

PRÉSENTATION DE LA CAMPAGNE.

LES COMPAGNIES EN PRÉSENCE.

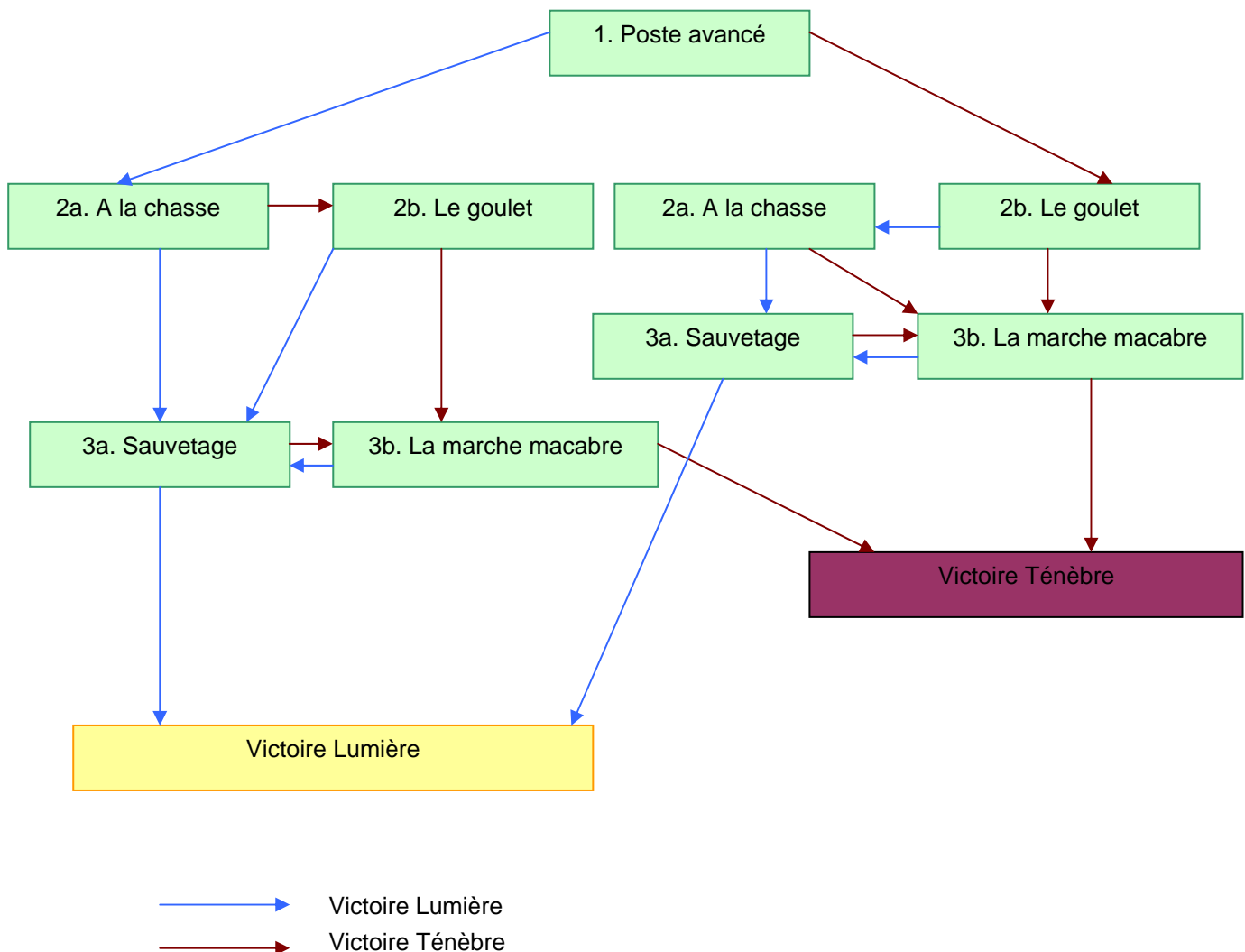
Cette campagne oppose les voies de la Lumière à celle des Ténèbres.

LES COMMANDEURS.

Avant le début de la campagne, chaque joueur définit 3 commandeurs. Ces commandeurs ne participeront pas forcément à la campagne mais peuvent servir de remplaçant. En effet, si un des commandeurs meurt il ne pourra plus revenir en jeu et ce durant tout la campagne. Il sera remplacé par un des deux commandeurs suivants. S'il ne reste plus de commandeurs, la campagne est perdue pour le joueur dont les trois commandeurs ont été tués.

DÉROULEMENT DE LA CAMPAGNE.

La campagne débute par un scénario commun, le poste avancé.



Il n'est pas possible de jouer deux fois le même scénario lors de la campagne. *Exemple : lors du scénario 3b, si le joueur Lumière gagne, les joueurs passent au scénario 3a. Si le joueur Lumière gagne à nouveau il remporte la campagne, si c'est le joueur Ténèbre qui gagne le scénario 3a, c'est lui qui remporte la campagne.*

RÈGLES DE DÉPLOIEMENT.

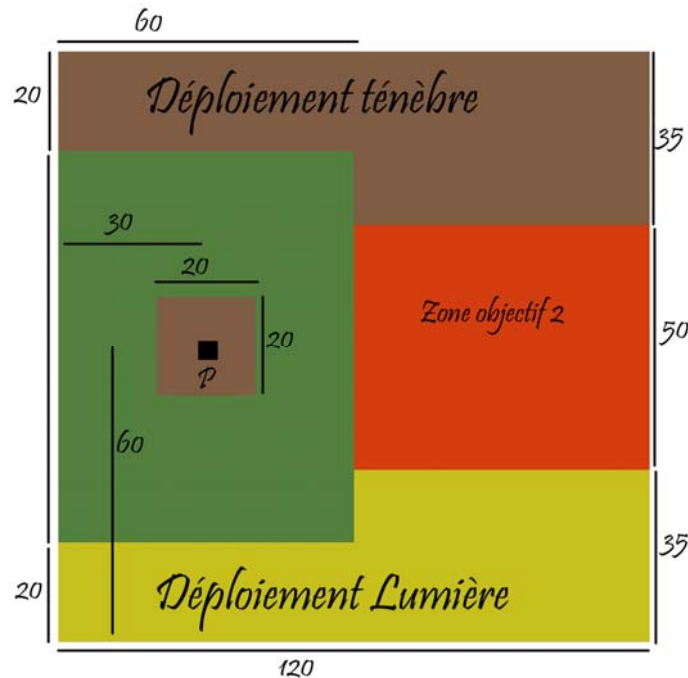
Durant toute la campagne le déploiement des Unité se déroule à la manière de Rag Narok 1 (pour ceux qui connaissent). Les joueurs déploient les cartes représentant leur unités face cachée chacun à son tour. Les cartes des éclaireurs sont déployées en dernier. Lorsque toutes les cartes sont posées sur le terrain, les joueurs révèlent à tour de rôle leurs cartes et placent alors leurs combattants.

1. POSTE AVANCÉ

Les Ténèbres ont fait une incursion en terre Barhane et ont entrepris la construction d'un poste avancé d'observation dans la plus grande discrétion. Par le plus grand des hasards un messenger d'Alahan a eu vent de cette intrusion. La réponse ne s'est pas faite attendre. Le Baron de Kallienne a alors dépêché un bataillon afin de raser cette base ennemie.

FORMAT :

3000 PA / 6 tours /



DÉCORS.

Les décors doivent se trouver à plus de 10 cm des bords du terrain et en dehors de toute zone de déploiement.

DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT TÉNÈBRE.

Une seule unité de la compagnie des Ténèbres peut se déployer dans la zone formant un carré mauve de 20 cm de côté dont le centre est occupé par les fondations de la tour d'observation (P). Le reste de la compagnie se déploie dans la zone de Déploiement Ténèbre.

DÉPLOIEMENT LUMIÈRE.

Le joueur Lumière se déploie dans la zone de Déploiement Lumière.

ÉCLAIREURS.

Les éclaireurs de la Lumière ne peuvent pas se déployer dans la zone de déploiement ennemi.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS LUMIÈRE.

L'armée de la Lumière doit repousser les méandres des Ténèbres.

Objectif principal (4PV) : Occuper (voir règle de *Contrôle*) la zone droite de déploiement adverse au terme du sixième tour (la zone de 60 cm de large et 35 cm de haut).

Objectif secondaire (2 PV) : Détruire les fondations de la tour d'observation (P).

Les fondations de la tour d'observation ont les caractéristiques suivantes : Grande taille, RES / 8, PS / 5, Immunité tir (hors artillerie) / miracles / magie.

OBJECTIFS TÉNÈBRE.

Un poste aussi loin en terre Barhane est une aubaine. Le conserver briserait le moral des troupes adverse et permettrait le contrôle du ravitaillement pour la prochaine invasion.

Objectif principal (4PV) : Occuper (voir règles de *Contrôle*) la zone de déploiement (carré de 20 cm de côté) autour du pilier au terme du sixième tour (la victoire est valable même si le pilier est détruit).

Objectif secondaire (2 PV) : Occuper la *zone objectif 2* (en rouge).

ELIXIRS.

Chaque compagnie gagne :

- ✓ 1 PE par tour si la zone de déploiement ennemie est contrôlée.
- ✓ 1 PE par tour pour le joueur qui contrôle la zone rouge.
- ✓ 1 PE par tour pour le joueur qui contrôle le carré de 20 cm de côté centré sur les fondations (à partir du deuxième tour)

VICTOIRE.

VICTOIRE LUMIÈRE.

La lumière a repris ses terres. Mais cette rencontre laisse présager le pire. Si les hordes démoniaques d'Achéron ont pu établir un poste avancé aussi loin de leur territoire c'est que d'autres camps de ce genre sont déjà opérationnels sur les terres Barhanes.

VICTOIRE TÉNÈBRE.

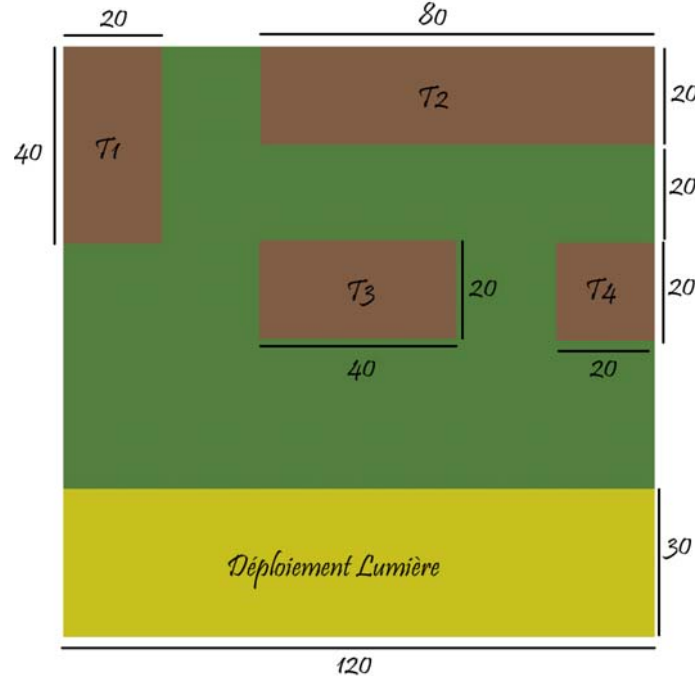
Cette victoire n'est qu'une première étape. La base n'est cependant pas suffisamment avancée pour pouvoir accueillir des hordes de morts vivants de par delà les montagnes du Béhémoth. Une attaque plus massive des Lions risquerait d'anéantir définitivement ce poste avancé. L'intrusion doit continuer.

2A. A LA CHASSE !

Le fortin du Bélier rasé, l'armée de la Lumière dépêchée pour cette mission profite de l'effet de surprise et pourchasse les hordes des Ténèbres qui hantent la région.

FORMAT.

3000 PA / 6 tours. Le joueur Lumière doit jouer le même peuple que le scénario 1.



DÉCORS.

Pas de décors dans les zones de déploiement.

TERRAIN.

Diviser le terrain en neuf parties égales de 40 cm par 40 cm de côté.

DÉPLOIEMENT.

Le joueur ténèbre place ses cartes faces cachées en premier. Le joueur Lion place ensuite les siennes. La révélation des cartes se fait de manière classique.

Le joueur Ténèbre doit répartir, lors du déploiement, son armée dans les 4 zones, T₁ à T₄. Chaque zone doit contenir au moins une unité.

ECLAIREURS.

Les Ténèbres ne peuvent pas déployer leurs éclaireurs que dans leurs zones de déploiement.

OBJECTIFS.

L'armée de la Lumière, tout comme celle des Ténèbres doit reprendre le contrôle de ces terres.

OBJECTIFS LUMIÈRE.

Objectif 1 (4PV) : Occuper cinq des neuf parties du terrain (voir règles de *Contrôle*).

Objectif 2 (2 PV) : Occuper une partie supplémentaire au choix.

OBJECTIFS TÉNÈBRES.

Objectif 1 (4PV) : Occuper cinq des neuf parties du terrain (voir règles de *Contrôle*).

Objectif 2 (2 PV) : Occuper une partie supplémentaire au choix.

ELIXIRS.

Chaque compagnie gagne 1 PE par paire complète de zone contrôlée.

VICTOIRE.

VICTOIRE LUMIÈRE.

L'effet de surprise a payé, les hordes démoniaques ont perdu encore un peu plus de terrain, mais ces raids surprises ont affaibli les hommes et les pertes ne sont pas négligeables. Il est indispensable pour l'armée de la Lumière de retourner à la Cité pour rendre compte de la situation et organiser une défense plus soutenue.

VICTOIRE TÉNÈBRE.

Ces terres resteront encore marquées par la putréfaction et l'odeur de la mort. Les mages d'Achéron peuvent reprendre leur inexorable avancée vers la Cité de Kallienne.

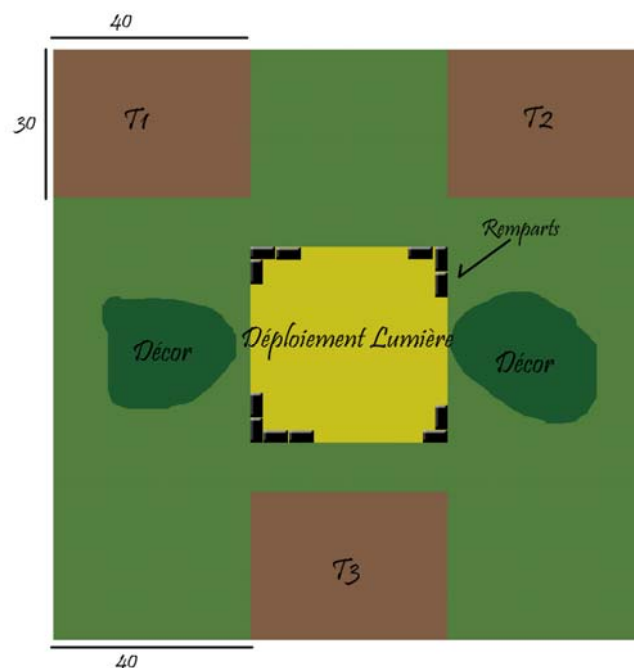
2B. LE GOULET.

Les hordes ténébreuses continuent leur avancée en terre Barhane et tentent de neutraliser les postes avancés de l'armée de la Lumière.

Ce goulet, farouchement protégé est un poste clé qui permet de contrôler et de sécuriser les mouvements de troupes sur ces terres est un objectif de choix pour les Pères du Bélier.....

FORMAT.

3500 à 4000 PA / 6 tours / Attaquant défenseur.



TERRAIN.

Deux décors sont placés à 10 cm des bords et encadrent la zone de déploiement Lumière. Un rempart protège une partie de la zone de déploiement lumière. Le joueur Lumière doit placer (avant la phase de déploiement) entre 6 blocs (de 10 cm de long sur 3 cm de large) représentant un rempart, **sur la périphérie** de sa zone de déploiement où bon lui semble.

Chaque bloc à les compétences suivantes : Immunité tir (hors artillerie) / Inaltérable / taille normale / RES 6 / 4 PS.

DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT LUMIÈRE.

La moitié (arrondi au supérieur) des unités de la compagnie de la Lumière est déployée au centre (le commandeur doit obligatoirement s'y trouver). Pour que le restant de la compagnie puisse rentrer en jeu, la compagnie de la Lumière devra *donner l'alerte* (voir plus loin).

DÉPLOIEMENT TÉNÈBRES.

Le joueur Ténèbre doit déployer ses troupes dans trois zones de dimensions identiques, T₁ à T₃. Chacune des zones doit contenir, à la fin du déploiement au moins une compagnie.

DONNER L'ALERTE.

« -Nous sommes attaqués ! Nous sommes attaqués !

-L'envahisseur est trop nombreux et surgit de toute part. Dépêchez un bataillon et courez chercher de l'aide ou nous serons tous morts ! »

L'armée doit envoyer un ou plusieurs bataillons (sans limite de Puissance) sur un ou plusieurs des bords du terrain hors de la zone de déploiement de l'ennemi. A la fin du tour où le bataillon est rentré en contact avec le bord du terrain, la totalité ou une partie du reste de la compagnie peut rentrer en jeu dans une bande de 10 cm d'épaisseur autour du point de contact entre le bataillon et le bord du terrain.

-Si le joueur décide de ne faire rentrer qu'une partie du renfort, il faudra attendre la fin du tour suivant avant que d'autres renforts n'arrivent, et ce, toujours au même endroit, sauf si ce bataillon (ou un autre) parvient au contact d'un autre point sur le bord du terrain.

-Si deux bataillons différents arrivent au même tour à deux endroits différents du bord du terrain, le renfort peut débarquer sur un des deux points ou sur les deux en même temps, de manière fractionnée ou non, au choix du joueur qui les contrôle.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS LUMIÈRE.

Objectif 1 (4PV) : Contrôler la zone de déploiement Lumière (sa propre zone de déploiement).

Objectif 2 (2PV) : Conserver en au moins la moitié des **combattants contenue dans la zone de déploiement Lumière en début de partie.**

OBJECTIFS TÉNÈBRES.

Objectif 1 (4PV) : Détruire la moitié (arrondie au supérieur) des blocs représentant le rempart.

Objectif 2 (2PV) : Capturer (ou tuer) le commandeur ou un commandant personnage adverse (au choix du joueur Ténèbre) (Voir les règles de *capture*).

ELIXIRS.

Délimiter une bande d'épaisseur 10 cm et de longueur égale à l'entrée du fortin. Il y a autant de bandes que d'entrée. Chaque compagnie gagne 1 PE par tour à chaque fois qu'elle contrôle une zone (voir règles de *Contrôle*).

VICTOIRE.

VICTOIRE LUMIÈRE.

L'armée Lumière a survécu aux assauts des hordes des Ténèbres. Ce cours répit et le contrôle du goulet vont permettre aux renforts de se regrouper rapidement pour parer à des éventuelles invasions.

VICTOIRE TÉNÈBRES.

Le contrôle de ce passage va permettre d'acheminer aisément les Légions Noires vers la Cité de Kallienne.

RENFORT :

-Pas de renforts pour le joueur Lumière.

-Le joueur Ténèbre peut faire rentrer ses renforts par n'importe quel bord du terrain dès lors qu'il a détruit au moins deux murs.

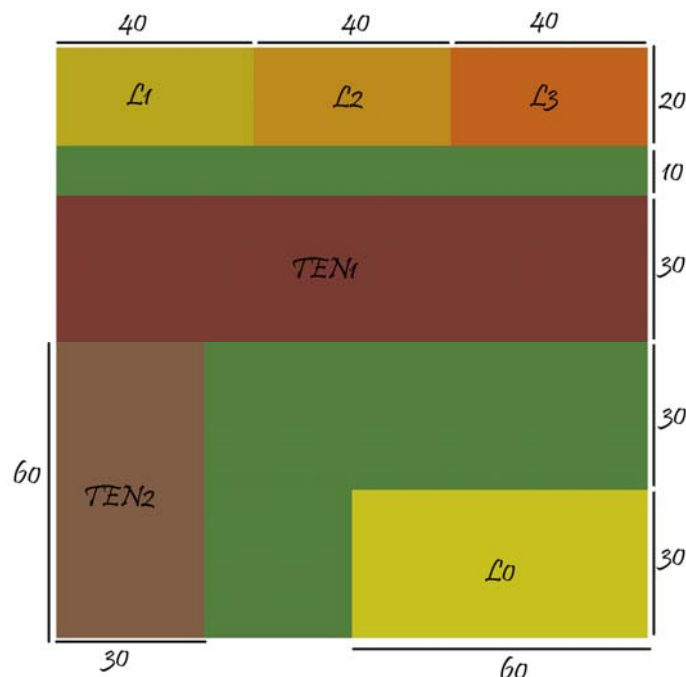
3A. SAUVETAGE.

Les nombreuses attaques surprises de la Lumière ont désorganisé les troupes ennemies. Cependant lors du dernier assaut, deux unités ont été portées disparus. Si les Pères Nécromanciens du Bélier mettent la main sur ces hommes Ils les convertiront zombies dénués d'âmes grossissant ainsi leurs rangs. Mais le plus grave est ailleurs. Au sein d'une des deux unités portées disparues un messager tenue au plus grand secret est en possession de documents relatant de l'état des troupes, du nombres de combattants, des ressources ainsi que des détails des missions des bataillons de l'armée de la Lumière. Ce messager avait pour ordre de transmettre ces précieux documents aux mains des Barons d'Icqor et de Danéran. Il est impératif que les troupes des Ténèbres ne mettent jamais la main sur ces documents.

FORMAT.

4000 PA / 6 tours.

TERRAIN.



Placer trois décors (2 moyens de 15 cm sur 15 cm et 1 gros de 20 cm sur 20 cm environ) au choix des joueurs. Il ne peut y avoir toutefois qu'un seul décor dans les zone TEN₁ ou TEN₂ et aucun décor dans les zones de déploiement de la Lumière (L₀ à L₃).

DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT LUMIÈRE.

Le joueur Lumière déploie toute sa compagnie, sauf deux Unités, dans la zone L₀.

Une fois la phase de révélation des Unités terminée, le joueur Lumière place ses deux unités restantes dans deux des zones L₁ à L₃. La détermination de ces deux zones se fait au hasard des dés. Les deux unités ne peuvent cependant pas se trouver dans une même zone. Le Commandeur de l'armée de la Lumière ne peut pas faire partie de ces deux unités. Si des éclaireurs font partie de ces Unités, ils perdent leur compétence. La puissance total des deux unités est au minimum de 10. Et enfin, la somme des **rangs** des deux unités doit être égale ou inférieure à 4.

DÉPLOIEMENT TÉNÈBRE.

Le joueur Ténèbre doit déployer la moitié de ses unités dans la zone TEN₁ l'autre moitié dans la zone TEN₂.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS LUMIÈRE.

Objectif 1 (4PV) : 75% de la puissance au moins des deux Unités qui se trouvent derrière les lignes ennemies doivent rester en vie au terme des 6 tours.

Objectif 2 (2PV) : Pour assurer la retraite des troupes l'armée Lumière doit construire un fortin (voir règles de *construction*) dans la zone de déploiement L₀ à plus de 25 cm des bords. Le fortin est constitué de 2 blocs juxtaposés de 3 cm de large sur 10 de long. Chaque bloc a les caractéristiques suivantes : RES / 5, PS / 4, Immunité tirs (hors artillerie) / magie / miracles.

OBJECTIFS TÉNÈBRES.

Objectif 1 (4PV) : Eliminer le messenger détenteur du document secret et s'en emparer. Une fois le détenteur du message éliminé, le message reste à terre. N'importe quelle unité peut alors s'en emparer (allié comme ennemie). Si l'unité qui comporte le message est en déroute le détenteur conserve son message. Il ne le laissera au sol que si son unité doit quitter le champ de bataille. A ce moment le message est posé au bord du terrain.

Le joueur Lumière doit désigner secrètement le détenteur du message

Objectif 2 (2PV) : Occuper la zone TEN₁.

ELIXIRS.

Les joueurs gagnent 1 PE par tour par zone TEN₁, TEN₂, L₀, L₁, L₂ ou L₃ contrôlée.

VICTOIRE.

VICTOIRE LUMIÈRE.

Les documents sont entre de bonnes mains. Les Barons de la Lumière vont pouvoir coordonner leurs défenses et venir à bout de l'invasion des Hordes des Ténèbres.

VICTOIRE TÉNÈBRE.

Ce coup porté à l'Alliance de la Lumière risque d'être fatal. Les Barons, orgueilleux vont devoir réagir vite et revoir tous leurs plans. Les postes les moins bien défendus, localisés sur les plans « secrets » risquent de payer le prix fort cette cuisante défaite.

3B. LA MARCHÉ MACABRE.

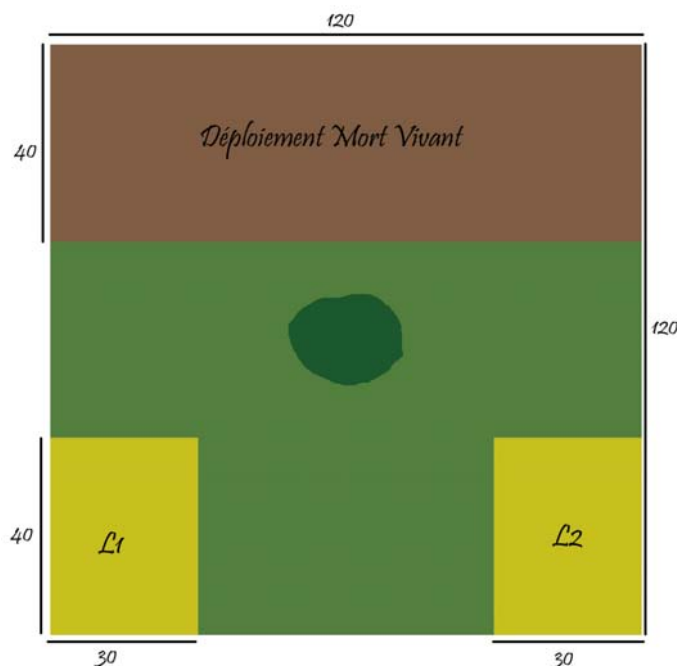
Rien ne semble arrêter l'avancée des Limbes d'Achéron en terre Barhane. Des hordes de Morts Vivants convergent vers les portes de la Cité de Kallienne. Le Seigneur de la Cité a eu vent des mouvements de troupes ennemies. Sa seule chance de les contenir hors de portée de ses murs est d'aller à leur rencontre. Ne dit-on pas que la meilleure défense est l'attaque ?

FORMAT.

4000 PA / 6 tours.

TERRAIN.

Le terrain dispose d'un décor central.



DÉPLOIEMENT.

DÉPLOIEMENT LUMIÈRE.

Le joueur Lumière se déploie dans les zones L₁ et L₂. Une zone doit contenir au minimum 2 Unités.

DÉPLOIEMENT TÉNÈBRES.

Le joueur Ténèbre se déploie dans la zone sombre au nord du terrain.

OBJECTIFS.

OBJECTIFS LUMIÈRE.

Objectifs 1 (4 PV): Construire un fortin (voir règles de constructions) en juxtaposant 3 blocs de 3 cm de large sur 10 cm de long. Les blocs ont les caractéristiques suivantes : Taille 2, immunité tirs (hors artillerie) / miracles / magie, RES / 4, PS / 5.

Les blocs du fortin doivent se situer à une distance minimum de 50cm comptée depuis le bord du terrain Sud, (demi terrain de l'armée de la Lumière) Un bloc ne peut être seul, il doit obligatoirement est en contact avec au moins un autre bloc. La distance maximale entre deux blocs est de 30 cm

Objectif 2 (2 PV) : Capturer un personnage adverse de rang 1 ou 2. Ce personnage est tiré au sort par le joueur Lumière à l'insu du joueur Ténèbre.

OBJECTIFS TÉNÈBRES.

Objectifs 1 (4 PV): Le joueur Ténèbre doit réaliser deux missions parmi 4 tirées au sorts. 1 D6 est lancé. Il doit par ailleurs tirer au sort, à l'insu du joueur Lumière, une unité de l'armée de la Lumière en dehors de celle qui contient le commandeur.

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1 : missions b et d. | 4 : missions c et d. |
| 2 : missions a et c. | 5 : missions a et d. |
| 3 : missions b et a. | 6 : missions b et c. |

Mission a : Capturer Un incarné adverse qui n'appartient pas à l'unité tirée au sort (voir règles de capture).

Mission b : Construire un Pilier de Mana sur la ligne médiane et à plus de 10 cm des bords Est et Ouest. Le pilier de mana a les caractéristiques suivantes : Grande taille, PS / 6, RES / 6, immunité / tir (hors artillerie) / magie / miracles.

Mission c : Contrôler la zone de déploiement L₁ ou L₂.

Mission d : Anéantir 75% (en terme de combattants) ou plus de l'unité tirée au sort (les personnages / guerrier mage / moine guerrier / magicien / fidèles ne rentrent pas en compte dans le calcul).

Le joueur Ténèbre peut remplir les missions qui ne lui ont pas été assignées, mais ces dernières ne comptent pas pour la victoire.

Objectif 2 (2 PV) : Contrôler une bande de 20cm centrée sur l'axe qui sépare les deux camps.

ELIXIRS.

Découper la bande centrale neutre de 40 cm de large centrée sur la ligne médiane en 3 parties égales. Les joueurs gagnent 1 PE par zone contrôlée par tour de jeu.

VICTOIRE.

VICTOIRE LUMIÈRE.

Le courage et la bravoure légendaire des hommes de la Lumière ont su triompher des méandres des Ténèbres.

VICTOIRE TÉNÈBRE.

Kallienne est proche. La suite n'est plus qu'une question de temps.