Dragons of Glory

Plus de DRAGONS OF GLORY

Règles avancées et scénarios supplémentaires pour DL11 (Dragon Magazine n°107 – Mars 1986)

RÈGLES AVANCÉES ____ **2**
Introduction 2
A. Pour commencer (règles avancées) 2
B. Les pions de jeu avancé 3
C. Jouer un Tour de Bataille 3
HÉROS 3
Règle 1 : Remplacements 4
Règle 2 : Déclaration du Héros 4
Règle 3 : Action Héroïque 4
Règle 4 : Déplacement des flottes 5
Règle 5 : Déplacement des troupes terrestres 5
Règle 6 : Déplacement des créatures volantes 6
Règle 7 : Combat terrestre et aérien 6
Règle 8 : Combat entre flottes 7
Règle 9 : Conquête 7
Règle 10 : Types d'armée spéciaux 7
Règle 11 : Combats individuels 7
Règle 12 : Ravitaillement 8

SCÉNARIOS ____ 9
Le jeu de campagne 9
Le jeu historique 9
Scénario 1 : Silvanesti 9
Scénario 2 : La Plaine Solamnique 9
Scénario 3 : L'attaque des kenders 9
Scénario 4 : Le siège de Kalaman 9
Scénario 5 : L'invasion d'Abanasinia/La Guerre de Qualinesti 9
Scénario 6 : L'action de la flotte du Maelström 10
Scénario 7 : La bataille de Neraka 11

TABLES AVANCÉES ____ 12
TABLE DE RÉSOLUTION DIPLOMATIQUE 12
TABLE D'ACTIVATION AVANCÉE 12
TABLE DES ARTEFACTS 13
STATISTIQUES DES HÉROS ET DES PION HÉROS/CHEFS 13

Par Doug Niles et Tracy Hickman
Traduction française (août 2022) : Edualk

Règles avancées

Introduction

Le produit TSR DL11 *Dragons of Glory* est un jeu de plateau de simulation qui permet aux joueurs de recréer les batailles de la Guerre de la Lance, le conflit principal de la saga AD&D® DRAGONLANCE®. La conception prévoit un jeu rapide, mais dans le produit, certains détails affectant le combat ont été supprimés pour faciliter le jeu.

Pour ceux d'entre vous qui souhaitent un peu plus de réalisme dans le conflit et qui n'ont pas peur de payer le prix d'une complexité légèrement supérieure, voici des règles avancées et optionnelles pour le jeu de simulation *Dragons of Glory*. Les règles incluses dans le jeu original sont appelées ici règles standard. Les nouvelles règles présentées dans cet article sont appelées règles avancées. Certaines des règles avancées s'ajoutent simplement aux règles standard, tandis que d'autres prennent la place de certaines règles standard. Les règles avancées comprennent :

Les effets détaillés de l'hiver : Le temps hivernal a eu tendance à ralentir les armées de draconiens (qui n'opèrent pas bien dans le froid) et a été un grand facteur de blocage de l'avancée solamnique pendant l'hiver de 351 AC. Un système pour les effets de la météo sur le mouvement est maintenant présenté

Effets des Héros : La saga DRAGONLANCE n'est pas seulement l'histoire d'armées en conflit mais aussi d'individus qui font la différence dans leur monde. Ces individus, appelés Héros dans ces règles avancées, sont pour la plupart ignorés dans les règles standard. Soit ils affectent le jeu en jouant simultanément leur rôle dans une campagne AD&D sur Krynn, soit ils ne sont pas présents du tout. L'impact des Héros individuels est désormais pris en compte, et les combats entre individus sont inclus dans le champ d'application des règles avancées. Les statistiques des personnages héroïques (tels que Tanis, Sturm et Lunedor) se trouvent dans les Statistiques des Héros et des Pions Héros/Chefs à la fin de cet article.

Ravitaillement : Les problèmes de ravitaillement ont été critiques pour les forces des Seigneurs Dragon (Highlord - HL) et de la Pierre Blanche (Whitestone - WS). En l'absence de clercs au niveau de l'escouade pour produire de la nourriture et de l'eau, le ravitaillement devait être acheminé par voie terrestre, un événement imprévu par les stratèges de Krynn et hautement débilitant pour leurs plans. Gunthar lui-même note ces problèmes dans son journal de guerre. Les effets directs de ce problème sont traités en détail dans ces règles.

Contrôle du commandement : Les elfes ne s'entendaient guère avec les humains ; les nains ne voulaient rien savoir des kenders. La bataille contre les Seigneurs Dragon était déjà assez mauvaise, mais les membres du Conseil de la Pierre Blanche se battaient aussi souvent entre eux. Les Seigneurs Dragon n'étaient pas dans une meilleure position. Alors que les draconiens se soumettaient à toute règle qui leur était imposée, les humains n'acceptaient pas de commander des ogres, etc. Si l'on ajoute à cela une communication limitée, la portée du commandement est devenue complexe. Les règles avancées reflètent maintenant ces réalités de la guerre. Les chefs ont maintenant une portée limitée sur laquelle s'étend leur commandement, et seuls certains types de troupes répondront à leur appel.

Interception : La traversée de la Mer de Sang d'Istar était dangereuse, mais l'était d'autant plus en raison de la présence de flottes pirates rapides. Les vols de griffons étaient des moyens de transport moins efficaces lorsque les dragons s'élevaient du sol pour les rencontrer dans les airs. Désormais, les joueurs peuvent intercepter les mouvements de leur ennemi grâce à des règles avancées.

Combat entre dragons et flottes : Les dragons attaquaient souvent les flottes. Leurs actions d'interception causaient des ravages dans les mouvements de troupes de Sancrist et du Nord Ergoth. Jusqu'à présent, il n'y avait aucune disposition pour de telles attaques.

De plus, trois nouveaux scénarios sont inclus. Ils sont décrits ci-dessous.

L'invasion de l'Abanasinia/La Guerre de Qualinesti : Cette campagne de Verminaard a marqué le début de la guerre pour les Héros de la Lance. Ce scénario détaille le débarquement des forces des Seigneurs Dragon en Abanasinia et l'opposition des forces de Qualinesti et Thorbardin à leur avancée.

L'action de la flotte du Maelstrom : Les pirates de Maquesta Kar-thon et les flottes des minotaures étaient une menace constante pour la navigation à travers la Mer de Sang d'Istar. Pourtant, la capitale Silvanesti et une grande partie de ses armées permanentes doivent traverser la Mer de Sang pour déplacer leur capitale vers des terres plus sûres et plus pacifiques. Les flottes elfiques de Silvanesti pourront-elles déjouer les pirates et les minotaures, ou devront-ils tenter leur chance dans le Maelström pour passer ?

La bataille pour Neraka : Les armées de la Pierre Blanche se lancent dans une dernière attaque désespérée pour plonger dans l'Empire des Dragons et détruire Neraka. Avec les citadelles au-dessus de leurs têtes et les dragons remplissant les cieux, leur plan fonctionnera-t-il ou la dernière grande force de la Pierre Blanche sera-t-elle écrasée sur la stérile Taman-busuk ? Cette bataille reflète les conditions présentes dans la conclusion de la série DRAGONLANCE.

Dans ce texte, certains termes ont été utilisés par commodité. Par exemple, d4, d6 et d10 désignent respectivement un dé à quatre faces, un dé à six faces et un dé à dix faces. Les addenda servent d'ajouts aux règles existantes. Occasionnellement, le terme "joueur actif" est utilisé pour désigner le joueur qui est en train de déplacer ses pièces.

***

A. Pour commencer (règles avancées)

Utilisez les règles standard pour commencer. Notez que les Héros n'entrent pas en jeu avant le Tour 10. Lors de ce tour, le joueur WS peut alors placer ses pions Héros n'importe où dans n'importe quel pays qui est soit allié au joueur WS, soit actuellement neutre. Ceci reflète la possibilité que les Héros puissent être entrés en guerre et y avoir été efficaces pendant les cinq années précédant leur réunion à l'auberge de Solace.

Dans le cadre des règles avancées, il existe deux types de pions d'Événement Stratégique : les pions d'Activation et les pions d'Artefact. Les pions d'Activation sont les pions d'Événement Stratégique qui donnent un bonus aux tentatives d'Activation dans le jeu standard. Les pions d'Artefact sont les pions d'Événement Stratégique sur lesquels figure un événement ou un Artefact spécifique (par exemple, les Lancedragons, les Sorciers WS, les Sorciers HL).

Rangez les pions d'Activation. Seuls les pions d'Artefact sont utilisés dans le jeu avancé. Ils doivent être placés sur le plateau de jeu lorsqu'on vous le demande, en utilisant la séquence de Tour de Bataille avancée présentée ci-dessous.

Vous devrez également préparer les pions de Héros pour le jeu avancé. Vous devez transférer les informations statistiques des

Héros (qui se trouvent à la dernière page de ce texte) sur les pions vierges du jeu *Dragons of Glory*, selon la disposition des pions indiquée à la fin de la section B ci-dessous. Notez que les nouvelles valeurs de Diplomatie des chefs HL et WS qui peuvent également agir en tant que Héros doivent également être transférées sur leurs pions.

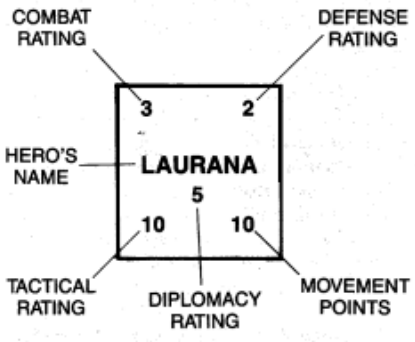
***

B. Les pions de jeu avancés

En plus des pions standards du jeu, le joueur WS commence maintenant la partie avec des pions Héros. La Table des Statistiques des pions à la fin de ce texte donne les nombres requis sur les pions Héros pour les bonus de combat et d'activation. Vous devez les copier à la main sur les pions supplémentaires fournis avec le jeu standard *Dragons of Glory*, comme indiqué ci-dessus. Les pions d'Artefacts sont tous fournis avec les règles standard, à l'exception du pion Berem, qui doit être reproduit sur un pion vierge

Dans le cadre de ces règles, les chefs des Seigneurs Dragon qui commencent la partie activés (c'est-à-dire qui ne sont pas activés au cours de la partie) sont également considérés comme des Héros. Les seuls chefs du joueur WS qui sont également considérés comme des Héros sont les chefs des Chevaliers qui ont été activés.

Les pions standard sont utilisés dans ce jeu, avec l'ajout de plusieurs pions Héros Actif et pions Interception, ainsi que les nouveaux pions Héros, dont la disposition est illustrée ci-dessous.



***

C. Jouer un Tour de Bataille

Lorsque vous jouez les règles avancées, remplacez le Tour de Bataille standard (section C) par le Tour de Bataille avancé suivant. Chaque Tour correspond à peu près à un mois de temps, bien que les Tours d'hiver représentent trois mois en raison des mouvements et des combats plus limités pendant cette saison.

Chaque Tour doit suivre ces huit étapes :

ÉTAPE 1 : REMPLACEMENTS

Remplacements d'armée : Le joueur HL place un pion draconien dans l'hexagone où il a placé le marqueur de Temple Noir. Ensuite, chaque joueur détermine combien d'armées de remplacement il est autorisé à ajouter à partir des armées qui ont été précédemment éliminées, et place chaque armée sur la capitale de son pays.

Placement des Artefacts : Les joueurs vérifient la description du scénario pour déterminer si des marqueurs Cachés supplémentaires doivent être placés sur la carte ce Tour-ci. Si c'est le cas, le joueur WS place les marqueurs Cachés sur la carte en commençant par les capitales neutres, puis, si nécessaire, les forteresses vides, les capitales alliées HL, puis les capitales alliées WS. Les joueurs vérifient également la description du scénario pour déterminer si des pions Artefacts supplémentaires doivent être ajoutés à la coupe de tirage.

ÉTAPE 2 : DÉCLARATION DU HÉROS

Les deux joueurs déclarent quel Héros sera actif pour ce Tour. Le joueur HL déclare en premier lors des Tours impairs ; le joueur WS déclare lors des Tours pairs. Les deux joueurs placent ensuite des marqueurs de Héros Actif sur les deux Héros qu'ils ont désignés.

ÉTAPE 3 : Actions Héroïque

En commençant par le joueur qui a été le premier à déclarer un Héros Actif lors de ce tour, chaque joueur peut alors faire réaliser une Action Héroïque à son Héros Actif.

ÉTAPE 4 : INITIATIVE

Chaque joueur lance 1d4 pour voir qui a l'initiative. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui avait l'initiative au tour précédent qui l'emporte. Le joueur ayant l'initiative déclare quel camp effectue les étapes 5 et 6 en premier. Le camp qui se déplace en second effectue ensuite l'étape 7.

ÉTAPE 5 : MOUVEMENT

Un joueur résout tous les mouvements de flottes nécessaires pour son camp, puis résout tous les mouvements nécessaires pour les armées aériennes et terrestres qui sont commandées (voir les addenda de la règle 7, ci-dessous), selon les règles de mouvement. Les armées qui se déplacent par air ou par mer sont susceptibles d'être interceptées pendant leur mouvement. Le joueur résout ensuite tous les mouvements nécessaires pour ses Héros et ses chefs. Ni les Héros ni les chefs ne peuvent se déplacer avant que tous les mouvements des armées maritimes, aériennes et terrestres ne soient terminés.

ÉTAPE 6 : COMBAT

Le joueur qui vient de se déplacer peut maintenant effectuer toutes les attaques aériennes, terrestres et navales qu'il désire, en utilisant les règles de combat. Seules les unités commandées au début de l'étape peuvent attaquer. Une fois cette étape résolue, tout Combat Personnel est résolu.

ÉTAPE 7 : DEUXIÈME MOUVEMENT ET COMBAT

Le joueur qui n'a pas encore bougé pendant ce Tour effectue maintenant les étapes 5 et 6 dans l'ordre.

ÉTAPE 8 : APPROVISIONNEMENT

Chaque joueur calcule le ravitaillement de toutes ses armées terrestres. Retirez toutes les armées qui ne sont pas ravitaillées et placez-les dans la Réserve de Remplacement.

ÉTAPE 9 : MARQUEUR DE TOUR ET FIN DU JEU

Retirez tous les pions Héros Actifs. Déplacez le marqueur de Tour et commencez un nouveau Tour.

***

HÉROS

La Guerre de la Lance ne s'est pas déroulée uniquement sur les champs de bataille. Les individus ont joué un rôle très important dans l'issue finale de la guerre. Dans les règles standard, les résultats des actions des Héros individuels sont soit liés à la campagne de jeu de rôle qui se déroule en même temps que le jeu de simulation, soit pris en charge par les règles 2 et 3, lors des étapes 2 et 3 du jeu standard.

Dans les règles avancées, les Héros sont introduits. Les Héros peuvent aider à activer des nations dans une alliance, découvrir des objets stratégiques importants, se déplacer, combattre d'autres Héros, ou arracher la possession d'objets stratégiques importants à d'autres Héros. Utilisez les règles de personnage détaillées suivantes.

***

Règle 1 : Remplacements

ADDENDA : PLACEMENT DES ARTEFACTS

On trouve des Artefacts partout sur Krynn. Ce sont des objets qui aideront grandement les deux camps dans leur quête de la victoire.

L'emplacement de ces Artefacts est indiqué par des marqueurs Cachés. Un marqueur Caché indique qu'un trésor non-recherché est encore caché à cet endroit précis. Les marqueurs Cachés sont dispersés sur la carte.

Ces marqueurs sont placés lorsqu'ils sont demandés par le scénario. Les marqueurs sont placés par le joueur HL dans l'ordre suivant :

Capitales neutres (non alliées)
Forteresses vides (inoccupées)
Capitales, forteresses ou villes fortifiées alliées à HL
Capitales, forteresses ou villes fortifiées alliées à WS.

Les marqueurs ne peuvent être placés dans les dernières catégories que lorsque les catégories précédentes sont toutes remplies. Par exemple, le joueur HL ne peut pas placer un marqueur dans une forteresse vide tant que toutes les capitales neutres (non alliées) n'ont pas un marqueur.

Ces marqueurs sont retirés du plateau chaque fois qu'une recherche d'Artefact réussie est effectuée.

***

Règle 2 : Déclaration du héros

Dans le jeu avancé, les pions de bonus d'Activation des pions d'Événement Stratégique n'entrent pas en jeu. Vous ne tirerez pas de pions d'une tasse. Utilisez les règles avancées suivantes à la place des règles standard n°2.

Lors de cette étape, les deux joueurs déclarent lequel de leurs Héros sera actif. Lors des tours impairs, le joueur HL doit déclarer en premier. Lors des tours pairs, le joueur WS doit déclarer en premier.

Lorsque le Héros Actif de chaque camp a été déclaré, un marqueur de Héros Actif est placé sur le personnage. Ce marqueur indiquera alors le Héros Actif et donc quel Héros est qualifié pour tenter une Action Héroïque (voir Règle 3 : Actions Héroïque).

***

Règle 3 : Actions Héroïque

Un Héros qualifié peut effectuer une Action Héroïque au cours de cette étape. L'action peut être l'une des suivantes :

Diplomatie
Obtenir des Artefacts
Réaliser une Action Héroïque

Les règles avancées utilisent une autre méthode pour activer les pays neutres. Les pions de bonus d'Activation des règles standard ne sont pas utilisés dans le jeu avancé.

Diplomatie

La diplomatie dans le jeu avancé n'incorpore pas seulement l'activation des neutres, mais aussi la possibilité de désactiver les troupes d'un ennemi et même de changer de camp dans une bataille. Un Héros tentant toute diplomatie avec un pays neutre doit d'abord remplir les conditions préalables suivantes :

1. Le Héros doit avoir tué ou chassé tous les Héros ennemis dans l'hexagone ;
2. Il doit y avoir un chef neutre non allié dans l'hexagone ; et,
3. Le Héros n'a pas effectué d'autre Action Héroïque au cours de cette étape et est actuellement contrôlé par le joueur qui agit.

Si les trois conditions préalables sont remplies, le Héros peut tenter d'utiliser la diplomatie. Le Joueur Actif indique alors le résultat qu'il recherche : Activation, Désactivation, ou changement d'alliance. Il lance ensuite 1d6, en ajoutant la valeur de diplomatie du Héros (comme indiqué dans la Table des Statistiques à la fin de ces règles) et tout modificateur pour les types raciaux comme indiqué dans la Table de Résolution Diplomatique. Il lit ensuite le résultat dans les notes sous la table.

Obtention d'Artefacts

Dans les règles avancées, les Artefacts sont obtenus selon un processus en deux parties : recherche de l'Artefact et découverte de l'Artefact.

Recherche d'Artefacts : Les Artefacts ne peuvent être recherchés que par les Héros WS. Les chefs et Héros HL ne peuvent obtenir des Artefacts qu'en capturant des Héros WS et en les emmenant dans les capitales contrôlées par le joueur HL. Pour qu'un Héros WS puisse chercher un Artefact, les conditions préalables suivantes doivent être remplies :

1. Aucun Héros HL ou allié ne peut se trouver dans l'hexagone de l'Artefact.
2. Le Héros ne doit pas avoir effectué d'autre Action Héroïque pendant le Tour en cours et doit être le Héros Actif.
3. Un marqueur Caché doit être présent dans l'hexagone.

Les Artefacts peuvent être ramassés dans n'importe quelle capitale, forteresse ou cité fortifiée neutre où se trouve un marqueur Caché,

Lorsqu'un chef neutre s'allie avec le joueur WS, tout Artefact dans sa capitale ira automatiquement au Héros WS présent, sans tenir compte de la limitation d'une action par étape. Les Héros HL n'obtiennent jamais d'Artefact à la suite d'une action diplomatique.

Sinon, un jet de 5 ou 6 sur 1d6 est nécessaire pour qu'un Héros WS réussisse à chercher un Artefact dans la capitale d'un chef neutre.

Si le joueur WS trouve un Artefact par le biais de la recherche ou de la diplomatie, alors le marqueur Caché est retiré et un pion Artefact est tiré au hasard dans la tasse.

Le joueur WS qui obtient un Artefact peut regarder le pion avant de le placer immédiatement sous le Héros qui l'a découvert. Le joueur WS est alors autorisé à consulter la Table des Artefacts pour déterminer quelle condition doit être remplie avant que cet Artefact puisse être découvert.

Il y a différentes conditions pour chaque Artefact qui doivent être remplies avant que les effets d'un pion Artefact puissent être utilisés. Par exemple, pour le joueur WS, un pion d'Artefact de Lancedragon doit être pris adjacent à un côté d'hexagone de montagne de l'île de Sud Ergoth avant de pouvoir être utilisé au combat. Si le joueur HL a acquis le même pion d'Artefact de Lancedragon, il doit l'amener à la capitale de Sanction avant de pouvoir le découvrir. Les conditions que chaque joueur doit remplir pour chaque Artefact se trouvent dans la Table des Artefacts à la fin du texte.

Découvrir les Artefacts : Si, à tout moment au cours d'un Tour, la condition pour l'Artefact est remplie, le joueur propriétaire du pion peut, à son choix, révéler le pion et l'Artefact entre en jeu. La condition doit avoir été remplie pendant le Tour en cours. Les résultats sont immédiatement appliqués.

Si les conditions préalables d'un Artefact révélé ont été remplies, alors l'Artefact peut être mis en jeu pendant l'étape en cours, que le joueur de l'Artefact soit le joueur actif ou non.

Les effets des Artefacts sont généralement les mêmes que ceux que l'on trouve dans les règles standard. Dans les cas où ils diffèrent, ils sont expliqués sur la Table des Artefacts.

Une fois placé sur le plateau, un pion Artefact ne peut être déplacé qu'en conjonction avec un autre pion armée, flotte, chef ou Héros. Les pions Artefacts peuvent être échangés entre pions amis dans le même hexagone ; ainsi, un pion Héros portant un pion Artefact Orbe de Dragon peut donner ce pion Orbe à une armée dans le même hexagone. Les pions Artefacts sont considérés comme étant sous la protection de toute autre unité d'armée amie dans le même hexagone, et ne peuvent donc pas être volés par des Héros ennemis. Les Artefacts peuvent également changer de main suite à une capture ou à la mort d'un Héros (voir la règle 11 : Combat Personnel).

Parfois, le scénario ne permet pas de remplir les conditions d'un Artefact particulier.

Dans ce cas, le Héros transportant l'Artefact peut être considéré comme ayant rempli les conditions pour que l'Artefact soit découvert si le Héros se déplace à la limite des frontières du scénario. Le joueur doit alors lancer 1d6 et diviser le résultat par 2, en arrondissant au supérieur (ce qui donne un résultat de 1, 2 ou 3). C'est le nombre de Tours pendant lesquels le Héros doit rester à la frontière avant que les conditions de l'événement ne soient automatiquement remplies. Cette règle ne peut être utilisée que lorsqu'une condition est impossible à réaliser dans les limites du scénario

Réaliser une Action Héroïque

Les Actions Héroïque peuvent être réalisées par des Héros WS ou HL. Pour réaliser une Action Héroïque, les conditions suivantes doivent être remplies

1. Aucun Héros ennemi ne peut se trouver dans le même hexagone.
2. Le Héros ne doit pas avoir effectué d'autre Action Héroïque lors de cette étape et doit être le Héros actif.
3. Le joueur peut choisir l'une des Actions Héroïques suivantes à mettre en œuvre par le Héros actif.

Diversion : Le Héros peut tenter une diversion. Lancez 1dl0. Sur un jet de 10 ou plus, la tentative réussit. Pour chaque 2 Héros supplémentaires avec le Héros actif dans l'hexagone, 1 peut être ajouté au jet de dé. Si la tentative de diversion réussit, les unités de l'armée se trouvant dans un seul hexagone dans un rayon de 3 hexagones du Héros actif doivent se déplacer immédiatement vers l'emplacement du Héros et ne peuvent pas se déplacer lors de l'étape de mouvement suivant. Si le Héros obtient un 1 (ne pas compter les modificateurs de Héros supplémentaires), les unités d'armée désignées doivent quand même se déplacer, mais le Héros meurt et est retiré du jeu pour le reste de la partie. Tout autre résultat n'a aucun effet.

Le Marteau de Kharas : Lancez 1d10 et déterminez le résultat de cette Action Héroïque à partir du tableau ci-dessous.

1-2 :	Le personnage est tué
3-7 :	Aucun effet
8-10 :	Le Héros trouve une ancienne relique naine ; +6 au prochain jet d'activation du joueur impliquant des neutres nains.

Sacrifice courageux : Le joueur retire définitivement le Héros du jeu, et note quels chefs alliés dont le rayon tactique incluait le Héros lorsque celui-ci a été retiré. Lors de l'étape de combat suivante, les forces de combat de toutes les armées alliées en attaque ou en défense dans le rayon tactique de ce chef sont doublées, pour ce seul Tour.

Unir le Conseil : Le joueur WS lance 1d10. Si le résultat est supérieur ou égal à 8, le joueur WS peut ignorer les règles de contrôle de commandement concernant les races pendant le Tour en cours. Le Héros actif doit être sur Sancrist pour effectuer cette Action.

Loi martiale (HL uniquement) : Le joueur HL peut désigner des alliés neutres à placer sous loi martiale. Il lance alors 1d10, en ajoutant 1 pour chaque allié neutre ainsi désigné. Si le résultat est inférieur à 8, alors les dirigeants de toutes ces nations neutres sont immunisés contre toute diplomatie pour le Tour en cours, et ne peuvent donc pas être Désactivés ou changer de camp. Si le résultat (y compris les modificateurs) est supérieur ou égal à 8, le joueur WS bénéficie d'un +4 sur toute tentative de changement d'alliance d'un chef ennemi. Notez que cette action n'est efficace que lors des Tours impairs, puisqu'elle doit avoir lieu avant les tentatives de diplomatie du joueur WS.

Méfiance (HL uniquement) : Le joueur HL lance 1d10. Si le résultat est 10, alors le joueur WS doit lancer 1 sur 1d6 pour chaque chef non-humain pendant les étapes de Mouvement et de Combat. Si le joueur WS obtient un 6, alors ce chef refusera de déplacer ses armées ou d'engager le combat pendant cette étape.

Espions (HL uniquement) : Le joueur HL lance 1d10. Si le résultat est 10, alors le joueur HL peut examiner un pion Artefact actuellement porté par un Héros, un chef ou une armée WS.

***

Règle 4 : Déplacement des flottes

ADDENDA : INTERCEPTION

Lorsque, pendant une étape de mouvement, un joueur déplace ses armées aériennes ou ses flottes dans un hexagone situé à six hexagones ou moins d'une armée aérienne ou d'une flotte ennemie, l'armée aérienne ou la flotte ennemie peut tenter d'intercepter l'armée aérienne ou la flotte en mouvement. Le joueur qui se déplace cesse immédiatement de se déplacer lorsque le joueur qui ne se déplace pas déclare qu'il va tenter une interception.

Pour tenter une interception, annoncez votre intention lorsque le pion de votre adversaire entre dans un hexagone situé dans un rayon de six hexagones du pion qui va tenter l'interception. Il n'est pas nécessaire que ce soit le premier hexagone à portée ; vous pouvez attendre et voir si le pion en mouvement se rapproche.

Pour déterminer le succès de l'interception, lancez un d6. Si le nombre résultant est égal ou supérieur au nombre d'hexagones entre le pion intercepteur et le pion en mouvement, l'interception est réussie. (si la tentative est infructueuse, le joueur en mouvement continue son déplacement normalement).

Si l'interception est réussie, le joueur en mouvement cesse de se déplacer jusqu'à ce que l'attaque d'interception soit résolue. L'armée aérienne ou la flotte qui intercepte se déplace immédiatement par le chemin le plus court possible jusqu'à un hex à côté de l'armée aérienne ou de la flotte du joueur en mouvement. L'armée aérienne ou la flotte qui a intercepté doit alors attaquer le pion ou la pile de pions interceptés. Toutes les règles de combat normales s'appliquent.

Une fois l'attaque d'interception effectuée, les unités interceptées survivantes continuent de se déplacer, et les unités interceptrices retournent immédiatement dans l'hexagone d'où elles sont parties. Les flottes ne peuvent tenter d'intercepter que des flottes ennemies. Les armées aériennes peuvent tenter d'intercepter les armées aériennes ou les flottes ennemies.

Chaque unité ne se déplaçant pas ne peut faire qu'une seule tentative d'interception, quelle que soit sa réussite, pendant l'étape de mouvement de l'adversaire. Une unité en mouvement peut éventuellement être interceptée plusieurs fois, mais chaque tentative doit être effectuée par un pion ou une pile ne se déplaçant pas différente. Si plusieurs flottes ou armées aériennes sont empilées dans un même hexagone, elles peuvent (mais ne sont pas obligés) effectuer une interception ensemble.

***

Règle 5 : Déplacement des troupes terrestres

Les joueurs déplacent leurs armées terrestres en utilisant les règles standard.

ADDENDA : EFFETS DE LA MÉTÉO HIVERNALE

Pendant chaque Tour d'hiver (comme indiqué sur la piste des tours), les règles suivantes sont en vigueur :

Tous les jets de dé d'interception ont un modificateur de +2. Cela signifie qu'il est impossible d'intercepter des unités à plus de 4 hexagones de distance.

Toutes les rivières sur la carte sont considérées comme gelées. Les armées terrestres peuvent marcher et attaquer en les traversant comme si les rivières n'existaient pas. Les flottes ne peuvent pas se déplacer à travers ou le long des côtés d'hexagone de rivière.

Le mouvement des flottes est risqué. Chaque fois qu'un joueur tente de déplacer une

flotte, il doit lancer un d6. Sur un résultat de 1, la flotte rencontre une tempête ou de la glace flottante, et est automatiquement coulée, ainsi que toutes les armées à bord. Les chefs sont vérifiés comme décrit dans la règle 8. Ce jet de dé est effectué séparément pour chaque flotte qui se déplace pendant l'hiver, même si plusieurs flottes se déplacent en pile.

Tous les cols de montagne sont fermés par la neige. Les armées terrestres ne peuvent pas se déplacer à travers les cols de montagne, et les lignes de ravitaillement ne peuvent pas être tracées à travers eux. Les armées peuvent toujours attaquer à travers les côtés d'hexagone de cols de montagne, mais ces attaques ajoutent une pénalité de combat de -2 à tous les autres modificateurs de combat qui s'appliquent.

Les déplacements par voie aérienne sont limités comme suit : les armées aériennes, qu'elles transportent ou non des armées terrestres, doivent vérifier après avoir volé quatre hexagones si elles sont clouées au sol par la météo. Lancez un d6 pour chaque armée aérienne après avoir parcouru 4 hexagones. Sur un 1, 2 ou 3, l'armée aérienne est forcée d'atterrir immédiatement et ne peut plus se déplacer pendant le Tour. Si l'armée aérienne est forcée d'atterrir au-dessus d'un hex de mer, elle est éliminée.

Cette procédure doit être répétée après que l'armée aérienne ait volé 8, 12, et 16 hexagones. Les armées aériennes volant 3 hexagones ou moins au cours d'un Tour ne sont pas affectées par cette règle. Les armées aériennes effectuant une attaque d'interception de 4 hexagones doivent effectuer le jet.

***

Règle 6 : Déplacement des créatures volantes

ADDENDA : INTERCEPTION

Les règles d'interception ci-dessus dans la règle 4 s'appliquent également aux créatures volantes, comme indiqué dans celle-ci.

ADDENDA : MOUVEMENT DES HÉROS

Les Héros se déplacent de la même manière que toutes les autres unités. Cependant, les règles spéciales suivantes s'appliquent également.

Interception : Les Héros peuvent être interceptés par d'autres Héros selon les règles d'interception.

Capture : Les Héros peuvent être capturés par d'autres Héros (voir règle 11 : Combat Personnel) ou par des armées lorsque les Héros tentent de passer les lignes ennemies. Cette règle traite du passage des armées

Lorsqu'il se déplace à côté d'un hexagone ennemi, chaque Héros doit vérifier s'il a été capturé. Lancez 1d%. Soustrayez la valeur tactique du Héros. Si le résultat est supérieur à 80, alors le Héros a été capturé par cette armée. Retournez le pion du Héros et placez-le sous l'armée qui l'a capturé. Tout Artefact porté par ce Héros est également capturé en même temps. Le joueur HL qui capture un Artefact de cette manière ne peut pas l'examiner avant que ce pion ne soit déplacé vers une capitale alliée. Le joueur WS peut l'examiner immédiatement.

Un Héros capturé est considéré comme étant sous le contrôle du joueur qui l'a capturé, tant qu'il reste sous le contrôle d'au moins un chef, une armée ou un Héros du joueur qui l'a capturé. Il doit se déplacer selon les instructions de ce joueur tant qu'il reste sous le pion de l'ennemi. Un Héros capturé ne peut apporter aucun avantage aux autres pions amis autour de lui, ni effectuer d'Action Héroïque jusqu'à ce qu'il ne soit plus considéré comme capturé.

Les Héros capturés par des armées peuvent tenter de s'échapper ou être secourus par d'autres Héros lors d'un Combat Personnel de l'étape de combat décrite ci-dessous. Les Héros capturés par des Héros ennemis doivent engager un Combat Personnel lors de l'étape de combat pour pouvoir s'échapper.

***

Règle 7 : Combat terrestre et aérien

ADDENDA : RAYON TACTIQUE ET CONTRÔLE DE COMMANDEMENT

Les armées de la Guerre de la Lance souffraient d'une bigoterie raciale et d'une fierté nationale extrêmes. Les armées qui étaient par ailleurs du même côté du conflit refusaient généralement d'exécuter les ordres émis par un commandant d'une autre race ou nation. De plus, les chefs charismatiques avaient tendance à mieux contrôler les grandes formations militaires que les despotes.

Dans le jeu avancé, la Valeur Tactique imprimée sur le pion d'un chef est également le Rayon Tactique (en hexagones) de ce chef. Seules les armées qui commencent les étapes de Mouvement et de Combat du Tour de Bataille dans ce nombre d'hexagones du chef sont considérées comme étant commandées. Les armées se trouvant à plus de ce nombre d'hexagones de leur chef sont considérées comme non-commandées.

Les armées qui commencent leur étape de Mouvement hors-commandement ne peuvent pas bouger pendant ce Tour de Bataille. Les armées qui commencent leur étape de combat hors-commandement ne peuvent pas initier d'attaque pendant le Tour de Bataille en cours. Les armées qui commencent à être commandées lors de l'une ou l'autre étape peuvent effectuer leurs actions normalement.

Une armée ne peut effectuer ses actions (mouvement ou combat) lors de l'étape appropriée que si elle commence en étant commandée, et peut terminer son action complète même si cela signifie terminer son action hors-commandement. Par exemple, une armée qui commence une étape en étant commandée peut effectuer son mouvement complet, même si les hexagones dans lesquels elle se déplace sont considérés comme non-commandés. Les armées qui attaquent des armées ennemies qui se trouvent dans des hexagones en dehors du rayon tactique de leur chef peuvent avancer dans ces hexagones, selon les règles standard d'avance après combat. Puisque les chefs et les Héros se déplacent après les armées dans les règles avancées, les unités qui sont hors-commandement peuvent très bien être de nouveau commandées à la fin de l'étape.

Les armées ne prennent des ordres que des chefs du même type racial. Les armées qui se trouvent dans le rayon tactique de chefs d'une autre race ne peuvent pas recevoir le commandement de ces chefs et sont considérées comme non-commandées.

Le tableau suivant associe les nations de Krynn à leur type racial.

TABLEAU DES ARMÉES ET DU COMMANDEMENT RACIAL

Armée	Race
Blode	Ogre
Caergoth	Humain
Goodlund	Kender
Gunthar	Chevaliers
Hylo	Kender
Kaolyn	Nain
Kern	Ogre
Khur	Humain
Kothas	Minotaure
Lemish	Humain
Maelstrom	Humain/Minotaure
Mithas	Minotaure
Nordmar	Humain
N. Ergoth	Chevaliers
Palanthus	Humains
Qualinesti	Elfe
Sanction	Humain
Silvanesti	Elfe
Solanthus	Chevaliers
Tarsis	Humains
Thorbardin	Nain
Throtyl	Hum./Hobgobelin
Vingaard	Humain
Zhakar	Nain

Exceptions : Toutes les armées favorables au WS peuvent être commandées par des chefs Chevaliers (Gunthar, Nord Ergoth et Solanthus), quelle que soit leur race. Toutes les armées favorables au HL peuvent être commandées par des chefs HL qui

commencent la partie activés (Ariakas, Kitiara, etc.). Les draconiens peuvent être commandés par n'importe quel chef favorable au HL.

***

Règle 8 : Combat entre flottes

ADDENDA : COMBAT DRAGON-FLOTTE

Un dragon peut attaquer une flotte qui lui est adjacente, soit pendant l'étape de combat, soit à la suite d'une interception. La flotte a une capacité limitée à se défendre.

Pour résoudre un combat dragon-flotte, traiter la force de combat du dragon exactement comme s'il s'agissait d'une valeur de combat de flotte. Traiter la flotte comme si elle avait une valeur de combat de 1.

Après que chaque flotte et dragon impliqué dans le combat a effectué un jet d'attaque, les dragons peuvent se retirer. Les flottes ne peuvent jamais se retirer d'un combat avec des dragons. Si les dragons ne se retirent pas, chaque dragon et flotte effectue une seconde attaque. Contrairement au combat flotte-flotte, le combat dragon-flotte se termine automatiquement après que chaque dragon et flotte ait effectué sa deuxième attaque.

Les chefs ne bénéficient jamais ni aux dragons ni aux flottes impliqués dans un combat dragon-flotte.

***

Règle 9 : Conquête

Cette règle standard s'applique toujours au jeu avancé.

***

Règle 10 : Types d'armée spéciaux

Cette règle standard s'applique toujours au jeu avancé.

***

Règle 11 : Combats individuels

Un Combat Personnel (héroïque) aura lieu lorsque deux Héros de camps opposés se trouvent dans le même hexagone, et que le joueur ayant l'initiative ne souhaite pas tenter de capturer le Héros ennemi.

De plus, lorsque deux pions Héros ou plus se trouvent dans le même hexagone et qu'aucune Capture n'est tentée, un Combat Personnel doit avoir lieu. Le Combat Personnel est résolu simultanément. Les deux joueurs choisissent d'abord lequel de leurs Héros s'engagera dans le Combat Personnel. Seuls deux Héros dans un même hexagone peuvent engager un Combat Personnel à un moment donné. Ainsi, s'il y a trois pions Héros WS dans un même hexagone avec deux pions chef/Héros HL, alors les deux joueurs doivent choisir lequel de leurs Héros va combattre. Si le chef/Héros HL choisi est tué ou bat en retraite à la suite du combat, le Héros WS qui a combattu le chef/Héros HL peut alors également combattre le second chef/Héros HL, ou le joueur WS peut choisir un autre chef/Héros HL parmi les deux autres pions de l'hexagone pour engager le combat. De cette façon, les Héros forts au combat peuvent protéger les Héros plus faibles au combat qui ont une meilleure valeur de Diplomatie.

Pour résoudre le combat, les deux joueurs regardent la valeur de défense du Héros adverse et la soustraient de la valeur de combat de leur propre Héros (comme indiqué dans les statistiques des pions à la fin de cet article). Cela leur donne la valeur de base pour toucher leur Héros. Les deux joueurs lancent un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur de base pour toucher, l'unité a subi une blessure.

Après la résolution d'un échange de Combat Personnel, les deux camps ont la possibilité de faire retraiter leur Héros d'un hexagone hors de la mêlée. Les Héros qui battent en retraite ne peuvent plus être engagés dans un Combat Personnel pendant le tour en cours.

Lorsqu'un Héros est blessé pour la première fois, son pion est retourné sur sa face arrière. Les valeurs de combat, les valeurs de défense et les points de mouvement personnels restent les mêmes. Un Héros qui est blessé une deuxième fois est tué et éliminé, il est hors jeu pour le reste de la partie.

Le combat se poursuit de cette manière jusqu'à ce qu'il ne reste plus aucun Héros ennemi à combattre (ayant soit fui, soit été tué), ou jusqu'à ce que ses propres Héros aient tous fui ou aient été tués.

Artefacts et Héros capturés ou tués

Les Artefacts ne peuvent être obtenus par le joueur HL qu'en capturant des Héros WS qui possèdent des Artefacts, en emmenant des Héros WS capturés dans une capitale, une forteresse ou une ville fortifiée alliée de HL. A chaque fois que cela se produit, l'Artefact est retiré du Héros WS lorsque la capitale, la forteresse ou la ville est atteinte, et remis au pion HL qui s'y trouve. Le joueur HL peut alors découvrir l'Artefact (si ses conditions pour le joueur HL ont été remplies) ou il peut ensuite tenter de remplir les conditions de l'Artefact comme indiqué sur la Table des Artefacts à la fin de ce texte. Les Héros WS peuvent récupérer des Artefacts en capturant au combat des Héros HL possédant de tels Artefacts et en les amenant dans des capitales, forteresses et cités fortifiées alliées de WS.

Les Artefacts qui sont transportés lorsqu'un Héros est tué sont automatiquement remis dans la coupe. Aucun des joueurs n'obtient alors l'Artefact (car le secret meurt avec le Héros).

Guérir les blessures

Si un Héros blessé n'effectue aucune Action Héroïque, mouvement ou combat pendant un Tour, il guérit de sa blessure et peut à nouveau agir normalement au Tour suivant.

Capture vs élimination

L'avantage majeur de capturer des Héros adverses, par opposition à leur élimination, est que tout Artefact détenu par le Héros capturé peut être pris par les ravisseurs. Les Artefacts détenus par les Héros ennemis tués restent en possession du joueur adverse.

Le joueur ayant l'initiative peut tenter de capturer le Héros du joueur adverse plutôt que de l'engager dans un combat. Pour ce faire, le Héros attaquant doit remplir les conditions du Combat Personnel (voir règle 11 : Combat Personnel, ci-dessus) et le joueur doit déclarer une tentative de Capture avant la résolution de tout combat.

La tentative est résolue selon le même système que le combat mais avec une pénalité supplémentaire de -2 au jet. Un jet de 1 est toujours un succès.

Les personnages en défense ne peuvent pas résoudre leurs attaques personnelles défensives tant que les résultats de la capture ne sont pas connus.

Au moins une unité, qu'il s'agisse d'un Héros ou d'une unité de combat, doit se trouver dans un hexagone pour retenir un Héros capturé. Si, pour une raison quelconque, l'hexagone occupé par le Héros capturé est libéré des unités ennemies, alors le Héros capturé est libéré.

Évasion et libération

Chaque fois qu'un pion Héros est capturé, que ce soit par un mouvement à proximité d'armées ennemies, par un Combat Personnel ou par la diplomatie, il peut tenter de s'échapper pendant l'étape de combat de son joueur.

Pour s'échapper, le joueur doit lancer une série de doubles sur 2d6 (le même nombre obtenu simultanément sur chaque dé) pour chaque Héros capturé. Cependant, pour chaque unité d'armée se trouvant dans le même hexagone, une série de doubles est éliminée, en commençant par la série de doubles la plus basse et en continuant vers le haut. Par exemple, un Héros qui tente de s'échapper d'un hexagone contenant 2 armées restera toujours capturé sur des jets de doubles 2 ou de doubles 1. Un Héros retenu captif dans un hexagone sans armée ennemie peut s'échapper sur un jet de double 1.

Chaque Héros capturé doit effectuer un jet d'évasion séparément. Les Héros capturés dans

des forteresses, des capitales ou des villes peuvent effectuer un jet par tour pendant leur phase d'action. Les Héros capturés détenus ailleurs peuvent effectuer deux jets par Tour. Par exemple, pour que deux Héros capturés s'échappent d'un hexagone contenant trois unités d'armée ennemie en campagne, le joueur qui les contrôle doit effectuer un double jet de 4, double jet de 5 ou double jet de 6 pour chaque Héros, soit deux jets par Tour pour chaque Héros.

Les Héros non-capturés qui sont du même camp qu'un Héros capturé peuvent aider à l'évasion du captif. Pour chaque Héros ami non-capturé adjacent à un Héros capturé, le Héros capturé bénéficie d'un jet supplémentaire pour l'évasion en plus de tous les autres jets auxquels cette unité a droit.

Les Héros évadés peuvent se déplacer selon les règles normales de mouvement.

Les Héros capturés sont automatiquement libérés si les armées qui les détiennent sont obligées de battre en retraite suite à un combat. La libération est immédiatement appliquée.

***

Règle 12 : Ravitaillement

Lors de l'étape de ravitaillement, les joueurs doivent pouvoir tracer une ligne de ravitaillement depuis les armées terrestres jusqu'aux forteresses ou cités fortifiées contrôlées par le joueur qui trace la ligne de ravitaillement. Seules les armées terrestres empilées ensemble (plus d'une armée dans un hexagone) doivent tracer des lignes de ravitaillement. (Les armées solitaires sont capables de se ravitailler sur le terrain).

Une ligne de ravitaillement est un chemin d'hexagones terrestres connectés d'une longueur illimitée entre la pile d'unités et toute forteresse ou ville fortifiée amie. Toutefois, elle ne peut pas être tracée à travers un hexagone contenant un pion ennemi, ni à travers un hexagone voisin d'un pion ennemi (sauf si cet hexagone est occupé par un pion ami).

Si un joueur ne peut pas tracer une ligne de ravitaillement pour une pile d'unités, une seule des unités de la pile doit être retirée de la carte et placée dans la Réserve de Remplacement. Le joueur dont les unités sont affectées choisit les unités à retirer. Le ravitaillement n'a aucun effet sur les chefs, les armées aériennes ou les flottes.

SCÉNARIOS

Afin de jouer les règles avancées pour les Héros dans la campagne standard, la campagne historique, ou les scénarios pour le jeu standard (comme décrit dans DL 11), vous devez savoir quels Héros et Artefacts sont présents et où les placer.

Le jeu de campagne

HÉROS : Tous les Héros entrent en jeu au Tour 10. Le joueur WS peut les placer où il le souhaite, tant qu'ils se trouvent dans un pays allié au WS ou dans un pays qui n'est pas encore activé par un des deux camps. Le Héros Laurana doit être placé à Qualinesti et ne peut pas se déplacer avant que cette nation ne soit activée.

MARQUEURS CACHÉS : Placez les marqueurs cachés sur le plateau de jeu selon le schéma suivant :

Nbre de marqueurs	Tour
4	1
4	10
4	15
5	20

ARTEFACTS : Placez les pions d'Artefact dans la coupe en fonction des numéros E imprimés au dos des pions d'Artefact. Par exemple, les pions d'Artefact E10 entrent dans la tasse au tour 10. Le pion d'Artefact Berem est considéré comme un pion E10 dans tous les cas.

***

Le jeu historique

HÉROS : Tous les Héros entrent au début du scénario (Tour 20). Laurana est placée à Qualinesti. Tous les autres Héros WS sont placés par le joueur WS en Abanasinia.

MARQUEURS CACHÉS : 8 marqueurs cachés sont placés au début de la partie. Aucun autre marqueur n'est placé sur le plateau.

ARTEFACTS : Le joueur HL commence avec les Artefacts suivants et peut les placer avec n'importe quelle armée ou chef : 2 Sorciers HL, 1 Lancedragon, et la Légion de Lord Soth. Le joueur WS commence avec les Artefacts suivants : 1 Technologie Gnome et 2 Sorciers WS. Le reste, y compris le pion Berem, est placé dans la coupe.

***

Scénario 1 : Silvanesti

HÉROS : Le joueur WS peut choisir un Héros et le placer n'importe où dans Silvanesti. Le Héros ne peut être ni humain, ni nain, ni l'elfe Laurana.

MARQUEURS CACHÉS : Placez deux marqueurs cachés sur le plateau au tour 4 (début du scénario). Placez deux autres sur le plateau au tour 8.

ARTEFACTS : Chaque camp commence sans pions d'Artefact. Ne placez que des pions d'Artefact E1 dans la coupe.

***

Scénario 2 : La Plaine Solamnique

HÉROS : Le joueur WS peut choisir 3 Héros (n'importe lesquels sauf Laurana) et les placer dans n'importe quelle nation alliée de WS.

MARQUEURS CACHÉS : Placez 4 marqueurs Cachés sur le plateau. Placez 4 autres marqueurs au tour 15 et 5 marqueurs au tour 20.

ARTEFACTS : Placez tous les pions Artefacts El et E10 dans la coupe. En commençant par le joueur HL, chaque joueur pioche à tour de rôle 4 Artefacts chacun, dont deux peuvent être immédiatement déclarés comme découverts. L'acquisition des Artefacts se déroule ensuite normalement. Placez les Artefacts E20 dans la coupe au tour 20.

***

Scénario 3 : L'attaque des kenders

HÉROS : Le joueur WS peut choisir un Héros quelconque, autre que Laurana, et le placer dans Hylo.

MARQUEURS et ARTEFACTS CACHÉS : Aucun n'est utilisé dans ce scénario.

***

Scénario 4 : Le siège de Kalaman

HÉROS : Le joueur WS peut choisir 5 Héros et les placer dans n'importe quel hexagone contrôlé par WS.

MARQUEURS CACHÉS : Un marqueur caché est placé dans chaque donjon de Kalaman et de Dargaard. Aucun autre marqueur n'est placé.

ARTEFACTS : Tous les pions d'Artefacts sont placés dans la tasse. En commençant par le joueur HL, chaque joueur pioche à tour de rôle huit Artefacts dans la coupe. Quatre d'entre eux peuvent être immédiatement déclarés comme étant découverts. L'acquisition des Artefacts se déroule alors normalement.

***

Voici quelques nouveaux scénarios à utiliser avec les règles avancées.

***

Scénario 5 : L'invasion d'Abanasinia/La Guerre de Qualinesti

Abanasinia était autrefois un centre d'échanges et de commerce. De grandes caravanes venaient au sud des riches terres de Solamnia, en route vers le royaume nain de Thorbardin. L'une des plus belles bibliothèques religieuses de l'Age de la Puissance, juste derrière celle de Palanthus, se trouvait à Xak Tsaroth, au cœur de la région d'Abanasinia. Bien qu'autrefois déchirée par les guerres et les conflits, alors que les nains, les elfes de Qualinesti et les humains de Solamnia luttaient pour établir les frontières de leurs terres dans les derniers jours de l'Age de Puissance, l'Abanasinia était une région de paix et de lumière.

Tout cela a changé avec le Cataclysme. Une grande partie de l'Abanasinia est tombée sous les vagues de la Nouvelle Mer. Xak Tsaroth a été englouti dans la terre elle-même et tout le pays a été plongé dans la peur et l'anarchie. Après une période initiale de chaos, dont le point culminant fut la guerre du Dwarfgate en 121 AC, la paix fut à nouveau restaurée dans le pays. Les nains de Thorbardin avaient disparu de la surface du monde, et les elfes de Qualinesti se replièrent à nouveau dans leurs terres enchantées. L'humanité créa de nouveaux foyers, certains dans les arbres de Solace et d'autres dans les plaines au-delà. Les humains somnolaient dans leur tranquillité domestique, ignorant les tempêtes de guerre qui se rassemblaient autour d'eux dans le monde.

Puis, au cours de l'été 351 AC, la guerre arriva en Abanasinia. L'Aile Rouge des Seigneurs Dragon, sous le commandement du Seigneur Dragon Verminaard, débarqua sur les côtes nord d'Abanasinia ainsi que dans le petit

port de pêche de Newports. Les dragons purent balayer le pays et se déplacer rapidement pour subjuguer toutes les terres et leur population.

Les humains étaient totalement désorganisés et ne pouvaient offrir qu'une résistance symbolique. Seuls les elfes et les nains avaient la force et la volonté de résister à l'assaut, mais les elfes ne voulaient rien d'autre que leur propre survie. Les nains étaient enterrés sous la montagne et ne semblaient pas disposés à sortir. Ce n'est que lorsque le tonnerre a frappé que les deux nations se sont réveillées et ont pris conscience du conflit.

Bien qu'ils n'aient pas été pleinement mobilisés avant que les armées des Seigneurs Dragon ne franchissent leurs propres frontières, les elfes de Qualinesti n'étaient pas pris au dépourvu. Leur résistance énergique n'a cependant pas suffi à stopper le juggernaut. Ce n'est que par la distraction des nains au sud, causée par les actions des héros, que les elfes de Qualinesti ont été soulagés du combat constant et que les nains ont été amenés à participer à la guerre.

MISE EN PLACE INITIALE :

Joueur Seigneur Dragon (HL)

Le joueur HL commence avec les forces suivantes :

Sanction (toutes les armées et toutes les flottes)
6 draconiens
Pirates du Maelström (pions flottes)
2 dragons rouges
Verminaard (chef)

Le joueur HL ne doit avoir aucune armée sur aucun hexagone terrestre, toutes les armées doivent être sur des flottes à Newsea.

Joueur Pierre Blanche (WS)

Le joueur WS commence avec les forces suivantes :

Qualinesti (chef et toutes les armées ; WS Activé)

Bien que considérées comme précédemment activées, ces unités doivent se placer à l'intérieur de Qualinesti.

Les nains de Thorbardin commencent le scénario sans être alliés et neutres. Ils peuvent être activés par la diplomatie.

HÉROS :

Le joueur WS doit placer le pion Laurana à Qualinesti. Les autres Héros doivent tous être placés en Abanasinia.

DÉBUT :

Tour 20 ; le joueur HL a l'initiative.

ZONE DU SCÉNARIO : Péninsule d'Abanasinia, y compris la petite île au nord-est d'Abanasinia. La ligne d'hexagones de 0623 à 1729 définit la limite intérieure du scénario ; ces hexagones font partie de la zone du scénario, mais les hexagones à l'est et au sud de cette ligne ne le sont pas.

PIONS D'ÉVÉNEMENT STRATÉGIQUE :

Marqueurs Cachés : Le joueur HL place 4 marqueurs dans la zone du scénario. Aucun autre marqueur n'est placé.

Artefacts : Placez tous les pions Artefacts, y compris le pion Berem, dans la coupe. En commençant par le joueur HL, chacun à son tour pioche 4 Artefacts et peut les placer avec ses Héros respectifs. L'un d'entre eux peut être déclaré découvert au début du scénario.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le vainqueur est déterminé selon le calendrier suivant :

Victoire majeure HL : Qualinesti est conquis et Thorbardin est soit allié, soit conquis.

Victoire mineure HL : Qualinesti est conquise.

Victoire mineure WS : Qualinesti reste non-conquis.

Victoire majeure WS : Aucune armée HL ne se trouve à plus de 2 hexagones de la mer.

***

Scénario 6 : L'action de la flotte du Maelström

Au moment du Cataclysme, les principales flottes d'Ansalon furent balayées dans l'histoire. Seules trois flottes majeures subsistèrent : les grands flottes de Silvanesti, les flottes de commerce palanthiennes et les restes épars de la flotte d'Istar en mer.

Au cours de la période de barbarie qui a suivi, la flotte d'Istar trouva plus de profit en agissant comme pirates côtiers. Les capitaines de flottes comprirent vite que leurs esclaves minotaures étaient d'une grande valeur dans leurs nouvelles professions, et avant que plusieurs décennies ne se soient écoulées, les minotaures de Kothas et de Mithas construisirent leurs propres flottes. Au cours de cette période, toutes les mers de l'Ansalon oriental devinrent le domaine incontesté des pirates.

Silvanesti avait dormi pendant des siècles dans l'exil qu'elle s'était imposée, jusqu'à ce que les dragons tonitruants arrivent du nord et la forcent à fuir. N'ayant nulle part où aller, la grande flotte des elfes navigua vers le nord, dans la Mer de Sang, à la recherche d'un passage vers des terres occidentales plus paisibles.

Les pirates n'avaient jamais affronté une telle collection de richesses ou de puissance maritime. Les minotaures, bien que n'étant pas des alliés dignes de confiance, seraient certainement d'une grande aide. C'était un piège avec une proie trop grande pour être retenue au bord tourbillonnant du Maelström.

MISE EN PLACE INITIALE :

Joueur Seigneur Dragon (HL)

Minotaures de Kern
Pirates du Maelström
1 dragon bleu

Les pirates et les minotaures doivent être installés dans leur port d'attache. Le dragon bleu peut commencer soit à Kern, soit à Flotsam.

Joueur Pierre Blanche (WS)

Après la mise en place des forces HL, le joueur WS se déploie :

Minotaures de Blodes
Elfes Silvanesti (1 griffon, toutes les flottes, chef)

Les minotaures doivent être installés dans leur port d'attache. Le griffon peut être placé sur n'importe quel hexagone terrestre. Les autres forces de Silvanesti doivent être placées dans n'importe quel hexagone de mer ou de côte le long de la frontière sud du scénario.

DÉBUT : Tour 10

RÈGLES AVANCÉES NÉCESSAIRES : L'interception et le combat dragon-flotte sont nécessaires.

ZONE DU SCÉNARIO : Ce scénario est contenu dans la section extrême nord-est du continent : le Maelström, toutes les îles au nord et à l'est de cette zone, et tout Goodlund. La frontière ouest est définie par une ligne allant de l'hex 3916 à l'hex 2821, et une ligne qui zigzague vers le nord de l'hex 2821 à l'hex 2321.

PIONS D'ÉVÉNEMENT STRATÉGIQUE :

1 Sorcier WS (déployé avec le griffon)

RÈGLES SPÉCIALES :

Le joueur WS a automatiquement l'initiative au tour 10. Les flottes de Silvanesti ont leur capacité de mouvement réduite à 10 au tour 10. Le scénario dure jusqu'à ce que toutes les flottes Silvanesti aient quitté le bord Ouest de la zone de scénario, ou aient été coulées.

Passez les étapes de Remplacement, d'Activation et d'Événement Stratégique pour chaque tour.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur WS reçoit 2 points pour chaque flotte de Silvanesti qui peut sortir de la zone de scénario sans être endommagée. Il reçoit 1 point pour chaque flotte endommagée qui sort de la zone. A la fin du scénario, totalisez les

points gagnés par le joueur WS, puis comparez le total au tableau suivant :

Points WS	Victoire gagnée
6-8	Victoire WS éclatante
4-5	Victoire WS marginale
2-3	Victoire HL marginale
0-1	Victoire HL éclatante

***

Scénario 7 : La bataille de Neraka

La Guerre de la Lance a déferlé comme une marée sanglante sur les plaines de Solamnia pendant deux ans. Il y eut d'abord le déluge des armées de dragons, qui foulèrent les plaines de leurs pattes griffues et détruisirent toute vie sur leur passage. Puis vinrent les terribles sièges du donjon de Thealgaard et de Solanthus, alors que les chevaliers de Solamnia, durement éprouvés, se battaient pour le peu d'emprise qu'ils avaient sur leur sol natal. Cet hiver fut le plus sombre connu depuis de nombreuses années.

Avec le printemps vint le Général Doré, et les brillantes armées de la Chevalerie se relevèrent comme par miracle. Ils semblaient, pour beaucoup, être venus de nulle part. En vérité, ils avaient été isolés et attendaient leur heure, et elle était arrivée. Avec l'aide formidable des bons dragons, tout juste revenus parmi les hommes, les forces de la Pierre Blanche repoussèrent la marée de dragons et regagnèrent les plaines jusqu'à l'Estwilde et les contreforts de Neraka même. Le mal avait été repoussé dans sa tanière.

Mais le mal était loin d'être mort. Avec de nouvelles et terribles armes, les Seigneurs Dragon ripostèrent. Leurs citadelles volantes faisaient pleuvoir la terreur d'en haut grâce à leurs attaques fulgurantes et à leur formidable défense. Il semblait que les armées draconiques étaient sur le point de percer les lignes de défense de la Pierre Blanche et de détruire les Chevaliers débordés.

C'était maintenant ou jamais pour les Chevaliers. Tout retard signifierait une campagne prolongée. Si seulement les Chevaliers pouvaient porter un coup fatal au cœur de l'Empire draconique. Si seulement leur force pouvait tenir assez longtemps pour atteindre et conquérir Neraka ! Si ce n'est pas le cas. . .

MISE EN PLACE INITIALE :

Joueur Seigneur Dragon (HL)

La moitié de tous les pions de Neraka
10 pions draconiens
La moitié des pions de Khur
Tous les ogres de Kern

Le joueur HL s'installe en premier. Il doit choisir 5 Seigneurs Dragon et 7 pions dragons. Tous les pions doivent être installés à l'intérieur de Nereka.

Joueur Pierre Blanche (WS)

Tous les pions des Chevaliers de Gunthar (et le chef)
Tous les Chevaliers de Caergoth (et le chef)
La moitié de tous les pions des Chevaliers de Nord Ergoth (et le chef)
La moitié des pions de Qualinesti
7 pions de bons dragons

Ces forces peuvent s'installer n'importe où en dehors de Nereka. Le joueur WS choisit 5 Héros et les place avec n'importe quelle unité d'armée amie.

DÉBUT :

Le scénario commence au Tour 25 et se déroule sur 5 Tours.

ZONE DU SCÉNARIO : Neraka et ses environs. En commençant par le point le plus au nord de Nordmar et en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre, la zone est définie comme suit : de l'hexagone 1326 à 1624, puis au sud-est le long du bord du marais jusqu'à 2324. De là, suivez un chemin qui bifurque vers le sud-est et le sud-ouest jusqu'à l'hexagone 2724. Ensuite, continuez vers le sud-ouest et le sud-est de 2724 à 3224 ; vers le sud-ouest de 3224 à 3928 ; vers le sud-ouest de 3928 à 3933 ; et vers le nord-ouest de 3933 à 3030 (en traversant la moitié ouest de la grande carte). De 3030, continuez vers le nord-est et le nord-ouest jusqu'à 4331, puis vers le nord-est jusqu'à 1433 (de retour sur la moitié est de la carte).

PIONS D'ÉVÉNEMENT STRATÉGIQUE :

Le joueur HL commence avec un pion Sorcier HL, un pion Orbe de Dragon, et 2 pions Citadelle volante. Le joueur WS commence avec un pion Sorcier WS. Les pions d'Artefact El et tous les pions d'Activation sont rangés. Les pions restants (E10 et E20, y compris le nouveau pion Berem) sont placés dans une tasse. Puis le joueur WS pioche secrètement 5 pions et les place sous les Héros. Pour les besoins de ce scénario, tous les pions Artefacts sont considérés comme étant découverts dans le sens où leurs conditions sont automatiquement remplies.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur WS gagne le scénario en conquérant Nereka au Tour 30. Le joueur HL gagne en arrêtant le joueur WS.

TABLES AVANCÉES

TABLE DE RÉSOLUTION DIPLOMATIQUE

Le joueur actif indique d'abord le type d'action diplomatique qu'il tente : Activer, Désactiver, ou Modifier. Lancez 1d6 et ajoutez la valeur de diplomatie du Héros actif au résultat, ainsi que tout modificateur pour la race du personnage en défense.

Jet de dé	Activer	Désact.	Modifier
-4	A	D	R
-3	A	D	R
-2	A	D	R
-1	A	D	R
0	A	D	-
1	-	-	C
2	C	C	-
3	A	D	-
4	A	D	R
5	C	-	-
6	-	C	-
7	-	-	C
8	-	C	C
9	A	D	R
10	-	C	C
11	-	-	C
12	-	C	-
13	C	-	-
14	A	D	R
15	A	D	-
16	C	C	-
17	-	-	C
18	A	D	-
29	A	D	R
20	A	D	R
21	A	D	R
22	A	D	R

Résultats de Diplomatie

C Capturé ! Le Héros a été capturé par le chef neutre. Traitez comme les règles de capture sous Combat Personnel.

- Aucun effet. Votre plaidoyer est tombé dans l'oreille d'un sourd.

A Activation ! L'action de votre Héros a amené le chef neutre à s'allier à votre camp. Le chef neutre engagé dans l'action et toutes les unités sous son contrôle passent sous le contrôle du joueur actif.

D Désactivation ! Votre Héros a convaincu le chef neutre allié à votre ennemi d'abandonner la guerre pour le moment. Le chef neutre engagé dans l'action et toutes les unités sous son contrôle deviennent neutres et ne sont plus sous le contrôle du joueur en défense. Le pion du chef neutre est retiré du jeu, ainsi que ses armées. Notez que les chefs neutres désactivés peuvent être activés à nouveau comme ci-dessus.

R Retournement d'alliance ! Votre Héros a été si convaincant que le chef neutre ennemi est passé de votre côté. Le chef neutre engagé dans l'action et toutes les unités sous son contrôle passent sous le contrôle du joueur qui agit. Le pion du chef neutre est retourné sur son autre côté. Notez que si le chef neutre qui a changé de côté ne s'est pas encore déplacé pendant ce Tour, il peut le faire selon les règles normales de mouvement.

Dans le jeu avancé, les chefs neutres (non-alliés) sont toujours considérés comme étant dans l'hexagone de leur capitale. Les chefs neutres n'engagent jamais de Combat Personnel (voir règle 11 : Combat Personnel).

***

TABLE D'ACTIVATION AVANCÉE

Nation	Modificateur
Blode	-6
Caergoth*	+3
Goodlund	+3
Gunthar*	+3
Hylo	+3
Kaolyn	+2
Kern	-6
Khur	-3
Kothas	0
Lemish	-1
Maelstrom	0
Mithas	0
Nordmar	0
N. Ergoth*	0
Palanthus	+1
Qualinesti	+6
Sanction	-3
Silvanesti	+6
Solanthus*	0
Tarsis	0
Thorbardin	0
Throtyl	-6
Vingaard	0
Zhakar	-2

* Les jets de dé pour l'activation de ces unités augmentent de 1 pour chaque nation qui a été conquise par, ou est alliée avec, le joueur HL. De plus, dès que la première de ces nations est activée, le joueur WS place les trois armées de Chevaliers de la Tour dans la Tour du Grand Clerc et les contrôle comme ses propres armées.

***

TABLE DES ARTEFACTS

BEREM - Berem l'Homme Éternel est trouvé ! (E10)
CONDITION HL : Prendre la capitale de Sancrist.
EFFET HL : Le joueur HL gagne.
CONDITION WS : Emmener à la capitale de Neraka.
EFFET WS : Le joueur WS gagne.

DRAGONORB – Un ancien Orbe de Dragon est localisé ! (E10)
CONDITION WS & HL : Aucune (peut être découvert immédiatement).
EFFET : Comme dans les règles standard.

DRAGONLANCE – Les Lancedragons sont découvertes ! (El 0)
CONDITION HL : Aucune.
EFFET HL : Les Seigneurs Dragon ne possèdent pas les matériaux nécessaires pour construire ou utiliser des Lancedragons. Au mieux, ils peuvent garder le secret contre ceux qui les ont.
CONDITION WS : Placez le pion adjacent à n'importe quel côté d'hexagone de montagne sur Sud Ergoth.
EFFET WS : Comme dans les règles standard

WIZARD – Un Sorcier a été trouvé !
EFFETS WS & HL : Comme dans les règles standards.
CONDITION WS & HL : Emmenez-le dans n'importe quelle capitale alliée.

GOLDEN GENERAL - Le Général Doré a été trouvé !
CONDITION HL : Emmenez-le à Nereka.
EFFET HL : Le pion est retiré du jeu.
CONDITION WS : Emmenez-le dans n'importe quelle bataille impliquant des Chevaliers de Solamnia.
EFFET WS : Selon les règles standard.

GOOD DRAGONS - Les bons dragons arrivent !
CONDITION WS : Emmenez le pion sur le site du Temple Noir.
EFFET WS : Selon les règles standards.

GNOMISH TECHNOLOGY - Les gnomes entrent dans la bataille !
CONDITION WS & HL : Placez le pion adjacent à n'importe quel côté d'hexagone de montagne sur l'île de Sancrist.
EFFET WS & HL : Selon les règles standard.

FLYING CITADELS (E20)
CONDITION HL : ¨lacez un pion adjacent à n'importe quel côté d'hexagone de montagne à Nereka.
EFFET HL : Selon les règles standards.
CONDITION WS : Aucune.
EFFET WS : Aucun.

***

STATISTIQUES DES HÉROS ET DES PION HÉROS/CHEFS

Com. = Valeur de Combat
Déf. = Valeur de Défense
Tact. = Valeur tactique
Dipl. = Valeur de Diplomatie

Nom du Héros (chef)	Com.	Déf.	Tact.	Dipl.
Héros de la Lance (WS)				
Tanis	4	3	-	8
Lunedor (*Goldmoon*)	2	1	-	9
Rivebise (*Riverwind*)	3	1	-	6
Elistan	2	1	-	10
Caramon	5	2	-	7
Raistlin	3	3	-	5
Laurana	3	2	5	10
Sturm	5	3	-	8
Tasslehoff	3	3	-	5
Flint	3	3	-	6
Héros/chefs WS				
Gunthar	5	3	4	8
Nord Ergoth	5	2	3	7
Caergoth	4	2	2	7
Solanthus	4	2	2	7
Héros/chefs HL				
Ariakus	5	2	4	1
Topus	3	1	1	3
Kitiara	4	3	4	0
Salah-Kan	3	2	2	2
Feal-Thas	3	1	1	3
Misif	3	2	2	3
As'p Tueng	4	2	2	2
Bolas	3	1	2	3
Bakaris	4	3	2	2
Verminaard	5	2	3	2

Note : Tous les Héros et Héros/chefs ont 10 points de mouvement.