

---

# *Dragons of Glory*

---

---

## *Livret de scénarios*

---

---

### *Événements Stratégiques*

---

Prologue_____	2
Journal de guerre du Seigneur Gunthar _____	4
Campagnes et scénarios _____	6
<i>Le jeu de campagne_</i> _____	6
<i>Le jeu historique</i> _____	6
<i>La chute de Silvanesti (scénario 1)</i> _____	6
<i>La plaine solamnique (scénario 2)</i> _____	7
<i>L'attaque des kendens (scénario 3)</i> _____	8
<i>Le siège de Kalaman (scénario 4)</i> _____	8
Événements stratégiques _____	10

## PROLOGUE

*"Une fois les dragons revenus, la guerre était inévitable"*

**Lord Gunthar Uth Wistan**  
**Seigneur de guerre de Solamnia**

"Dragons of Glory" est le onzième épisode de la série DRAGONLANCE®. Cependant, contrairement à ses prédécesseurs, ce supplément se concentre sur l'ensemble de la Guerre de la Lance plutôt que sur les aventures des personnages. Ce faisant, il offre au Maître de Jeu une belle simulation de la guerre à jouer comme un jeu ainsi que la possibilité de contrôler la guerre dans sa propre campagne.

### Intégrer la quête et la guerre

La Guerre de la Lance peut être gagnée de deux manières différentes : (1) la victoire militaire des forces de la Pierre Blanche (Whitestone – WS), ou (2) l'achèvement de la quête du jeu de rôle. Les forces de la Reine des Ténèbres réussissent si aucune de ces conditions n'est remplie.

Le jeu DRAGONLANCE fonctionne donc sur deux niveaux : la quête de jeu de rôle et la guerre stratégique. Les autres modules de cette série englobent la quête épique des héros. Ce supplément recrée la guerre globale.

Cela ne veut pas dire que les personnages n'ont pas d'influence sur la guerre et vice versa. Lorsqu'un Personnage Joueur (PJ) en quête se trouve dans la même zone qu'une armée entière de dragons, il y aura certainement un effet ! En effet, la position des PJ dans le monde par rapport aux armées est l'un des avantages de ce supplément.

En tant que Maître de Jeu (MJ), vous voudrez peut-être utiliser ce jeu d'une manière légèrement différente de celle d'une simple simulation. Bien que "Dragons of Glory" soit un jeu de simulation complet et autonome, il peut également constituer une aide précieuse pour le jeu de rôle.

Une façon d'intégrer ce jeu dans votre campagne DRAGONLANCE est de jouer au jeu, en solo ou avec un ami, et de noter les emplacements des armées maléfiques. Faites-le mois après mois, au fur et à mesure de la progression du jeu. À la fin du jeu, vous disposerez d'un registre complet des mouvements de toutes les armées maléfiques sur la surface de Krynn pendant la Guerre de la Lance.

Utilisez ces informations dans votre campagne pour renforcer le sentiment de vos joueurs de faire partie d'une lutte titanesque qui fait rage sur le continent d'Ansalon. Lorsque les personnages de vos joueurs se trouvent dans une zone au même moment qu'une armée maléfique dans le wargame,

faites en sorte que cela affecte les rencontres des PJ. Peut-être rencontreront-ils un nombre plus important que d'habitude de monstres de ce type dans l'armée maléfique. Ou bien ils peuvent rencontrer des réfugiés de batailles, des restes d'armées victorieuses. Peut-être que des villageois demandent aux PJ de les défendre contre une petite partie d'une armée de dragons qui se dirige vers eux.

Les règles de BATTLESYSTEM™ peuvent être utilisées pour régir des escarmouches de moyenne envergure entre des groupes de monstres maléfiques et les PJ (aidés par des villageois ou des groupes d'armées qui se rallient aux PJ).

Ce ne sont que quelques-unes des façons dont vous pouvez utiliser le wargame "Dragons of Glory" pour ajouter plus de saveur à votre campagne DRAGONLANCE. D'autres façons d'utiliser ce jeu dans votre campagne peuvent vous venir à l'esprit en jouant.

### Corrélation entre le temps de jeu et le temps de campagne

L'échelle de temps du jeu est d'un Tour de Bataille égal à deux mois, à l'exception du Tour de Bataille d'hiver, qui englobe les mois de novembre, décembre, janvier et février. Les mois et les années sont imprimés sur la Piste des Tours du jeu. Pour utiliser le jeu dans votre campagne de jeu de rôle, vous devez corréliser les Tours de Bataille au temps écoulé pendant le jeu de rôle.

Le tableau suivant met en relation des Tours de Bataille spécifiques du jeu avec le calendrier des événements qui se produisent dans les modules. Il ne s'agit que de lignes directrices ; le calendrier réel des événements des modules dans votre campagne peut être quelque peu différent. Ce calendrier suppose que l'invasion d'Abanasinia par les Draconiens a lieu au Tour 19 et que l'invasion de Solamnia a lieu avant le Tour 20.

Tour de bataille	Module
1	Mars 348 AC * / Début de la guerre
20	hiver 351 AC / DL1, DL2, DL3, DL4, DL6, DL7, DL8, DL9, DL10
21	mars 352 AC / DL9, DL12, DL13
22	mai 352 AC / DL14

\* AC signifie Alt-Cataclius (après le Cataclysm).

Vous pouvez souhaiter jouer les 19 premiers tours du wargame et commencer votre aventure de campagne à ce moment-là. Nous vous suggérons de jouer la campagne historique si vous envisagez de relier les événements du jeu à vos aventures de campagne.

### Événements stratégiques

La plupart des Événements Stratégiques du jeu représentent des événements qui peuvent se produire au cours des aventures du jeu de rôle. Par exemple, la découverte des Lancedragons sur Ergoth a lieu dans DL7. L'un des trois Orbes de Dragon est découvert à DL6, DL8 et DL10. Vous pouvez introduire les pions des trois Orbes de Dragon et le premier pion de Lancedragon dans le jeu au Tour de Bataille 20 pour imiter les effets de ces dispositifs dans les aventures.

### Notes sur les campagnes et les scénarios

Deux jeux de campagne et quatre scénarios sont inclus dans ce livre. Chacun d'eux possède ses propres atouts. Toutes les descriptions de batailles et les scénarios sont rédigés dans l'ordre dans lequel ils se sont déroulés pendant la Guerre de la Lance. Il est ainsi plus facile de comprendre le cadre historique de chaque scénario. Les scénarios enseignent les bases du jeu et nous vous recommandons de jouer les scénarios avant de vous attaquer aux jeux de campagne.

Le premier jeu de campagne vous permet de jouer le déroulement de la guerre du début à la fin. Nous vous suggérons de le garder

jusqu'à ce que vous ayez appris les règles en jouant les scénarios plus courts.

Le deuxième jeu de campagne est la campagne historique, qui commence au tour 20 avec les conditions qui existent au début des modules d'aventure. C'est un jeu beaucoup plus court que la première campagne, mais tout aussi complexe. La campagne historique est également la plus utile au Maître de Jeu DRAGONLANCE. Cependant, nous vous recommandons de jouer certains des petits scénarios avant de vous lancer dans celui-ci.

Le premier scénario simule la chute de Silvanesti. Il met l'accent sur les tactiques offensives pour le joueur des Seigneurs Dragon (*Dragon Highlord* – HL) et sur les tactiques défensives pour le joueur de la Pierre Blanche (*Whitestone* – WS). Nous le recommandons comme deuxième scénario à jouer.

Le deuxième scénario est à plus grande échelle que le premier et introduit des règles d'activation limitées. Nous vous recommandons de jouer ce scénario après avoir joué les premier et troisième scénarios. Lorsque vous aurez terminé ce scénario, vous devriez être prêt à vous attaquer à l'un ou l'autre des jeux de la campagne.

Si vous venez d'apprendre les règles, ou si vous êtes totalement novice en matière de jeux de simulation, le troisième scénario est le plus facile à apprendre, à jouer et à enseigner. C'est le meilleur endroit pour commencer à apprendre les règles de base du combat et se familiariser avec le jeu en peu de temps. Jouez d'abord à ce scénario.

Le quatrième scénario est une bataille sans merci. Un conflit court et furieux est la règle. Ce scénario vous permet de jouer avec toutes les règles. Il ne prend pas autant de temps qu'un jeu de campagne, mais il comporte toute l'action. Essayez ce scénario lorsque vous n'avez pas le temps de faire une campagne mais que vous voulez quand même jouer à fond.

## Tableau de correspondance Tour de bataille / année de campagne

Tour	Temps de la campagne
348 AC	
1	mars/avril
2	mai/juin
3	juillet/août
4	septembre/octobre
5	novembre/décembre/janvier/février
349 AC	
6	mars/avril
7	mai/juin
8	juillet/août
9	septembre/octobre
10	novembre/décembre/janvier/février
350 AC	
11	mars/avril
12	mai/juin
13	juillet/août
14	septembre/octobre
15	novembre/décembre/janvier/février
351 AC	
16	mars/avril
17	mai/juin
18	juillet/août
19	septembre/octobre
20	novembre/décembre/janvier/février
352 AC	
21	mars/avril
22	mai/juin
23	juillet/août
24	septembre/octobre
25	novembre/décembre/janvier/février
353 AC	
26	mars/avril
27	mai/juin
28	juillet/août
29	septembre/octobre
30	novembre/décembre/janvier/février

\*\*\*

## *Journal de guerre du Seigneur Gunthar*

### **La Guerre de la Lance**

*Le Seigneur Gunthar Uth Wistan est actuellement le plus haut gradé des Chevaliers de Solamnia et le chef des armées commandées par le Conseil de la Pierre Blanche. Ces armées comprennent les chevaliers de Solamnia, les membres du Conseil de la Pierre Blanche proprement dit et les conseillers alliés qui ne font pas partie du Conseil de la Pierre Blanche mais lui apportent leur soutien.*

*Le Seigneur Gunthar est né dans sa demeure ancestrale du Château Wistan sur l'île de Sancrist au début du printemps 293 AC. Ses premières campagnes majeures eurent lieu dans les plaines de Solamnia autour du Donjon de Vingaard, où il aida Lord Brightblade à se défendre contre une incursion de hobgobelins et un soulèvement simultané des paysans. Ces épisodes lui apprirent non seulement les prouesses du combat mais aussi l'importance de la politique (de jeunes chevaliers rebelles avaient provoqué le soulèvement).*

*Malgré de nombreux succès précoces sur et hors du champ de bataille, le Seigneur Gunthar est surtout honoré pour ses victoires dans la Guerre de la Lance. Alors que la guerre fait toujours rage et que son issue est encore incertaine, j'ai compilé ici quelques-unes des informations les plus intéressantes tirées du journal de guerre du Seigneur Gunthar...*

### **Astinus de Palanthus Printemps 352 AC**

La Guerre de la Lance trouve son origine dans le Grand Cataclysme. Les empires de l'ère précédente furent détruits, tandis que les dragons, bannis pendant plus d'un millénaire, revenaient sur les terres de nos ancêtres. Une fois les dragons revenus, la guerre était inévitable.

Les dragons conclurent des alliances contre-nature avec des hommes maléfiques. Ces alliances, nées dans les montagnes de Khalist, formèrent les premières armées draconiques des Seigneurs Dragon. Les communautés de la région, dont le port étouffant de Sanction, tombèrent devant ces viles hordes.

Le premier test de la puissance des armées draconiques eut lieu au début de l'été 348 AC, alors qu'elles se dirigeaient vers le Nordmaar depuis Taman Busuk. Les dragons survolent les positions de la ligne avancée des Nordmen et perturbant leur défense, Nordmaar tomba rapidement. Sa capitale, le Donjon du Nord, se rendit et Valkinord, qui était alors son principal port, fut rasé.

Fortes de leur succès, les armées draconiques se tournèrent vers le sud et l'est à l'automne 348 AC. La raison pour laquelle ils frappèrent à l'est plutôt qu'à l'ouest dans la plaine solamnique est un mystère. Solamnia avait certainement plus à offrir d'un point de vue stratégique que les royaumes de l'est et était plus riche en ressources. Je ne peux que supposer que c'est leur crainte latente et leur respect de l'Ordre des Chevaliers de Solamnia qui les a poussés à agir ainsi. La Chevalerie offrait la seule résistance humaine organisée à leur domination du continent. Nous avons cependant eu la chance qu'ils attendent avant d'envahir Solamnia, car la Chevalerie n'était pas prête à entrer en guerre, déchirée qu'elle était par des troubles politiques et internes.

La nation humaine de Khur s'allia aux Seigneurs Dragon au cours des premiers mois de 349 AC, voyant un grand avantage dans ce mouvement. Les terres kender de Balifor et Goodlund tombèrent tranquillement sous l'occupation des Seigneurs Dragon (une situation qu'ils regretteront plus tard).

Avec l'arrivée du printemps 349, les hordes draconiques firent la guerre à Silvanesti. Silvanesti était le plus ancien des gouvernements existants, ayant survécu intact au Cataclysme, et il avait depuis cette époque une approche isolationniste du monde. La campagne fut âprement disputée, avec des pertes élevées dans les deux camps. Finalement, les lignes de soutien des elfes s'effondrèrent et le gouvernement fut contraint d'évacuer. La nation Silvanesti se fonda dans les bois de sa patrie.

Les armées draconiques avaient besoin de réévaluer leur position. Fortement désorganisées par cette guerre longue et dévastatrice, les forces draconiques passèrent l'année suivante à se réorganiser et à reconstruire leur puissance.

Les armées draconiques durent également reconstruire leurs lignes d'approvisionnement. Dans les âges précédant le Cataclysme, l'art du ravitaillement en campagne avait été largement perdu en raison de la forte dépendance envers les clercs et les Sorciers de l'armée pour approvisionner les troupes sur le terrain. Dans les temps anciens, chaque escouade de combattants avait son propre clerc pour fournir de la nourriture pendant les campagnes.

Avec la disparition des vrais clercs juste avant le Cataclysme, et la quasi-extinction des Sorciers durant la seconde moitié de l'Age de Puissance, le ravitaillement des armées fut réduit à un état barbare de transport terrestre. Même les armées draconiques, dont les dragons étaient constamment utilisés pour interdire les lignes de ravitaillement des forces de la Pierre Blanche, n'avaient pas la capacité

de transporter des fournitures en nombre suffisant pour soutenir une force quelconque.

La recherche de nourriture sur le terrain était quelque peu efficace, mais ne pouvait pas soutenir une grande force pendant longtemps. Les armées draconiques furent donc obligées de réapprendre l'art du ravitaillement et de prendre soin de protéger leurs lignes de ravitaillement jusqu'à leur centre. C'est une compétence qu'ils maîtrisèrent rapidement, et que les forces de la Pierre Blanche mirent du temps à apprendre.

Au printemps 351 AC, ils lancèrent leurs offensives contre Solamnia et le flanc sud.

Les troupes de l'Aile Rouge sous les ordres d'Ariakus, Empereur Dragon des Ténèbres, traversèrent la brèche de Throtyl avec l'aide des traîtres de Lemish et des hobgobelins de Throtyl. Les habitants des plaines, qui accusaient la Chevalerie d'être responsable du Cataclysme (et de tous leurs autres problèmes), avaient chassé les frères du bien de leurs terres et se retrouvaient donc sans défense.

Les armées draconiques, hautement entraînées, détruisirent la plaine de Solamnia, laissant derrière eux une terre souillée du sang des innocents. Les braves ayant résisté furent repoussés et les restes rejoignirent les forces concentrées entre les ancrs de Thelgaard et Solanthus. Les dragons de Takhisis, la Reine des Ténèbres, régnaient dans les cieux, et l'avancée rapide de ses armées priva nombre de nos alliés de soutien et d'aide. Notre retraite de Solamnia fut une déroute pure et simple, alors que nous luttions pour établir une ligne de défense.

Une force symbolique se rallia à la Tour du Grand Clerc pour bloquer l'accès à la ville de Palanthus. L'armée de Palanthus resta inactive pendant l'hiver et n'apporta ni soutien ni réconfort aux quelques chevaliers qui tenaient le col. Le gouvernement de Palanthus n'avait pas encore goûté au feu du dragon et n'en voyait pas le danger. Des forces de soutien se précipitèrent vers la Tour, mais elles semblaient trop peu nombreuses. L'honneur et le courage de ces Chevaliers permirent de tenir le col pendant l'hiver. La campagne du nord s'arrêta car la neige fut tachée de cramoisi tout l'hiver.

Dans le sud, une grande partie de l'avancée resta incontestée pendant l'été, alors que le rouleau compresseur du mal encerclait les nains de Zhakar et occupait les terres largement abandonnées de la Nouvelle côte de Schallsea et du Sud de Throtyl. Cette poussée était commandée par Verminaard de l'Aile des Dragons Rouges. L'armée draconique traversa la péninsule abanasinienne et continua vers le sud jusqu'au royaume nain de Thorbardin

avant que la victoire et les défenses naines ne stoppent l'avancée.

La menace de cette horde força les elfes de Qualinesti à fuir leur patrie. Les Qualinesti et les Silvanesti réapparurent en tant que nations distinctes dans le sud d'Ergoth au cours du printemps 352 AC. Aucune des deux nations n'était disposée à aider l'autre et, en fait, la guerre entre elles semblait inévitable.

L'hiver 352 AC fut celui du salut des terres occidentales. Des représentants de la plupart des peuples libres se réunirent à la Pierre Blanche de Sancrist au cours de ces mois et réussirent à forger une alliance précaire. De nombreux autres développements eurent eu lieu pendant cette période. La redécouverte de la Lancedragon et le retour au monde des bons

dragons permirent finalement aux Chevaliers de défier les dragons du mal dans le ciel.

Avec une vigueur renouvelée, nous repartons à travers la plaine de Solamnia. Nous pouvons encore remporter la victoire, même si l'ennemi est rusé et plein de ressources. Si une nouvelle sorcellerie de leur part se manifeste, l'équilibre de la guerre pourrait encore basculer en notre défaveur

## **CAMPAGNES ET SCENARIOS**

### **Le jeu de campagne**

Il s'agit du jeu complet, couvrant l'ensemble de la Guerre de la Lance. Il commence par les événements qui se sont déroulés sur Ansalon avant que les Seigneurs Dragon ne se lancent dans la conquête et permet aux deux joueurs d'influencer le cours de la guerre.

Il s'agit de la version la plus complexe du jeu. Nous vous suggérons de jouer l'un des petits scénarios avant de vous lancer dans le jeu complet.

### **MISE EN PLACE INITIALE :**

#### **Joueur Seigneur Dragon (HL)**

Le joueur HL commence avec les forces suivantes à Neraka :

- Tous les Seigneurs Dragon (chefs)
- Toutes les armées HL (sauf les draconiens)
- Tous les dragons HL

#### **Joueur Pierre Blanche (WS)**

Le joueur WS commence sans armée (il doit activer des pays pour obtenir des armées).

### **DÉBUT :**

Tour 1 ; le joueur HL a l'Initiative

### **PIONS D'ÉVÉNEMENT STRATÉGIQUE :**

Commencez avec tous les pions d'Événement Stratégique E1 dans la coupe (les pions E10 et E20 sont ajoutés au tour 10 et au tour 20, respectivement).

### **CONDITIONS DE VICTOIRE :**

Comptez le nombre de pays détenus par chaque camp à la fin du tour 30. Ne comptez que les pays qui commencent la partie avec des armées ou qui sont activés avec des armées. Les régions sans armées, comme Estwilde, ne comptent pas. Un pays est considéré comme détenu par vous si :

La capitale d'un pays ami n'a jamais été occupée par une force ennemie.

OU

Les forces amies ont été les dernières à occuper la capitale du pays.

Un pays semi-humain est considéré comme occupé par vous lorsque vous capturez l'emplacement original de la capitale, même si votre adversaire a déplacé sa capitale. Ce n'est que si l'emplacement original de la capitale est repris par l'ennemi qu'il peut être considéré comme le sien pour la détermination de la victoire.

Le joueur ayant le plus de pays détenus consulte alors le tableau suivant pour déterminer l'étendue de sa victoire

<b>Nombre de pays</b>	<b>Niveau de victoire</b>
20 pays ou plus	Victoire totale
19 pays	Victoire
18 pays	Victoire partielle
17 pays	Victoire marginale
16 pays	Victoire médiocre
15 pays ou moins	Résultat indécis

\*\*\*

### **Le jeu historique**

Ce scénario reconstitue les conditions qui existent au début des modules de jeu de rôle. Ce jeu est surtout utile au Maître de Jeu d'une campagne de jeu de rôle DRAGONLANCE®.

### **MISE EN PLACE INITIALE :**

#### **Joueur Seigneur Dragon (HL)**

Le joueur HL commence avec toutes les armées des pays suivants (certains pays n'ont pas d'armée). Les armées de HL peuvent commencer dans n'importe lequel de ces pays.

Abanasinia (le joueur HL doit placer exactement six (6) armées ici)

Blode  
Estwilde  
Kern  
Khur  
Lemish  
Nereka  
Nordmaar  
Sanction  
Throtyl  
Vingaard

Bien que le joueur HL commence la partie en contrôlant Silvanesti, il ne peut pas commencer avec des armées dans cette ville. Il peut commencer la partie avec des pions dragons et des chefs à Silvanesti.

#### **Joueur Pierre Blanche (WS)**

Le joueur WS commence avec tous les chefs et toutes les armées de Chevaliers activés. Il commence également avec tous les chefs et toutes les armées des pays suivants (bien que certains pays n'aient pas d'armées). Les armées WS peuvent être placées n'importe où dans ces pays.

Caergoth  
Goodlund (les armées de Goodlund doivent être placées ici, aucune autre armée ne peut commencer ici).  
Tour du Grand Clerc  
Hylo

Ergoth du Nord  
Qualinesti  
Sanclist  
Solanthus  
Ergoth Sud

Le gouvernement de Silvanesti s'est déplacé vers un lieu (au choix du joueur WS) en Sud Ergoth avec seulement la moitié des armées originales disponibles et sans griffons (la moitié des armées de Silvanesti et les griffons sont définitivement retirés du jeu). Le gouvernement et les armées de Silvanesti restent sous le contrôle du joueur WS.

### **Pays neutres vaincus**

Les pays listés ici ont été précédemment vaincus par le camp HL au combat et n'ont donc pas d'armées présentes dans le jeu.

Nordmaar  
Kothas

### **DÉBUT :**

Tour 20 ; le joueur HL a l'Initiative.

### **PIONS D'ÉVÉNEMENT STRATÉGIQUE :**

Commencez avec tous les pions d'Événement Stratégique E10 et E20 dans la tasse.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE :**

Les conditions de victoire sont les mêmes que celles listées dans le jeu de campagne.

\*\*\*

### **La chute de Silvanesti**

Aucun gouvernement civilisé continu n'a duré plus longtemps que le royaume de Silvanesti des Hauts Elfes. Établi dans un lointain passé par Silvanos, le père de la civilisation elfique, Silvanesti était enraciné dans l'Âge du Crépuscule. Depuis cette époque, aucune force n'avait été capable de provoquer la ruine de cette nation. Elle survécut aux deux précédentes guerres des dragons malgré sa participation majeure aux deux. Elle survécut même intacte au Cataclysme.

Mais au cours de l'été 349 AC, les événements ont rapidement conspiré pour mettre fin à son règne glorieux. D'importants éléments des 1er, 2e et 3e Ailes Bleues et des 3e à 7e Ailes Rouges traversèrent la frontière du Khur vers le sud, dans les forêts de Silvanesti. Ces armées étaient soutenues par les forces de l'Empire Khuri-tarak nouvellement organisées depuis le Khur et commandées par les Seigneurs Dragon.

Malgré l'utilisation précoce des dragons par les airs pour amadouer les elfes retranchés et l'utilisation généralisée de la magie par les Seigneurs, l'offensive s'enlisa rapidement dans les forêts denses de Silvanesti. Les elfes, utilisant le terrain au maximum et pratiquant une défense souple et réactive, tinrent constamment les grandes armées à distance.

Cela fut accompli à un coût élevé. La politique de retraite feinte et d'encerclement, bien que fonctionnant à leur grand avantage défensif contre les troupes draconiques trop zélées, décima progressivement les elfes. Les lourdes pertes épuisèrent rapidement les ressources des deux camps.

Après plusieurs mois de combats peu concluants mais meurtriers, les lignes de ravitaillement de Silvanost, capitale de Silvanesti, s'effondrèrent soudainement. Les raisons de cette situation ne sont toujours pas claires et les elfes ne parlent pas de ce sujet à ceux qui ne sont pas de leur race. Quelle que soit la raison, il est clair que le gouvernement de Silvanesti échoua et que ses citoyens fuirent vers l'ouest par tous les moyens à leur disposition.

Cependant, les armées elfiques sur le terrain, bien qu'insuffisamment approvisionnées et mal organisées, restaient une force dont il fallait se méfier. Si elles ne pouvaient plus protéger leur patrie des envahisseurs, elles pouvaient gagner du temps pour la fuite de leur peuple. Les forces dans le nord étaient presque exclusivement composées d'elfes coureurs des bois et leur nature plus flamboyante était bien adaptée à la tâche à accomplir. Malgré la perte de ravitaillement, leur retrait de Silvanesti fut coûteux pour les Seigneurs Dragon.

## Scénario 1 : Silvanesti

Ce scénario se joue entièrement sur la moitié sud du côté est de la carte.

### **MISE EN PLACE INITIALE :**

#### **Joueur Seigneur Dragon (HL)**

Mettez en place toutes les armées draconiques et les forces khures dans le Khur. Le joueur HL doit éliminer définitivement six armées terrestres et quatre pions dragon de ses forces avant le déploiement. Un maximum de quatre Seigneurs (chefs) peuvent être présents.

#### **Joueur Pierre Blanche (WS)**

Mettez en place toutes les armées de Silvanesti dans Silvanesti.

### **DÉBUT :**

Tour 4 ; le joueur de Silvanesti a l'Initiative

### **PIONS D'ÉVÉNEMENT STRATÉGIQUE :**

Commencez avec tous les pions d'Événement Stratégique E1 dans la tasse.

Avant le début de la partie, chaque joueur, en commençant par le joueur HL, pioche deux pions. Défaussez tous les pions d'activation. Les événements sur les pions tirés prennent effet avant le début de la partie.

### **CONDITIONS DE VICTOIRE :**

Le joueur HL remporte une VICTOIRE MAJEURE s'il capture la capitale Silvanesti avant qu'elle ne se déplace. Si la capitale se déplace, le joueur dragon gagne une VICTOIRE MARGINALE s'il occupe l'hex de la capitale d'origine avant la fin du tour 9.

Le joueur WS gagne s'il prive le joueur HL de ses conditions de victoire. Le joueur WS gagne une VICTOIRE MARGINALE s'il empêche le joueur HL de prendre l'emplacement de la capitale avant la fin du Tour 9. Le joueur WS gagne une VICTOIRE MAJEURE s'il y parvient sans avoir à déplacer sa capitale.

\*\*\*

## La plaine solamnique

*La bataille pour Solamnia était cruciale pour le succès de la campagne des Seigneurs Dragon en Ansalon. Solamnia était le berceau de la chevalerie et de la justice. C'était la patrie des héros qui, dans les âges passés, se sont battus contre vents et marées pour défendre la justice et le droit. Sa seule mention faisait peur à ceux qui voulaient piétiner les innocents et les justes...*

*(J'ai édité ce manuscrit dans l'intérêt de la brièveté. Ce qui précède est inclus afin que le lecteur puisse goûter à l'éloquence du bon Seigneur Gunthar quand il parle de ses Chevaliers bien-aimés. Ces passages ont été supprimés du reste du manuscrit. Gardez à l'esprit, cependant, que lorsqu'il s'agit de la Chevalerie, Gunthar est naturellement biaisé dans ses évaluations).*

### **Astinus**

De plus, la plaine solamnique était plus qu'une simple barrière politique et géographique, c'était le cœur de la production alimentaire de l'ouest d'Ansalon. Le contrôle de la plaine est donc devenu le principal objectif de l'effort de guerre.

Les puissantes armées des Ailes des Dragons Bleus et Rouges entrèrent dans la plaine au début de l'été 351 AC. Les forces de l'Aile bleue traversèrent l'Estwilde jusqu'à Kalaman, puis tournèrent à l'ouest, contournant l'extrémité nord des montagnes Dargaard et suivant la rivière Vingaard à travers la plaine jusqu'au croisement sud-ouest près du donjon Vingaard. Les forces de l'Aile Rouge, combinées avec les hobgobelins, firent pression à travers le Throtyl Gap et se déplacèrent vers l'ouest en direction de Solanthus.

Malgré des traités solennels, les forces de Lemish rejoignirent l'avancée rapide des armées draconiques et assiégèrent Solanthus à la pointe nord des Montagnes Grenat. Heureusement, des éléments des forces solamniques de Caergoth purent engager l'ennemi dans la brèche de Thelgaard et ainsi protéger les côtes occidentales de Solamnia.

Sur le front nord, l'Aile des Dragons Bleus assiégea rapidement le donjon de Vingaard, la porte d'entrée des plaines du nord-ouest. Les troupes de Vingaard ne parvinrent pas à tenir la citadelle et la force, essentiellement composée de mercenaires, se replia à l'ouest vers la Tour du Grand Clerc.

Les Ailes des Dragons du nord et du sud avaient dangereusement étendu leurs voies d'approvisionnement. Leur progression fut suffisamment ralentie pour qu'ils soient contraints à une guerre d'hiver. Dans le sud, cela devint une lutte amère et désespérée entre deux forces déterminées.

Au nord, un seul objectif brûlait dans le cœur des Seigneurs Dragon : Palanthus. Seul grand port épargné par le Cataclysme, ses flottes conservaient la puissance et la gloire des temps anciens. C'était un trophée qui ne pouvait être ignoré.

Pourtant, la valeur de ce trophée était ignorée par les Palanthisiens eux-mêmes. Ils s'accrochaient obstinément à la croyance qu'ils seraient épargnés par l'empire draconique parce qu'ils étaient un centre de culture. Cette vision remarquable et erronée faillit coûter à cette grande cité tout ce qui lui était cher.

Les dragons donnèrent aux draconiques la maîtrise des cieux et rendirent la défense difficile, presque sans espoir. Pourtant, à l'heure la plus sombre, les dragons du bien revinrent dans le monde et s'allièrent aux forces de la Pierre Blanche. Ce fut le retournement de situation...

## Scénario 2 : La Plaine solamnique

### **MISE EN PLACE INITIALE :**

#### **Joueur Seigneur Dragon (HL) :**

Commence avec toutes les armées des pays suivants. Il doit placer ses armées dans ces pays.

Estwilde (pas de forces)

Nereka

Sanction

Throtyl

De plus, le joueur HL commence avec huit armées draconiennes et toutes les forces de Mithas, moins une flotte et une armée terrestre (ces deux armées sont considérées comme définitivement détruites). De plus, le joueur HL doit établir l'emplacement du Temple Noir quelque part dans l'un des pays ci-dessus, sauf Throtyl.

## Joueur Pierre Blanche (WS) :

Commence avec toutes les armées des pays suivants. Il doit placer ses armées dans ces pays.

Caergoth  
Tour du Grand Clerc  
Ergoth du Nord  
Sanclist  
Solanthus

Toutes ces unités doivent être placées comme si elles venaient d'être activées (c'est-à-dire que les forces de chaque pays doivent être placées à l'intérieur de ce pays).

## DÉBUT :

Tour 10 ; le joueur HL a l'Initiative

## PIONS D'ÉVÉNEMENT STRATÉGIQUE :

Commencez avec tous les pions d'Événement Stratégique E10 dans la tasse. De plus, prenez au hasard six (6) pions E1 et placez-les également dans la tasse.

## RÈGLES SPÉCIALES :

Seuls les pays suivants peuvent être activés pendant ce scénario :

Kaolyn  
Lemish  
Palanthus  
Vingaard

Utilisez les règles normales d'Activation pour ces pays. Aucun autre pays ne peut être activé pendant ce scénario.

## CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur HL gagne s'il contrôle tous les pays suivants à la fin du Tour 25 :

Caergoth  
Lemish  
Palanthus  
Solanthus  
Vingaard

Le joueur WS gagne s'il empêche le joueur HL de remplir ses conditions de victoire.

\*\*\*

## L'attaque des kenders

La défaite la plus cocasse de l'armée Dragon s'est produite face aux kenders d'Hylo. Cette race imprévisible (dont les membres sont à éviter pour toute personne sensée) s'est avérée aussi tenace que résistante.

En raison des dommages subis lors de la bataille, mon vaisseau, le Regent's Crown, avait besoin de réparations immédiates. Nous avons donc fait un bref arrêt dans le port kender de Hylo. C'est là que nous avons eu droit à une démonstration des plus amusantes de l'ingéniosité de cette petite race.

Les Seigneurs Dragon avaient réussi à débarquer une armée dans le nord d'Ergoth,

sous le commandement d'un hobgoblin brutal du nom de Toede. Il s'agissait d'une force faible selon les normes des armées draconiques, principalement composée de gobelins et de hobgobelins, mais qui représentait néanmoins une grave menace pour les kender de l'île.

Cette force maléfique aurait vaincu si les kenders ne s'étaient pas soudainement unis sous le commandement d'un certain Kronin Thistleknott. Kronin était sans aucun doute étrange pour un kender. Bien que sympathique et espion, il avait aussi le sens du but, du destin et du leadership, des qualités inhabituelles chez un kender.

Kronin réussit à unifier les différents clans familiaux des kenders de Hylo sous sa direction. Les clans acceptèrent car cela semblait être quelque chose de bien moins ennuyeux que ce que leurs vies avaient été jusqu'à présent. (Bien que plusieurs clans kender pensaient qu'il serait très amusant de devenir des sujets des Seigneurs Dragon et d'envoyer tous leurs vieux objets ennuyeux en guise de tribut).

La force de Toede attaqua le port le jour après que nous y ayons fait escale, et nous avons alors assisté à une bataille inhabituelle. Les forces kender traversèrent la ville de façon chaotique. J'ai eu l'impression qu'ils pensaient assister à un carnaval. Ils formèrent une fine ligne au nord de la ville quand l'armée maléfique apparut.

Et puis les kenders ont commencé à se moquer ! Mes oreilles n'avaient jamais entendu une telle variété d'insultes et de violence verbale. Bien sûr, les hobgobelins et les gobelins devinrent fous, attaquant sauvagement sans aucun sens de l'ordre.

Cela faisait partie du plan, car les kenders se replièrent au centre et attirèrent les monstres dans un étroit couloir de la mort. L'attaque des kenders fut rapide et sans pitié et les monstres furent massacrés. Les forces du mal subirent une défaite cuisante face aux kenders ce jour-là.

## Scénario 3 : L'attaque des kenders

Ce scénario très court enseigne les bases du jeu sans les règles les plus compliquées. C'est une bonne façon d'introduire les gens au jeu.

## MISE EN PLACE INITIALE :

### Joueur Seigneur Dragon (HL)

Placez quatre armées de hobgobelins de Throtyl sur les hexs situés juste au nord de la frontière de Hylo, à l'est des montagnes. Le pion chef de Throtyl (Toede) est également présent. Avec eux se trouvent deux unités de draconiens.

## Joueur Pierre Blanche (WS)

Toutes les forces Hylo sous le chef Hylo se mettent en place n'importe où à l'intérieur de Hylo.

## DÉBUT :

Tour 1 ; le joueur WS a l'Initiative

## RÈGLES SPÉCIALES :

Aucun pion d'Événement Stratégique ni aucune Activation ne sont utilisés dans ce scénario. Ne tenez pas compte de ces étapes dans la séquence du Tour de Bataille. Aucune nouvelle armée draconique n'entre en jeu durant ce scénario.

## CONDITIONS DE VICTOIRE :

Le joueur HL gagne s'il capture Hylo au Tour 5. Le joueur WS gagne si le joueur HL perd plus de 50% de sa force de combat initiale. Si aucun des joueurs ne remplit ses conditions ou si les deux joueurs remplissent les leurs, alors la partie est nulle.

\*\*\*

## Le siège de Kalamán

Kalamán était un port de la plus haute importance pour les Draconiques. C'était un port sur les côtes nord d'Ansalon et donc un lien nécessaire entre les bases pirates du Maelström et le gouvernement central de Sanction. Il représentait également une opportunité de repousser les forces de la Pierre Blanche et de renverser le cours de la guerre. De plus, la Dame Noire avait un compte personnel à régler avec le commandant des forces de Kalamán. En effet, c'est Laurana qui l'avait vaincue à la Tour des Grands Clercs et ce même général doré veillait désormais sur Kalamán.

Les défenses de Kalamán et de ses environs étaient aussi bonnes que celles d'Ansalon. Le port lui-même était flanqué au nord d'une large baie qui se déversait dans la mer. Les eaux tumultueuses de la rivière Vingaard à l'ouest limitaient les mouvements massifs de troupes. Les murs de la ville tenaient bien au sud et étaient disposés de manière à avantager le défenseur contre les troupes terrestres.

Pourtant, aucun toit ne couvrait la tête de Kalamán. Les Seigneurs Dragon avaient quelque chose de nouveau en vue, une menace qui allait changer le cours de la guerre une fois de plus. Du sud venaient des forteresses massives construites au sommet de rochers arrachés à la pierre vivante. Elles flottaient dans le ciel sans plus d'effort qu'une brise. Dans leurs entrailles vivaient des armées de draconiens et de dragons. Les grands vaisseaux se dirigeaient vers Kalamán et se préparaient à déverser leurs troupes comme une grêle tombant du ciel.



Bien que les bons dragons se soient battus avec les troupes de Kalamán, alors que la bataille faisait rage, la force de Kalamán diminuait lentement.

#### **Scénario 4 : Le siège de Kalamán**

Voici un scénario court pour une bataille sans merci !

#### **MISE EN PLACE INITIALE :**

##### **Joueur Seigneur Dragon (HL)**

Le joueur HL commence avec les forces suivantes :

- Dix (10) armées draconiennes
- 1/2 de toutes les autres armées terrestres
- HL
- Kern
- Dragons rouges et bleus (quatre (4))

Seigneurs Dragon (chefs, quatre (4) au choix)  
Un (1) Sorcier HL au Temple Noir

Le joueur HL met en place ses forces dans les zones suivantes :

- Donjon de Dargaard
- Estwilde
- Nereka

##### **Joueur Pierre Blanche (WS)**

Le joueur WS commence avec les forces suivantes :

- Gunthar (et ses armées)
- Solanthus
- Palanthus
- Quatre (4) bons dragons au choix
- Un (1) Sorcier WS

Le joueur WS installe ses forces n'importe où dans le pays de Kalamán.

#### **DÉBUT :**

Tour 20 ; le joueur HL a l'Initiative

#### **PIONS D'ÉVÉNEMENT STRATÉGIQUE :**

Commencez avec tous les pions d'Événement E10 et E20.

#### **RÈGLES SPÉCIALES :**

Aucune Activation ne peut être tentée pendant ce scénario. Le Temple Noir peut être placé dans n'importe quelle zone contrôlée par les HL. Les draconiens peuvent être construits normalement.

#### **CONDITIONS DE VICTOIRE :**

Le joueur HL gagne s'il capture Kalamán à la fin du Tour 30. Le joueur WS gagne s'il conserve Kalamán à la fin du Tour 30.

# ÉVÉNEMENTS STRATÉGIQUES

## Bonus d'Activation



Le joueur qui tire un de ces pions obtient le bonus indiqué à son jet d'Activation au Tour où le pion est tiré. Le bonus est soustrait du jet de d10 du joueur pour l'activation pendant l'étape 3 du même Tour.

## Lancedragons



Chacun de ces pions est donné au joueur WS lorsqu'il est tiré. Le premier pion indique que les forces du bien ont appris le secret de la création des Lancedragons ; les pions suivants représentent la production ultérieure de Lancedragons. Le joueur WS place le pion dans un hex avec l'une de ses armées. Cette armée est désignée pour porter les lances pour la durée de la partie. Si l'armée est retirée de la carte pour une raison quelconque, le pion de Lancedragons est définitivement éliminé.

La force de combat d'une armée portant des Lancedragons est doublée dans tous les cas. De plus, si cette armée fait partie d'une pile attaquée par des dragons, l'attaquant ne reçoit aucun modificateur au dé pour la présence de ses dragons.

Une armée ne peut porter qu'un seul pion Lancedragon et seule la force de cette armée est doublée.

## Découverte d'un Orbe de Dragon



Chacun de ces pions est utilisé par le joueur qui le tire de la tasse. L'Orbe de Dragon doit être immédiatement placé dans un hex avec un chef. L'Orbe peut être utilisé à tout moment où le chef attaque ou est attaqué par une force ennemie comprenant des dragons.

Pour utiliser l'Orbe, le joueur doit lancer 1d6 et comparer le résultat à la Valeur Tactique du chef. Si le résultat est supérieur à la Valeur

du chef, le chef et le pion Orbe sont définitivement retirés du jeu. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur Tactique du chef, tous les dragons opposés à ce chef dans la bataille sont éliminés. L'Orbe est également éliminé définitivement.

## Sorcier



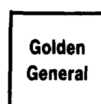
Ces pions représentent les puissants Sorciers qui ont choisi leur camp dans la guerre. Un pion de Sorcier doit être donné au camp indiqué sur le pion (HL ou WS), quel que soit le joueur qui a tiré le pion.

Les Sorciers n'ont pas de facteur de mouvement. Pendant l'étape de mouvement d'un joueur, il peut prendre ses Sorciers et les placer avec n'importe laquelle de ses armées ou de ses flottes. Les Sorciers doivent toujours être empilés avec une armée ou une flotte.

Un Sorcier avec une armée en attaque ajoute +3 au jet de dé de combat ; un Sorcier avec une armée en défense diminue le jet de dé de -3.

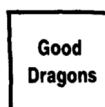
Un Sorcier avec une flotte ajoute +3 à la valeur de combat de la flotte.

## Le Général Doré



Cet événement signifie que Laurana a été nommée commandant dans les armées WS. Le pion *Golden General* est mis de côté, mais le pion Laurana (aux couleurs des Chevaliers de Solamnia) est placé avec l'une des armées WS. Laurana est traitée comme n'importe quel autre chef.

## Les bons dragons arrivent



Ce pion signifie que les bons dragons ont rejoint la guerre contre le joueur HL. Le joueur WS peut immédiatement prendre les sept pions

de bons dragons et les placer avec n'importe laquelle de ses armées sur la carte.

## Technologie gnome



Le joueur qui tire ce pion reçoit l'avantage douteux de la technologie des machines de guerre gnomes. Le pion est immédiatement placé avec n'importe quelle armée du joueur qui l'a tiré.

Le pion Technologie Gnome peut être utilisé chaque fois que l'armée avec laquelle il est empilé est impliquée dans un combat. (L'utilisation de la Technologie Gnome est toujours facultative).

Si le joueur décide d'utiliser les gnomes, il lance deux dés avant que le combat ait lieu. Sur tout résultat autre qu'un double, le joueur reçoit un modificateur au dé de combat égal au plus élevé de ses deux dés. En revanche, si le résultat est un double, le joueur reçoit une pénalité de 6 au dé de combat, et le marqueur de Technologie Gnome est retiré du jeu. Le modificateur gnome s'ajoute à tous les autres modificateurs applicables au jet de dé.

Ainsi, un jet de 5 et 2 donne un modificateur de jet d'attaque de +5 à un attaquant qui a utilisé les gnomes. Le même jet pour un joueur qui utilise les gnomes avec une armée en défense entraînerait un modificateur de -5 à l'attaque contre son armée. Un attaquant qui obtient un double en essayant d'utiliser la Technologie Gnome reçoit un modificateur de -6 à son jet d'attaque, tandis qu'un défenseur qui obtient un double ajoute +6 au jet d'attaque contre lui.

## Citadelles volantes



Chacun de ces pions est donné au joueur HL lorsqu'il est tiré. Le premier pion indique la découverte du secret de la création des citadelles massives, tandis que les pions suivants représentent la production ultérieure de Citadelles.

Le pion Citadelle est placé sur toute forteresse ou cité fortifiée contrôlée par le

joueur HL. Il peut se déplacer de quatre hexs à chaque Tour, et ignore tous les terrain. Jusqu'à trois armées HL de tous types peuvent y monter. La Citadelle ne peut pas être attaquée par des armées terrestres WS. Si elle est attaquée par des armées aériennes, traitez-la comme une ville fortifiée.

Si la Citadelle se joint à une attaque contre des armées terrestres WS, ces armées ne reçoivent aucun bonus de terrain. Tous les avantages des forteresses et des villes fortifiées en défense sont également perdus.

Les armées terrestres HL peuvent embarquer dans la Citadelle dès qu'elles se trouvent dans le même hex, à condition que les

armées n'aient pas encore bougé pendant ce Tour. Les armées terrestres peuvent également être déposées à tout moment. Une armée qui a été transportée ne serait-ce que d'un hex par la Citadelle ne peut pas se déplacer par ses propres moyens au cours du même Tour.

#### **Légion du Seigneur Soth**



Lorsque cet Événement est tiré, le joueur HL peut immédiatement placer le Seigneur Soth et ses deux armées sur la carte dans l'hex du Donjon de Dargaard. Ces armées fonctionnent comme des armées HL normales, sauf qu'elles ne sont pas sujettes à la conquête.

Si le Donjon de Dargaard est pris par les forces WS avant que ce pion ne soit tiré, Lord Soth et ses armées apparaissent dans l'hex du Temple Noir lorsque le pion est tiré.