

# Objectifs



## Déploiement.

Les armées se déploient dans les zones représentées sur la carte. Le déploiement se fait carte faces cachées. Lorsque toutes les cartes sont placées sur le terrain, les unités sont positionnées. Une seule carte représente une unité, même si celle-ci comprend des profils différents.

## La rivière.

La rivière est infranchissable.

## Les collines.

Les collines sont accessibles par n'importe quel bord. Cependant, les unités qui souhaitent y accéder par les côtés abrupts enlèvent 3cm à leur mouvement. Elles ne subissent aucune pénalités lorsqu'elles passent par les pentes douces ou les

« escaliers ».

## Objectifs.

-Le **contrôle** des zones oranges (arc de cercle de 30 cm à compter d'un coin de la table) rapporte **3 PE par tour**.

-Le **contrôle** des passages (bande de 10 cm sur la ligne médiane en bleu) rapporte **1 PE par tour et par passage contrôlé**.

-**Récupérer et conserver** la gemme adverse (disque noir sur la carte) rapporte **3 PE**.

Une fois qu'une unité est en possession de la gemme, il faut l'éliminer complètement ou la mettre en fuite pour que la gemme reste au sol. A ce moment, n'importe quelle unité (allié ou ennemie) peut s'emparer de la gemme. Cependant, si une unité récupère sa propre gemme, cela ne

lui rapporte aucun point de victoire.

*Pour cette partie nous avons voulu jouer à la « Rackham », à savoir comptabiliser les points d'Elixir pour la victoire. Nous ne sommes pas fans de ce genre de choses, mais pour contenter tout le monde nous avons voulu changer nos habitudes lors de ce rapport de bataille.*

*Ce déploiement favorise les unités rapides et oblige à prendre possession des zones objectifs le plus rapidement possible. Chaque armée possède des éclaireurs, la prise des objectifs risque fort de commencer avec le premier tour.*

*Le gros décor central va considérablement gêner les mysti-*



2

ques et les tireurs. Les petits trueux en charge et sont capa-  
 arbres placés ça et là ne vont bles d'exterminer n'importe  
 pas arranger les choses non quel incarné de ma troupe en que de confrontation 3, Baal  
 plus et c'est tant mieux. Au une charge. Il faudra que je n'avait jamais fait de grands  
 moins nous assisterons à un sois vigilant au placement de exploits avec moi. On verra si  
 jeu dont la stratégie reposera mes figurines. Il va falloir que aujourd'hui les choses seront  
 entre autre sur le déplace- je fasse attention à ne pas différentes.  
 ment et non sur un duel de isoler une troupe importante.  
 mages et fidèles. Le corps à La seule façon de contrer une Bon allez, assez causer, on  
 corps, il n'y a que ça de vrai! telle charge est de toujours n'a pas beaucoup de temps  
 Et ce ne sont pas les barbares garder en renfort une unité. devant nous...en deux heure  
 qui diront le contraire. Les hybrides ou une aberration pourraient faire l'affaire.

**Joueur Scorpion:** L'unité qui  
 m'inquiète le plus est celle  
 des centaures. Ils sont mons-

Cela dissuaderait Baal de ve-  
 nir faire le malin dans mes  
 rangs.

**Joueur Minotaure:** A l'épo-  
 que de confrontation 3, Baal  
 n'avait jamais fait de grands  
 exploits avec moi. On verra si  
 aujourd'hui les choses seront  
 différentes.

Bon allez, assez causer, on  
 n'a pas beaucoup de temps  
 devant nous...en deux heure  
 il faut tout plier..





3



# Le Scorpion



4

## Le scorpion (Shamir).

**Unité 1:** 1 aberration prime.

**Unité 2:** 1 aberration prime.

**Unité 3:** 4 syhars

**Unité 4:** 7 hybrides alpha dont 2 acolytes et un nécromancien menés par **Sasia** à pied (traité alchimique, reconstitution génétique, Perversion spirituelle, Contrôle de la matière).

**Unité 5:** 12 clones dont deux biopsistes menés par **Dame Claudia** (Neurodard de souffrance, Etreinte d'Arh-Tolth)

**Unité 6:** 1 néfarius prime.

**Unité 7:** 1 dasyatis prime.

**Unité 8:** 2 némésis évolution.

**Total: 3470 PA.**

**Joueur Scorpion:** Pour cette partie, j'ai voulu jouer le laboratoire Shamir juste pour sortir mes créatures que je ne joue pas souvent. Cela faisait longtemps que je n'avais pas recruté mes tigres et mon néfarius. Aujourd'hui, pour le rapport de bataille, on se fait plaisir, si un Incarné n'apparaît pas de compo porc avec des cuves de clonages et des scorpions.

Je ne sors que deux incarnés. Je préfère miser sur le nombre

pour jouer les objectifs le plus rapidement possible. Entre les tigres, les aberrations et les combattants qui se déplacent très rapidement.

Vous l'aurez remarqué, Sasia n'appartient pas au laboratoire Shamir. Chez nous, on autorise ce genre de chose, cependant ce genre de chose, cette unité ne peut pas bénéficier de ses avantages et n'est pas non plus soumise à ses inconvénients.



# Le Minotaure



## Le Minotaure.

**Unité 1:** **Viraë** (*Idole du Danu, Bénédiction de Fian*) accompagnée de 10 fiannas dont un oracle du Danu et un porte étendard.

**Unité 2:** 3 centaures menés par **Baal** (*Idole du Danu, Talisman du Zéphyr*).

**Unité 3:** 1 minotaure Sessair.

**Unité 4:** 6 géants (Leur chef s'est incrusté pour la photo mais n'a pas participé aux festivités..)

**Unité 5:** 8 guerriers dont un druide menés par **Gwenlaen** (*Idole du Danu*)

**Unité 6:** 8 guerriers dont un druide menés par **Enoch**



(*Pierre de légèreté*).

**Unité 7:** 6 chasseurs dont deux seigneurs de la chasse.

**Unité 8:** 1 fils d'Ogmios.

**Total 3500 PA.**

En réalité, les sept unités coûtent 3500 PA tout rond. Le fils d'Ogmios a été sorti par erreur. Nous nous en sommes rendu compte en cours de jeu. Nous avons laissé le gros bébé sur la table de jeu. Après tout, Les Dirz sont affiliés au laboratoire Shamir.

## **Joueur Minotaure:**

*N'ayant pas assez de figurines, j'ai dû mélanger des fiannas parmi les guerriers.*

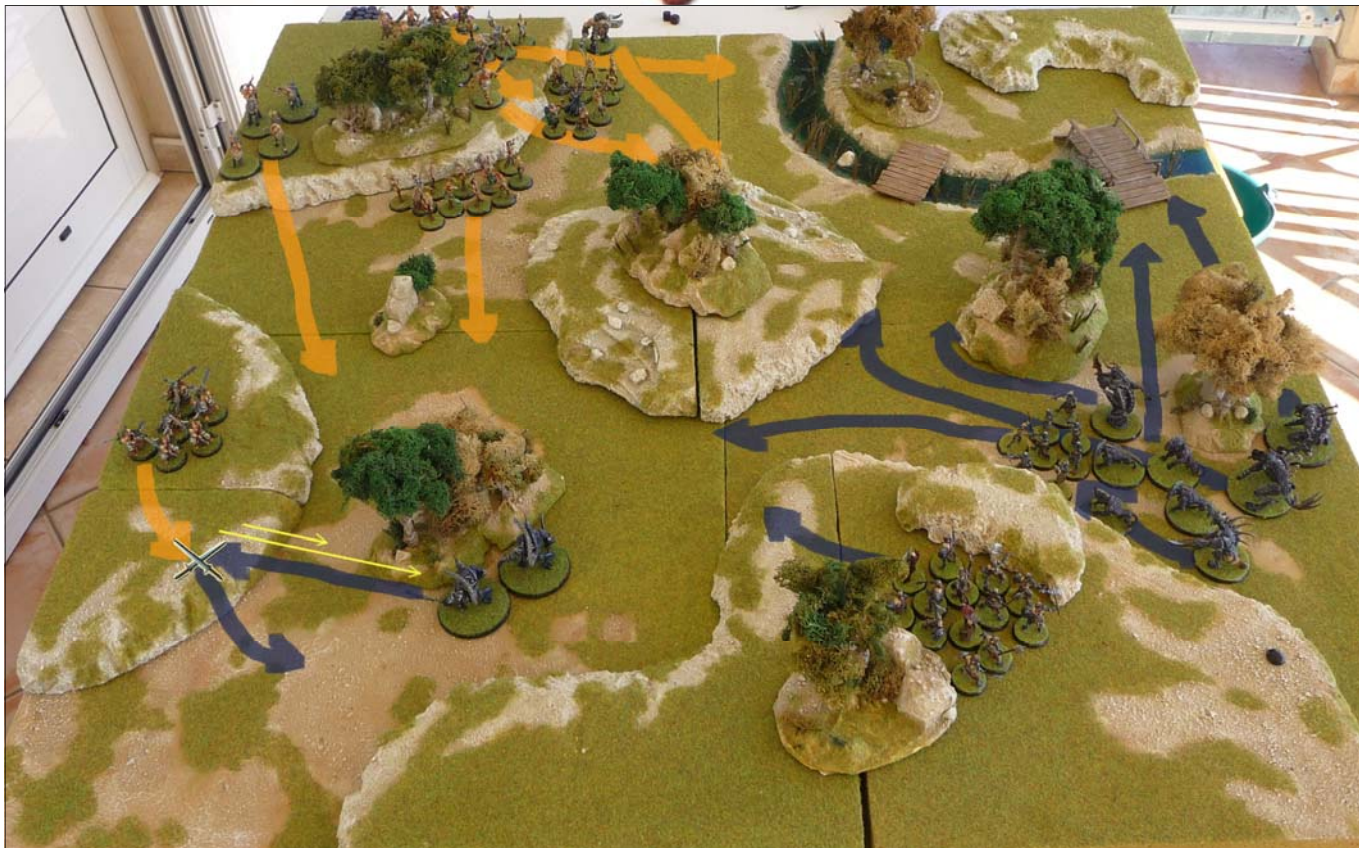
*Pour éviter la déroute face aux créatures de Dirz, j'ai opté pour la présence de 4 incarnés. Enoch n'est là que pour augmenter le potentiel de mouvement de son unité. Ses gem-*

*mes servent à contrer et à soigner les combattants.*

*Baal et ses centaures fonceront sur les troupes isolées ou sur les Incarnés. Leur force en charge ainsi que le don du Minotaure en font de redoutables machines à tuer.*



# Tour I



6

## Tour 1:

C'est avec l'autorité remportée par les Scorpions de Dirz que la bataille va débuter.

*Le calme régnait dans cette région boisée. Le cadre était idéal pour une balade en amoureux. Les fleurs étaient parmi les plus belles, l'eau de la rivière était aussi limpide que du cristal et les grands arbres protégeaient le gazon verdoyant d'un soleil généreux. Il n'y avait qu'un seul problème. Cette région se situait à mi chemin entre un campement de barbares du clan des Sessairs et un nouveau laboratoire clandestin Dirz, expatrié de son désert d'origine. Si ces deux peuples avaient pu d'entendre... Mais non, tels deux petits garnements chamailleurs, ils vou-*

*laient cette belle région pour eux, et pour eux seuls... Voilà comment débutait un joyeux massacre...*

Les armées progressaient en même temps vers la plus belle

colline de la région. Au nord deux ponts occupaient une place stratégique. Cette région, très boisée et escarpée n'offrait que peu de routes pour les convois. L'une d'en-





tre elle débouchait au sud ouest. Celui qui contrôlait cette zone boisée, contrôlait la région. L'échec n'était donc pas toléré.

Les deux compagnies étaient maintenant proches. Personne ne se voyait mais tout le monde pouvait entendre l'adversaire. Le silence était devenu pesant. Durant plusieurs minutes les combattants se jaugèrent en attendant les ordres de leur commandeur.

Ce fût Sasia qui prit les barbares de vitesse. Ses tigres volant filèrent sur le flanc droit en direction de la rivière.

**Joueur Dirz :** *pas question de les envoyer dans le combat*

*pour le moment. J'ai besoin de mes troupes rapides pour occuper le terrain. Je compte bien lui mettre la pression dès le premier tour.*

Les clones nemesis postés en avant-garde, ne virent pas les chasseurs armer leurs lances. Les créatures purent éviter les pieux dangereux. Une bête fut cependant blessée. Les chasseurs se précipitèrent vers la zone objectif au sud ouest.

**Joueur Scorpion :** *j'avais oublié qu'ils tiraient ceux là... bon, j'avais également oublié que leur force était médiocre... ouf.*

A partir de là tout se fit dans

la précipitation. Chaque camp tenta d'occuper les passages les plus stratégiques. Une des aberrations suivit les tigres vers la rivière alors que la seconde se posta à côté du néfarius au centre du passage est. Celui qui voulait passer devrait en découdre. Cette manœuvre se fit bien évidemment une fois que Baal et ses cavaliers s'engagèrent vers le canal ouest. De son côté, Dame Claudia progressait lentement. Trop éloigné de ses adversaires, elle ne put faire appel à son Dieu pour les blesser.

Furieux d'avoir été entaillé lors par les lances des chasseurs, le nemesis et son comparse fondirent sur leurs pro-



### Fin du tour 1:

- Chaque joueur remporte 1 PE pour le contrôle de la zone centrale (une bande chacun).
- Initialement 2 PE pour le Scorpion et 4 pour Minotaure.

### **Total :**

- Dirz : 3 PE**
- Minotaure 5 PE**

priétaires. Deux seigneurs de la chasse et un casseur furent décapitées par les créatures. Une fois leurs victimes au sol, les monstres effectuèrent un repli. Baal arrivait à grand coups de sabots et les bêtes savaient que sa charge pouvait être particulièrement meurtrière. Les hybrides de Sasia n'urent d'autre choix que de courir vers les nemesis. Les flèchent pleuvraient plus tard. En attend, il était urgent de soigner la créature.

***Joueur Minotaure : vas-y, soigne, tu verras si je remporte l'autorité... ;)***





# Tour 2



9

## Tour 2.

Le Minotaure remporte l'autorité.

La cible était de premier choix pour Baal et ses centaures. Les némesis, pourtant très rapides, ne purent échapper à leur triste sort. Ils furent sauvagement piétinés par les cavaliers lancés à pleine vitesse. Le commandeur de l'armée du Scorpion avait envisagé cette alternative, et ce sacrifice pouvait être payant. Les cavaliers étaient maintenant cachés derrière trois malheureux petits arbres. Sur leur flan droit, Dame Claudia pouvait, sans aucune difficulté, éliminer un centaure à distance, et sur leur gauche, Sasia et ses hybrides représentaient une menace encore plus importante. La frappe des

centaures fut meurtrière mais ils risquaient d'en payer le prix. Les hybrides de Sasia, aidés de leurs neuromenciens, décochèrent une salve sur l'unité de Baal. L'Idole du Danu et le Talisman du Zéphyr de l'incarné permirent de

sauver un cavalier sur trois. Leurs armures légères furent transpercées de part en part par les carreaux des arbalètes. La magicienne jugea plus sage de conserver ses gemmes pour plus tard, les centaures avaient soufferts, cela était





suffisant pour le moment.

**Joueur Scorpion** : *Les centaures sont particulièrement dévastateurs en charge. Ils se déplacent de 40 cm en course et leur don d'armée les rend terriblement destructeurs. Même un troll n'y résisterait pas. Mais leur talon d'Achille est bel et bien leur faible valeur de résistance. Le tir est le meilleur moyen de tenir ces tueurs à distance.*

Pour venger leurs frères, les chasseurs lancèrent des pieux sur l'unité de Sasia. Les lances heurtèrent les arbres alentours ou se plantèrent dans le sol humide mais aucun ne toucha ses guerriers. Cela amusa la magicienne. Les chasseurs, conscients de leurs sorts terminèrent tout de même leur mouvement dans la zone objectif de leurs adversaires.

Pendant que le reste des

troupes continuaient leurs déplacements, Dame Claudia profita pour éliminer à distance un autre chasseur. Vi-raë, continua sa progression vers le sud mais était gênée par les hybrides. Le néfarius conserva son poste, les tigres et une des aberrations poursuivirent leur courses vers la zone objectif nord est. Les mouvements des autres troupes se poursuivaient dans le calme. Le minotaure fût cependant pris par surprise par la deuxième aberration postée non loin du néfarius. La créature du Scorpion découpa le colosse qui n'eut le temps de riposter et s'éloigna des troupes adverses qui avançaient dangereusement dans sa direction.

**Joueur Minotaure** : *quelle erreur de placement...j'ai mal évalué la distance.*

**Joueur Dirz** : *Les aberrations ont une force de frappe*

*considérable avec leur don d'armée. Avec un déplacement de 20 cm et 40 en course elles excellent dans l'art du blitz.*

**Fin du tour 2:**

Chaque armée remporte 4 PE. Le contrôle de la zone centrale (1 PE) et les quarts (3PE).

**Total :**

**Dirz : 7 PE.**

**Minotaure : 9 PE.**

10



# Tour 3



II

## Tour 3:

La compagnie du Minotaure remporte l'autorité.

Se sentant menacé, Baal et le dernier centaure vivant chargèrent les hybrides de Sasia. La charge meurtrière pulvérisa quatre combattants dont le

neuromencien. La magicienne qui avait prévu cette attaque éclair était restée en seconde ligne. Afin d'éviter une salve meurtrière des hybrides restants, les cavaliers conservèrent le contact avec les tireurs.

**Joueur Minotaure :** *Merci le mouvement de poussée du « format réunion » ;)*

Trop proche des guerriers du minotaure, l'aberration piqua en direction du pont côté est. La magicienne ne pourrait sûrement pas la soigner à cette distance, il ne valait mieux pas tenter le diable.

Ce mouvement profita au fils d'Ogmios. Voyant l'aberration s'éloigner du néfarius, le colosse barbare ne laissa pas à la créature le temps de réagir. De sa puissante massue il écrasa la petite excroissance qui servait de crâne au monstre. Son casque de métal n'empêchât pas la massue de faire voler en éclat sa cervelle minuscule. L'herbe fut éclaboussée par un sang noirâtre et l'énorme masse s'effondra dans la plaine. Ne voulant pas affronter le dasyatis, le





fil d'Ogmios jugea plus prudent de battre en retraite au près de la rivière. Alors que le clone dasyatis comprenait tout juste ce qui venait d'arriver à son comparse il subit de plein fouet la charge des géants barbares. Puissants et rapide, ces grands guerriers terrassèrent sans difficulté le monstre. Une brèche s'ou-

vrait sur le flan est.

**Joueur Dirz :** *äie ! A ce tour les pertes sont sévères mais je n'ai pas fini. Saisia et Dame Caudia n'ont pas joué et j'ai encore la possibilité de me débarrasser de Baal et de son dernier centaure.*

Pendant que les combats fai-

saient rage dans le goulet est, le reste des troupes du Minotaure continuait sa progression sur le flan ouest. Virae menait ses combattantes vers l'objectif au sud ouest. Dame Claudia préparait sa défense. Tout en se dirigeant vers le sud ouest également. Elle élimina le dernier centaure et infligea



# Tour 4



13

une blessure à Baal. Sasia et les hybrides achevèrent le travail de la fidèle. Les combattants entourèrent le champion qui ne put résister face au nombre. Sasia transperça le buste de Baal et lui porta ainsi le coup fatal.

**Joueur Dirz :** la combinaison des deux artefacts de Dame Claudia est redoutable, surtout lorsqu'elle ne peut pas être contrée par une Viraë gênée par le décor.

Sasia a eu de la chance car elle et son unité n'ont infligé que 3 blessures. Heureusement que Dame Claudia avait commencé le travail. Le rituel « contrôle de la matière » aurait permis d'assurer le massacre.

Plus au nord, loin des combats, la dernière aberration restait en position sur son

objectif et les tigres se préparaient à survoler la rivière pour s'emparer de l'objectif au nord ouest.

## Fin du tour 3.

Le Scorpion: remporte 3 PE (contrôle du quart) + 7 PE de Baal.

Le Minotaure : remporte 3 PE (contrôle du quart). Baal dépense 1 PE face aux arbalétriers lors du corps à corps.

**Total :**

**Dirz : 17 PE.**

**Minotaure : 11 PE.**

## Tour 4:

Le joueur Dirz remporte l'Autorité.

Ce petit coup de chance vint

à point pour la magicienne du Scorpion. A distance de charge des guerriers d'Enoch, elle n'aurait certainement pas survécu à l'affrontement. Elle prit tout le monde de vitesse et effectua un repli, puisa dans ses gemmes de ténèbres et tenta de lancer son rituel « souffle du désert » sur les géants barbares situés au nord de la colline centrale. A sa grande surprise, son sort n'eut aucun effet. La réserve de gemmes d'Enoch était à son maximum et il voyait très bien la magicienne vociférer ses incantations. Il la contra sans aucune difficulté. Tant pis, les tigres devraient se débrouiller seuls.

**Joueur Dirz :** Les géants vont vite et je comptais couper leur retraite pour sécuriser le passage de mes tigres vers l'ob-



*jectif au nord ouest. A mon avis, ils ne passeront pas au prochain tour. J'ai remporté l'autorité à ce tour, mais les statistiques sont en ma défaveur. Le prochain tour sera pour mon adversaire.*

Enoch poursuivait sa progression vers l'objectif au sud est. La pierre de légèreté donnait à son unité la possibilité de se déplacer très rapidement.

**Joueur Minotaure :** *Cet artefact est très pratique. Se déplacer de 40 cm est très avantageux. Les gemmes de mon unité peuvent servir à contrer ou à soigner mes combattants. Je me retrouve donc avec une unité très rapide, qui peut taper fort en charge et capable de tenir dans les mêlées grâce à ses combattants spéciaux.*

Le passage au sud ouest fut le théâtre d'un affrontement de masse. Les clones de Dame Claudia s'engouffrèrent

dans le goulet et chargèrent Virae et ses fiannas. Pendant sa course, Dame Claudia élimina un chasseur. Le combat fut extrêmement violent. Prise dans la mêlée et en proie à des clones dopés par le mutagène, Virae, malgré ses talents de guerrière encaissa 3 coups. Elle évita la mort de près en utilisant judicieusement un point d'élixir. La riposte ne se fit pas attendre, Virae, les bras entaillés ne put réaliser d'exploit, mais les fianas éventrèrent les clones qui s'étaient acharnés sur leur chef. La première ligne de clones s'effondra et les femelles se ruèrent à l'assaut de la seconde ligne.

Même si le dernier chasseur était toujours en vie, les clones de Dame Claudia étaient plus nombreux et contrôlaient donc la zone objectif du quart sud ouest.

Au même moment, sentant les tigres prêts à bondir en direction de l'objectif, le fils

d'Ogmios et les barbares géants effectuèrent un repli. Ils n'étaient plus utiles sur le flan droit complètement dégarni. Le meilleur moyen d'aider Virae et Enoch était de défendre leur territoire menacé par des créatures du Scorpion extrêmement rapides.

Sasia et ses hybrids rescapés des derniers combats ne tiendraient pas face aux guerriers du magicien Sessair. La magicienne préféra donner l'ordre à l'aberration postée à proximité du pont de ne pas venir en aide aux tigres mais de renforcer la défense de l'objectif au sud est.

**Joueur Scorpion :** *Mon adversaire a des chances de remporter l'autorité au prochain tour. Mes tigres se feront vraisemblablement charger. Même si mon aberration était sur place pour le soutien, ils ne pourraient pas contrôler l'objectif au nord ouest. Il vaut mieux rapatrier la bête en dé-*





15

*fense pour empêcher les guerriers d'Enoch de mettre la main sur l'objectif dans ma zone de déploiement.*

Gwenlaelle) et dépense d'1 PE lors du combat de Virae.

*lors de l'élimination d'un incarné adverse, il peut jouer défensif. Au lieu de sacrifier les tigres, Le joueur Scorpion aurait pu ordonner un repli et obliger le joueur Minotaure à mener une offensive. Comme*

**Total**  
**Scorpion : 23 PE**  
**Minotaure : 10 PE**

Fin du tour 4:

- Le Scorpion remporte 6 PE (les deux contrôles des deux quarts)
- Le Minotaure remporte 1 PE (contrôle du centre par

*La victoire est en train de se profiler. Le problème, lorsqu'on attribue la victoire à celui qui a cumulé le plus de points d'élixir, c'est que dès qu'un joueur remporte des PE*

*de la politique de la maison c'est de jouer l'objectif et rien que l'objectif, le joueur Scorpion envoie quand même ses tigres vers la zone objectif nord ouest.*



# Tour 5



16

## Tour 5:

Le Minotaure remporte l'autorité.

**Joueur Minotaure :** Les tigres ne peuvent pas remporter l'objectif. Même s'ils essaient d'échapper à mes géants, pour foncer sur l'objectif, ils sont obligés de courir en diagonale et de se mettre dans la portée de charge de mes guer-

*riers. Avec leurs deux dés en attaques et le don du minotaure les tigres ne résisteront pas. Au pire s'il me charge, il dit quand même adieu à l'objectif au Nord-Ouest. Ce seront donc Enoch et ses guerriers qui chargeront l'aberration. Ils sont trop loin de l'objectif Sud-Est. De toute manière à ce tour il faut sauver l'honneur.*

Portés magiquement par la

Pierre de Légèreté, l'unité d'Enoch traversa la plaine et fondit sur l'aberration. Tous les combattants entourèrent la créature. Nullement impressionnée par cette charge massive, l'aberration para et esquiva la totalité des coups d'épées des guerriers. Cette prouesse ne permit cependant pas à l'aberration de porter des coups. Ses longues griffes acérées fendirent l'air





et labourèrent le sol sans entailler un seul ennemi.

**Joueur Scorpion :** *ben quel combat de brèles !*

Sentant sa créature en danger, Sasia et le reste de ses hybrides chargèrent les guerriers d'Enoch. Profitant de la fatigue de ces derniers, les hybrides n'eurent aucun mal à entailler mortellement cinq guerriers immédiatement baignés par la magie de leur druide. Un halo diaphane entourait les guerriers tombés. Les plaies se refermèrent, les os se soudèrent et les dou-

combattant rendit l'âme. Le Scorpion avait fait le ménage au Sud-Est. Gwenaelle préféra assurer ses arrières en conservant le contrôle du passage Ouest.

Plus au nord, les tigres qui se sentaient en danger chargèrent les géants. Si les tigres sont des créatures ayant une très faible résistance, ils sont redoutables en charge face à des guerriers vêtus de peaux de bêtes et de plastrons légers. Sur les six géants, seul celui hors de portée des griffes des tigres survécut, soutenu par le fils d'Ogmios qui de sa masse puissance et de son épée gigantesque décapita et

éventra deux tigres. Le combat fût d'une violence exceptionnelle. En quelques minutes le sol fût recouvert de cadavres ensanglantés. Le visage maculé d'un sang épais vermillon, le Fils d'Ogmios, sonda les alentours pour s'assurer que le danger était écarté dans cette partie de la forêt.

Les combats du passage étroit à l'ouest n'aboutirent à rien de plus. Les clones et les fiannas étaient entassés dans un étroit passage. Dame Claudia et ses combattants avaient joué leurs rôles : enliser les femelles de Virae dans un interminable combat, les





Le Scorpion remporte 6 PE,  
le Minotaure 1 PE.

**Total :**

**Scorpion : 29 PE**

**Minotaure : 12 PE**

La partie peut s'arrêter car en imaginant que le Minotaure remporte tous les objectifs en un tour, il ne pourra jamais remporter 17 PE pour égaliser son adversaire.

La victoire revient donc aux Scorpions.

privant ainsi de l'objectif sud-ouest. Au passage Dame Claudia faucha le dernier chasseur.

**Joueur Scorpion:** juste pour le plaisir... ^^

Les combattants du scorpion surent tirer parti de leur avantage sur le terrain et mirent à mal l'armée du Minotaure, pourtant plus fine stratège.

*La charge courageuse de Baal cause en partie la perte de son armée. Son action fût certes couronnée de succès, puisqu'il élimina deux némésis, mais en s'éloignant de ses compatriotes, il prit un gros risque. En l'éliminant, Sasia donna un net avantage à son armée. Le reste ne fût plus qu'une question de temps.*

Fin du tour.

