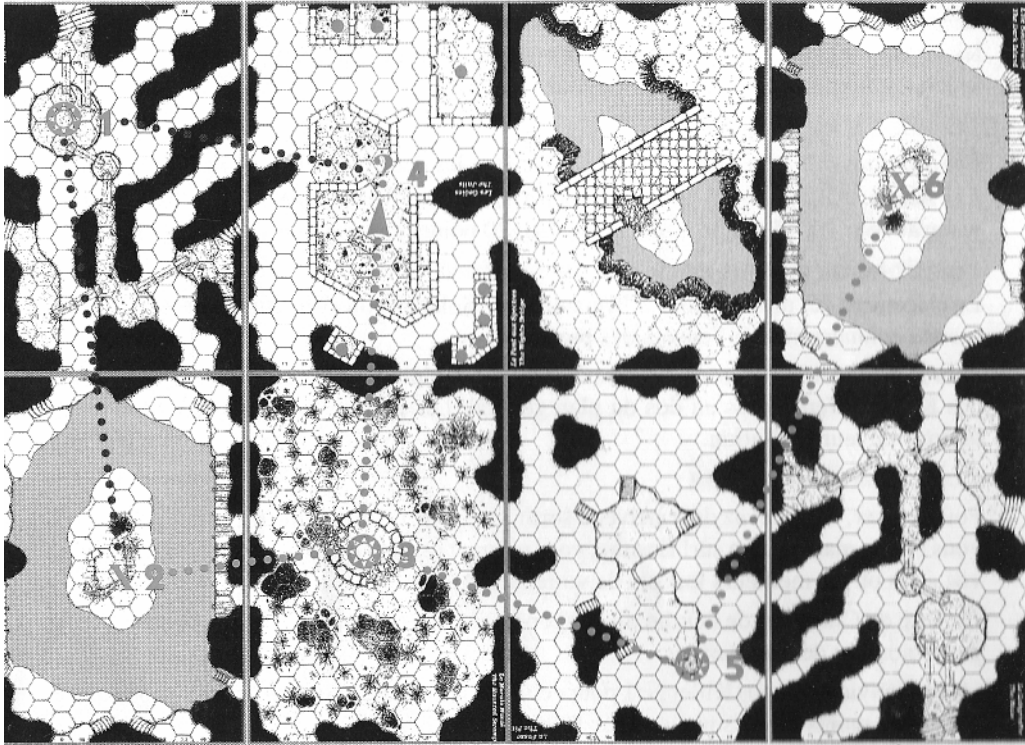
Un grand merci à Jean-Michel Clément, Yves Fagherazzi,

Adam Robin et Pierre Rosenthal pour leur aide et leurs conseils.

Duccio Vitale et Eurogames 1993

LES CULS-DE-BASSE-FOSSE

La distance à parcourir entre deux symboles X ou O équivaut à trois tours de jeu



Les entrées de culs-de-basse-fosse sont situées sur les cases suivantes:

Entrée N° 1 - **carte Le Labyrinthe** (scénario 4 uniquement): case D6.

Entrées 2 & 6 - **cartes L'Île Souterraine**: case marquée d'une croix dans le Bâtiment en ruine. Entrée

N° 3 - **carte Le Marais**: case F8 au centre de la tour en ruine.

Entrée N° 4 - **carte Les Gêôles**: dans l'une des gêôles. Pour savoir laquelle, lancez le dé: le chiffre obtenu désigne la cellule où elle se trouve (9 ou 0: relancez le dé).

Entrée N° 5 - **carte La Fosse**: l'entrée du cul-de-basse-fosse est déjà dessinée dans la fosse. Seuls les Nains, les Gobelins et les chiens peuvent emprunter les boyaux étroits qui relient les différents culs-de-basse-fosse entre eux. Au moment où des personnages descendent dans un cul-de-basse-fosse, le joueur Aventurier les retire de la carte, note sur un bout de papier le tour de jeu et la destination choisie (1 à 6). Une fois le nombre de tours écoulés, un aventurier peut donc refaire surface par le cul-de-basse-fosse désigné au départ (le joueur Krobs peut demander à vérifier). Il est possible de rester dans les boyaux des tours supplémentaires.

Quand la carte Fosse est utilisée, on a toujours deux Gharvs prisonniers dans la fosse. Ils sont placés à au moins 2 cases de distance de la case cul-de-basse-fosse. Ces Gharvs sont prisonniers (les escaliers sont trop raides pour qu'ils puissent s'échapper). Au tour de chacun des joueurs, ils attaquent si possible tout personnage se trouvant dans la fosse. Les règles d'infiltration s'appliquent aussi ici (voir Fiche de Jeu).

NB. Il ne peut jamais y avoir un pion Krobs sur une entrée de cul-de-basse-fosse. Il peut y avoir, par contre sur les cases adjacentes.