# Objectifs

*Yls'Alh. Tel est le nom donné à la créature qui hante la plaine d'Orian. En ses ruines repose une abomination, témoin d'une bataille entre une horde de pillards gobelins et un convoi de Griffons qui rapportait une partie du butin de la campagne dans le désert face aux troupes de Dirz. Les Griffons, surpris pas l'embuscade de gobeline, périrent sous leurs javelots. Alors que les pillards ramassaient les caisses pleines d'or et de gemmes, l'Abomination sortit de sa tanière et extermina toute forme de vie, laissant les fabuleuses richesses disséminées ça et là.*
*La plaine est son territoire et nul n'est autorisé à y pénétrer.*

## Format:

3000 à 3500 PA.
6 tours.
Attaquant / Défenseur: NON

## Déploiement:

Les joueurs déploieront les cartes représentant leurs unités faces cachées. Une fois que toutes les cartes sont disposées sur le champ de bataille, elles sont révélées et les combattants sont placés.

## Le terrain:

Un Monstre est caché quelque part au centre du terrain. Du décor au centre doit couper en grande partie les lignes de vues vers les zones de déploiement (plusieurs murets entourant le monstre peuvent faire l'affaire). 6 trésors sont parsemés dans la zone centrale (les deux zones trésor);
Les joueurs se déploient dans une bande de 30 cm à compté du bord du terrain.

Chaque joueur place à tour de rôle 4 *pions trésor* dans sa « zone trésor » faces cachées. Il y a deux caisses vides et deux caisses pleines. Les joueurs ne savent pas où sont les caisses vides et les pleines.
La zone trésor d'un joueur correspond à une bande de 30 cm de large et de 120 cm de long

## Le Monstre:

Le monstre est caché et il possède deux trésors.
Il se trouve quelque part dans un cercle de 20 cm de rayon autour du centre.
Dès qu'un combattant pénètre dans sa zone, le monstre apparaît aléatoirement (*voir règles d'apparition aléatoire*) dans un cercle de 20 cm de diamètre, puis joue immédiatement après la fin de l'activation de l'unité qui a pénétré

Le monstre

dans le cercle. A ce moment le monstre tente de charger l'unité la plus proche de lui. Le monstre est réveillé. Par la suite, il jouera systématiquement en premier à chaque début de tour. De plus, le monstre a droit à un combat supplémentaire à la fin d'un tour, lorsque toutes les unités ont été activées, à condition qu'il se trouve au corps à corps. S'il est libre de tout adversaire en début d'un tour, il cherchera inlassablement à charger et détruire l'unité la plus proche de lui, même si cette dernière se trouve hors de portée.

Le monstre possède les caractéristiques suivantes.

*Rang 3 / 2 points de vie.*
*MOU: 15*
*DEF: 5*
*RES: 10*
*PEUR: 7*
*Pas de tir*
*3D6 au CàC, ATT: 7, FOR: 13*

*Compétences: Immunité / Peur, insensible, Charge bestiale.*

## Objectifs:

-1 point de victoire par trésor et par tour en sa possession.
-2 PV pour avoir terrassé le monstre.

Une unité peut prendre 1 trésor sans subir de pénalité.
Si elle prend un deuxième trésor, son mouvement est réduit de moitié.
Au troisième trésor en sa possession, son mouvement devient nul.
Une unité ne peut pas prendre plus de trois trésors.

## Points d'Elixirs:

-2 PE par tour pour le contrôle du cercle central.
-1 PE par tour pour le contrôle d'un élément de décor compris dans la zone neutre (bande vert foncé). Les joueurs doivent définir un décor dans chaque bande neutre.

## Règles d'apparition aléatoire.

Pour savoir où le monstre apparait, il faut placer le gabarit de dispersion au centre du terrain puis lancer successivement 1D6 et 1D20. Le premier indique la direction dans laquelle le monstre apparait, le deuxième indique la distance par rapport au centre où il faut le placer.
Il est également possible de lancer un D6 au lieu du D20 pour la distance.

1: Au centre
2: à 5 cm du centre
3: à 10 cm du centre
4-5: à 15 cm du centre
6: à 20 cm du centre.

# Dragon

## Les elfes Cÿnwall(3480 PA).

**Unité 1**: 6 Chasseurs d'Azur.
**Unité 2**: 6 Assadars dont un équanime.
**Unité 3**: **Sÿd de Kaïber** (*L'échyrion, lames sans pitité, rempart de lumière, Prodige de Galaté*) accompagné de 8 lanciers dont un synchronime et un porte étendard.
**Unité 4**: 1 Dragon
**Unité 5**: **Lens Mendkenn** (*Aile Céleste*) et 3 Echaïms.
**Unité 6**: **Maelÿn** (*rempart de lumière*) et 6 chasseurs d'Azur.
**Unité 7**: 2 novas.

***Joueur Dragon**: Cela faisait longtemps que je voulais faire un rapport de bataille avec mes dragons. J'ai voulu me faire plaisir et sortir des échaïms, fraichement peintes ainsi que Maelÿn que je ne joue pas souvent.*

*Le canon et les tirailleurs me font peur, surtout avec la téléportation de miss Baba. Mon dragon devra se débarrasser de ses archers et du canon. Les remparts de lumière protègeront mes troupes pour leur permettre d'avancer sous le feu ennemi. Les novas titilleront le monstre lorsqu'il sera apparu. Les assadars ne seront là que pour s'occuper du centre alors que les échaïms joueront les objectifs latéraux (j'espère ne pas tomber face à face avec le canon).*

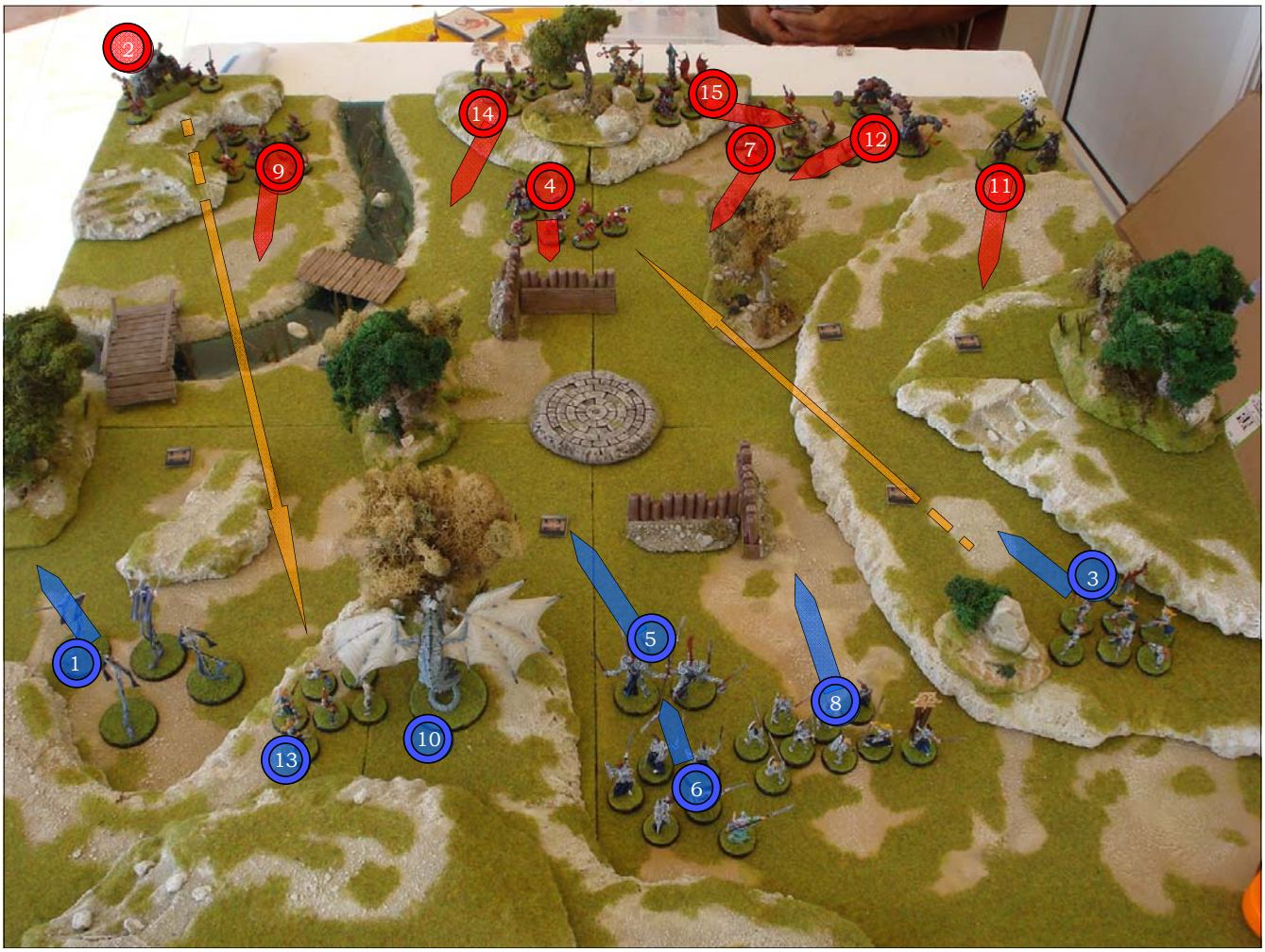
# Les Rats

## Les Rats (3500 PA):

**Unité 1**: **Maitre Sulfur** (*l'effet troll*)) accompagné de 6 mutants dont un spychomutant.
**Unité 2**: **Hoosû Uzo** (*Marée du Dieu Rat*) et 10 ashigarûs dont un porte étendard et deux prophètes.
**Unité 3**: 9 archers.
**Unité 4**: **Golborak** (*cloche du Dieu rat*) accompagné de 6 gobelins avec boulet.
**Unité 5**: **La Babayagob** (*Trou d'air*) entourée de 6 tirailleurs.
**Unité 7**: 3 chevaliers Ström.
**Unité 8**: 3 trolls de feu.
**Unité 9**: 1 casse montagne et 4 servants.

***Joueur Rat***: *Pour cette partie face à un adversaire au don redoutable, on va faire simple. Un jeu de fond de cours avec du tir (archer, canon, tirailleurs et Hoosû Uzo et sa marée de rat). Les cavaliers pour les caisse d'or et éventuellement du blitz sur des ennemis isolés. Les trolls sont là pour « poutrer » au centre et Sulfur invoquera des trolls en soutien pour la bataille au centre.*
*A part les trolls je n'ai pas une grosse force de frappe au corps à corps. Il faudra donc que j'affaiblisse mon adversaire rapidement et que je sois le plus rapide à prendre possession des objectifs.*

# Tour 1






## Tour 1:

Le dragon remporte le jet d'autorité. Les deux commandeurs possèdent la compétence stratège, cependant, la valeur d'autorité de Syd est de 5 face à 4 pour Golborak.
Les échaïms, mal placées et en vue du canon préférèrent se déplacer le plus vite possible afin se mettre à l'abri.

***Joueur Dragon** : J'ai besoin de cette unité rapide pour jouer les objectifs. Leurs caractéristiques de combats ne sont pas exceptionnelles, mais le don du dragon peut les transformer en véritables furies capables de démonter l'unité de troll de feu. Le canon est loin et il lui faut faire des 6 pour atteindre mes unités. De plus, avec notre limitation Réunion, son fidèle et sa marée de rat force 6 ne peuvent rien contre moi au premier tour.*

Le joueur Rat active maintenant son canon. Les 4 artificiers lui font bénéficier de 4 dés pour le tir. Le joueur rat choisit de ne pas utiliser la mutation de la cloche du Dieu rat de Golborak pour le moment.

*Avec nos limitations Réunion, la Cloche du Dieu Rat donne mutation à une unité et non à toute la compagnie. N'importe quelle unité peut en bénéficier une fois par tour.*

Malgré la longue portée, Le tir puissant de la machine de guerre, frappa de plein fouet toute l'unité de Chasseurs d'azur qui furent instantanément pulvérisées dans un fracas assourdissant. La déflagration fût d'une telle violence que même le dragon qui se trouvait à plusieurs mètres des Chasseurs d'Azur fut mortellement blessé par les projections de métal du boulet. En une frappe, Syd assista, impuissant, à l'annihilation de deux de ses unités dont la plus féroce, le dragon. Ce coup fatal entama grandement le moral des

troupes.

*Alors là c'est terrible. Il fallait faire un 6 pour toucher la cible du canon, les chasseurs d'azur. Sur 4 dés, un 6 est apparu, donnant un autre 6 puis un échec. L'aire d'effet fût donc de 6 cm. Comme si cela ne suffisait pas, la déviation du tir se fit en direction du dragon. Avec une résistance de 10 et deux crans de blessures il fallait au minimum obtenir un 6 puis un 4 pour le terrasser. Ce qui se produisit…*

***Joueur Dragon** : Le bilan est particulièrement catastrophique. Je perds deux unités dont le dragon à la deuxième activation ! Sans lui la partie va devenir très délicate car je vais essuyer des salves de tirs de toute part. J'ai fait une énorme erreur. J'aurais dû éliminer les servants du canon avec mon dragon en utilisant son don pour le tir. L'adversaire devait faire un 6 pour toucher sa cible, et avec 4 dés ça arrive plus rapidement qu'on ne peut l'imaginer. J'ai joué avec le feu en voulant conserver mon dragon pour lui mettre la pression sur ses autres unités et*

*finalement je me suis brulé. D'un autre côté. C'est un sacré coup de malchance que mon dragon disparaisse ainsi.*

En représailles, Maelÿn et ses tireurs éliminèrent les boulets de Golborak. La magicienne profita pour protéger ses unités d'un rempart de lumière.
Ne pouvant effectuer d'action offensive, les autres unités se placèrent. Les novas aperçurent Golborak et ses boulets en lambeaux se réfugier derrière une palissade non loin de la cachette de la créature. Ils foncèrent donc dans son antre.

***Joueur Dragon** : il faut jouer l'objectif et j'ai une chance sur deux que la créature apparaisse du côté de Golborak. Si elle pouvait l'éliminer ça me permettrait de revenir dans le jeu.*

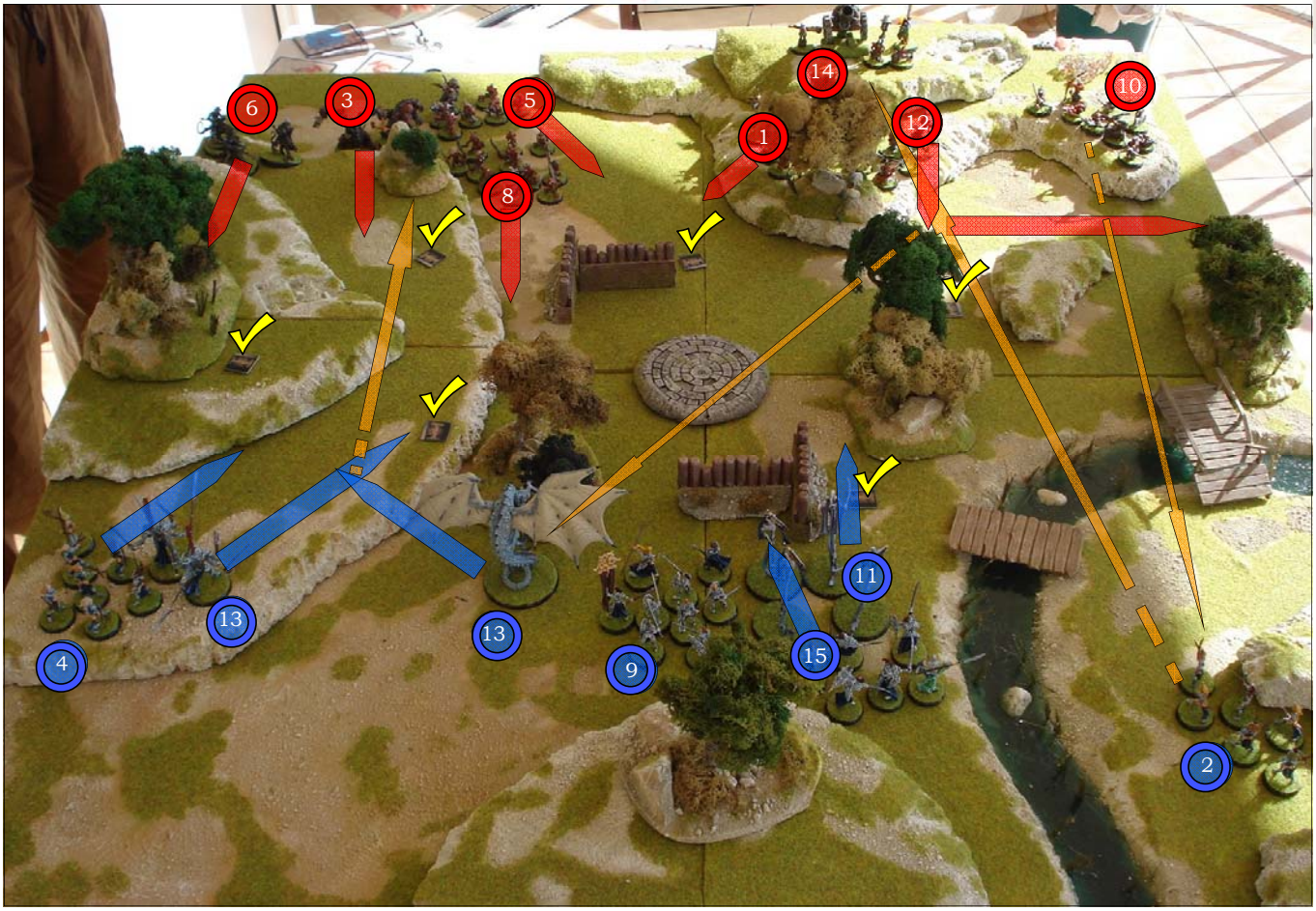
Sans savoir où se trouvait le monstre, les Novas foncèrent au centre du terrain et s'emparèrent au passage d'une caisse pleine de pièces d'or et d'agent. Malheureusement Le monstre apparu juste devant eux. Golborak, un rictus aux lèvres observait l'apparition hideuse démonter un Nova et blesser le second. Lors de sa deuxième passe d'arme, elle terrassa le deuxième robot. L'élimination en un temps record de trois de ses unités fit prendre conscience à toute la compagnie du Dragon qu'il ne fallait pas sous estimer les Gobelins.

***Joueur Dragon** : Bon, ben je crois qu'on va recommencer la partie….J'abdique…Sacré foutu canon. J'ai voulu faire le malin, ça m'apprendra.*

*Nous décidons de recommencer le même scénario mais en changeant de côté.*

# Tour I

## La revanche




### Tour 1:

Les rats remportent l'Autorité. Les elfes serrent les fesses…
La première action vint de Sulfur et non du canon. Ce denier préféra conserver ses gemmes pour le tour suivant.

***Joueur rat*** *: Vu la position du dragon et mon point de moins en AUT, j'ai préféré cacher Sulfur qui représente une cible de choix en pensant que mon adversaire jouerait en premier.*

Les chasseurs d'azur du flan droit profitèrent de cette hésitation des rats pour faire feu de leurs arbalètes sur le canon. Le don du dragon fût mis à profit pour le tir. Les quatre servants succombèrent avant même d'avoir pu mettre le feu aux poudres.

*Erreur du joueur Rat. Le canon était visible par le dragon et les tireurs. Il aurait pu se douter que toute l'attention de son adversaire allait être portée sur la machine. Il aurait dû le placer dans un coin, plutôt que sur une colline quitte à le téléporter avec Babayagob en cours de partie.*

Hormis cette première salve meurtrière, toutes les autres unités se positionnèrent pour la suite des évènements. Les trolls et les cavaliers prirent possession de la colline Ouest dont le vis-à-vis était occupé par Maelÿn, protégée par un rempart de lumière. Golborak, le commandeur de la compagnie Rat resta très en retrait, préférant donner ses

ordres tout en observant ce qui se tramait à l'avant. Ce gentil balai ne dura pas longtemps. Les Novas déclenchèrent les hostilités en s'emparant d'une caisse pleine d'or. Ceci provoqua la colère de Hoosü Uzo qui s'avança. Il aurait bien voulu faire apparaitre une marée de rats, mais la distance qui le séparait des robots était beaucoup trop importante. Ce sera pour plus tard.

*De toute manière avec une résistance de 10, les Novas ne craignaient pas grand-chose. Ceci dit, ils étaient les seuls potentiellement accessibles par le fidèle qui ne conserverait pas ses points de foi. C'était donc une bonne idée que d'essayer d'entamer la mécanique des robots.*

Voulant prendre de l'avance, Syd tenta d'invoquer des Pulsars. Malheureusement, sa magie échoua, malgré la dépense d'un point d'Elixir.

***Joueur Dragon** : 18 gemmes et un point d'Elixir de perdus. Ca commence…*

Comme un malheur n'arrivait jamais seul, les archers, très en retrait, décochèrent

une salve sur les chasseurs d'azur qui avaient décimé l'unité de servants. Quatre d'entre elles tombèrent sous les flèches de bois tordus et de pointes rouillées.

***Joueur Rat*** *: Ils sont très bien ces petits archers !*
***Joueur Dragon*** *: J'aurais mieux fait de m'abstenir de te les peindre…:/*

Pour que leur sacrifice ne soit pas vain, les échaïms de Lens piquèrent vers une caisse à l'abri des arbres. Malheureusement celle-ci était vide.
Alors qu'il déployait ses ailes pour prendre son envol, le dragon aperçu du coin de l'œil l'unité de Babayabog se positionner, armer ses fusils de naphtes et tirer. Dans un sursaut inattendu le dragon pu éviter les balles qui sifflèrent près de lui. Il fût toute de même sévèrement touché au flan. Pour éviter toute riposte de la créature, Babayagob préféra téléporter son unité sur la gauche, cachée derrière de hauts arbres.

***Joueur Dragon*** *: Ben je reviens de loin cette fois-ci. Avec un 5 au dé de naphte, le dragon a pris 5 balles. Heureusement que les dés de mon adversaire étaient pourris, sinon, je pouvais dire adieu à ma bestiole…*

***Joueur Rat*** *: pfff…avec un si bon dé de naphte…*

Lors de son repli, le dragon atterrit en face des Trolls sur qui il cracha sa colère. Mais leur épaisses armures les protégea de la boule de feu. Un seul fût blessé.
Sous les tirs, le feu et la naphte, les assadars jugèrent plus prudent de courir à l'abri, derrière les palissades de l'enclos de la bête.

***Joueur Dragon****: Premiers*

# Tour 2



*échanges de « coups de feu ». Au prochain tour, je joue mon dragon en premier pour éliminer un peu de sa masse, en commençant par Hoosû Uzo.*

## Fin du tour 1 .

**Rat** gagne 1 PE sur ce tour il totalise **5 PE** / il gagne 0 PV à ce tour, il totalise **0 PV**.

**Dragon** gagne 0 PE sur ce tour, il totalise **0 PE** /il gagne 1 PV à ce tour, il totalise **1 PV**.

## Tour 2.

Une fois de plus l'armée du Dragon remporte l'Autorité. L'unité du fidèle rat devenait de plus en plus menaçante, et c'est en toute hâte que le dragon pris son envol et fou-droya les ashigarus de Hoozû Uzo. Tous périrent dans les flammes dévastatrices de la

bête Cÿnwall.
Seul sur le terrain, Hoozû Uzo tenta de récupérer une caisse malheureusement vide.

***Joueur Dragon** : Il commence à me fatiguer avec sa marée du Dieu rat…il est encore dangereux ce tour car il peut encore l'invoquer deux fois mais au tour prochain il n'y aura plus qu'une marée, ce sera plus gérable.*

Avant de subir les tirs des tirailleurs, les chasseurs de Maelÿn décochèrent une salve meurtrière (don du dragon) sur les 6 boulets de Golborak. La magicienne tenta vainement une incantation. Un rempart de lumière aurait été fort appréciable pour se protéger, mais le destin en a voulu autrement.

***Joueur Dragon** : Aujourd'hui la magie chez les dragons ce n'est pas ça…*

Au même moment, Lens piqua sur le flan gauche, peu rassurée par la présence des tirailleurs et de leur meneuse, la Babayagob. Ces fusils à Naphtes étaient particulièrement terribles.

*A ce moment, le joueur rat a mis une carte en réserve.*

***Joueur Dragon** : pourtant il aurait pu faire du mal à mes échaïms….tant mieux pour moi.*

Sulfur consolidait sa défense en faisant apparaitre deux trolls de feu. Ce tour allait être décisif. Il savait bien que Sÿd tenterait d'invoquer également ses terribles robots de combat. Le chef des elfes ordonna à ses assadars de rester à couvert. Il aurait besoin de leurs épées plus tard. Mieux valait les mettre à l'abri des tireurs de la sorcière pour le moment.
Avant même que les deux chasseurs d'azurs rescapées des tirs des archers puissent reprendre leurs esprits, huit flèches leur perforèrent le torse et le visage. Elles s'effondrèrent sous les tirs des redoutables flèches gobelines.

***Joueur Rat** : Ca ne tir pas fort, mais avec le nombre, ça peut faire du dégât cette petite troupe d'archers.*

N'ayant pu contrer l'invocation de Sulfur, Sÿd invoqua lui aussi deux puissants pulsars.

***Joueur Dragon** : J'ai besoin d'une unité qui se déplace rapidement et qui frappe fort.*

Les robots apparurent dans la zone maudite. La terrible créature s'éveilla et s'en prit à eux. Malgré une frappe puissante, un seul pulsar fût endommagé, au grand soulagement du commandeur cÿnwall.
En prévision du carnage, les novas descendirent de leur colline pour se rapprocher de l'objectif central. Ils s'emparèrent également d'une caisse pleine d'or et de gemmes.
Tandis que les trolls et les novas s'évaluaient, les Chevaliers rat chargèrent les chasseurs d'azur de Maelÿn. Cinq femmes furent trans-

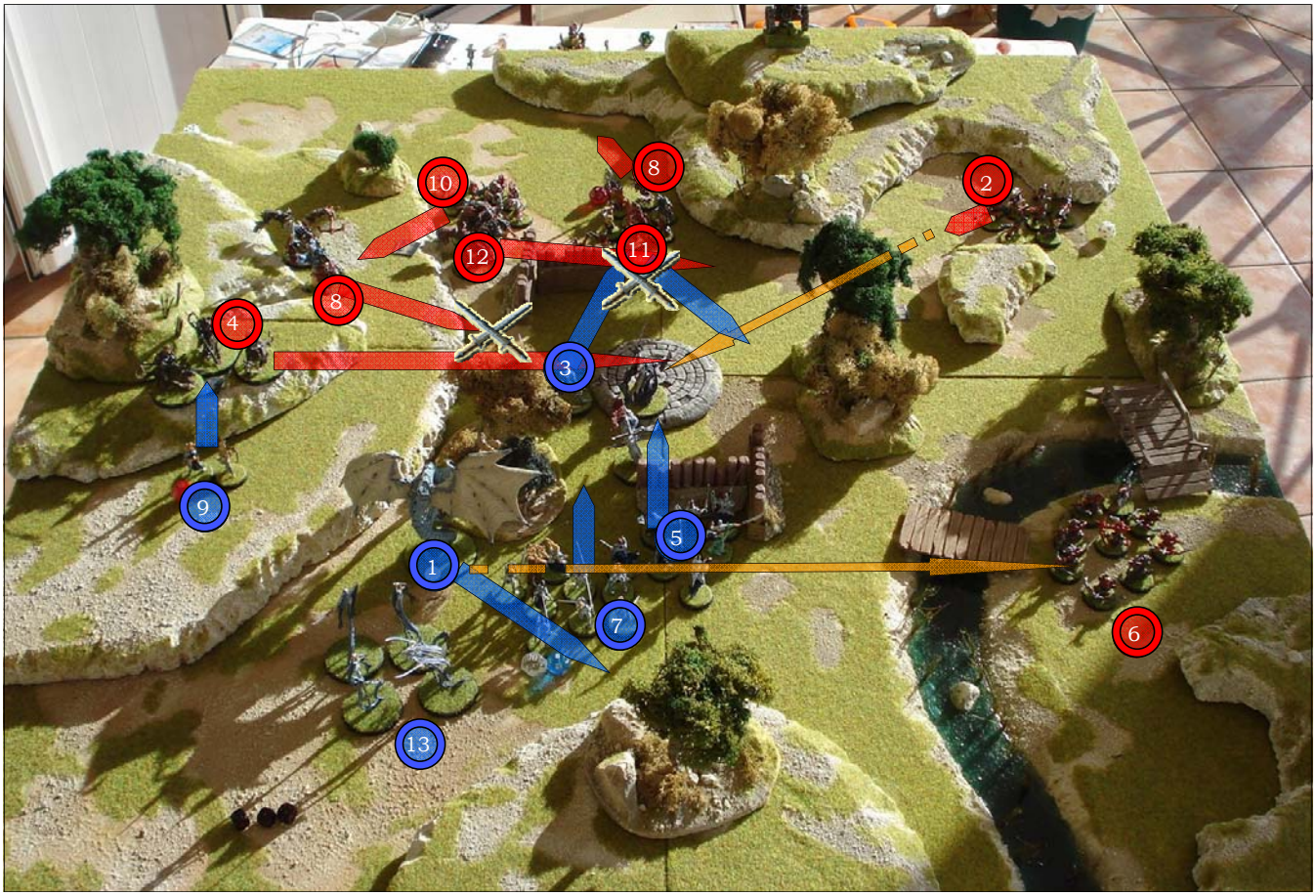
percées par les lances acérées des guerriers d'élite qui profitèrent de l'effet de surprise pour revenir chercher la caisse d'or convoitée par la magicienne elfe.
Alors que Sÿd s'apprêtait à donner ses ordres, le monstre prit les pulsars de vitesse et les assena de terribles coups de lames. Malgré l'épaisse armure qui recouvrait leurs mécanismes « vitaux », un pulsar furent fût mis en pièces au désarroi de leur commandeur. Le dernier survivant du massacre n'en menait pas large puisqu'il était salement également endommagé.

*Le joueur rat prend un petit avantage puisque le monstre est sorti de sa tanière et que le pulsar va très probablement disparaitre sous les coups de la bête au premier tour de jeu. Il a également eu une bonne idée en plaçant ses archers dans la ligne de mire du dragon. Cela va obliger le joueur dragon à faire un choix. Sauver le dragon ou jouer l'objectif. Les trolls ne vont certainement pas rester inactifs et contrairement au dernier pulsar, ceux-ci sont en pleines formes.*
*Si le dragon joue en premier, le joueur Rat peut dire au revoir à ses archers, mais le sacrifice peut d'avérer payant. Et ne l'oublions pas…ce sont des gobelins. Sacrifier des troupes pour de l'or est presque un principe élémentaire.*

## Fin du tour 2.

**Rat** : gagne 1 PE il totalise donc **5 PE** / il gagne 1 PV, il totalise donc **1 PV**

# Tour 3






**Dragon:** gagne 2 PE (contrôle de la zone centrale) il totalise donc , total **4 PE** / il gagne 1 PV et totalise donc **2 PV**.

## Tour 3:

Une fois de plus l'armée, du Dragon dispose de l'autorité.
Plus rapide que quiconque sur le champ de bataille, la créature finit de mettre en pièce le Pulsar invoqué. Sÿd se disait que cette perte était tout à fait acceptable.
En position de force, le dragon cracha sa boule de feu sur la troupe d'archers qui lui faisaient face. Des hurlements de terreur et de souffrance émanaient du brasier vivant. Les corps en flamme courraient dans un indescriptible chaos, lutant désespérément pour échapper à une mort inéluctable. Cette scène de terreurs galvanisa les troupes du dragon, heureux d'avoir vengé leurs sœurs mortes sous les tirs de ces petits êtres répugnant.
Pendant ce temps, non loin de là, La Babayagob souriait elle aussi. La mort de ses soldats lui importait peu. Elle était ravie de voir que ses adversaires avait sous estimé son intelligence. Pendant que ses archers rôtissaient sous les cris de joies des cÿnwalls, Babayagob et ses tirailleurs s'approchèrent du monstre au centre du terrain. Les mains quelques peu tremblantes des tireurs bourraient avec maladresse leurs armes de naphte. Une fois en position, la sorcière ordonna à ses soldats de mettre un genou à terre, chose qu'ils firent sans broncher malgré la peur qui leur nouait l'estomac. Cette créature était tellement effrayante. Alors que les derniers corps brûlants des archers rats touchaient le sol, une violente déflagration retentit dans toute la plaine, suivit d'un râle de souffrance et du bruit sourd que fait un corps lorsqu'il s'effondre sur le sol poussiéreux.
La naphte était venue à bout du monstre tyrannique qui hantait tant cette région. Un bref silence s'en suivit. Sÿd compris alors son erreur. Il avait certes sauvé son dragon, mais il réalisait que les gobelins reprenaient le dessus et allait mettre la main sur les caisses d'or et de gemmes tant convoitées.

*Le joueur Dragon n'avait pas du tout envisagé les choses comme cela. Il a mordu à l'appât de son adversaire qui avait anticipé la mort du pulsar. Le joueur Rat gagne deux points de victoire pour la mise à mort du monstre. Les caisses libérées par le monstre sont maintenant au sol et disponibles à qui veut bien se risquer.*

En riposte à cet acte, Les novas chargèrent Hoosû Uzo au lieu de prendre les caisses au centre. Ils déchiquetèrent avec frénésie le fidèle, sous les yeux écarquillés de ses ashigarûs.

***Joueur Dragon*** *: Je viens de perdre les deux points du monstre. C'est bien dommage. Je vais donc lui mettre la pression. Après avoir éliminé ses archers, je vais m'occuper de son fidèle. En le tuant, je me préserve d'une marée de rat à ce tour. Il à de quoi le faire revenir, mais ça sera au prochain tour. D'ici là ça me laisse le temps de l'entailler. J'aurais pu prendre les deux caisses centrale mais ses trolls n'ont pas joué et il serait idiot de perdre mes novas et par la même occasion les*

*deux caisses. On verra qui se risquera à venir les chercher. D'autant plus que Sÿd va invoquer à nouveau deux pulsars (si je ne plante pas mon sort comme tout à l'heure).*

Profitant de la charge des Pulsars contre le fidèle, les Chevaliers montés sur des rats continuèrent leur folle chevauchée et se précipitèrent au centre afin de récupérer les deux caisses abandonnées. Cela leur faisait trois caisses pleines d'or. Ils ne pouvaient cependant plus se déplacer, tant le butin était lourd, mais ils savaient également que si Sÿd, les échaïms ou encore les assadars tentaient quoi que ce soit, ce seraient quatre Trolls qui viendraient en renfort.

***Joueur Rat** : et voila..C'est mon tour et j'en profite…Les gobelins ne sont pas des troupes faites pour le corps à Corps hormis les trolls et éventuellement les cavaliers en charge. Il faut jouer rapide et en fond de cours. Il me faut marquer un maximum de points à ce tour et essayer de tenir les 6 tours en limitant la casse. Lorsque ses Novas et ses pulsars vont se mettre à mouliner, même mes trolls ne pourront rien faire. Surtout avec ce fichu don du dragon qui peut tout bouleverser à chaque tour. La moindre troupe de base peut devenir féroce. J'ai néanmoins un avantage, j'ai plus d'unités que lui, ce qui veut dire que je peux toujours jouer une unité de troll en dernier et couvrir mes cavaliers.*

***Joueur Dragon** : Le vil joue l'objectif à fond…c'est maintenant qu'il faut réagir.*

Le ton était donné, Les trolls n'intimidaient nullement les assadars qui décidèrent de charger les trois chevaliers postés fièrement au centre du terrain. Ces guerriers d'élite avaient montré à plusieurs reprises ce dont ils étaient capables. Ils ne frappaient pas très forts, mais maitrisaient des passes d'armes terriblement complexe à parer. Malheureusement, aujourd'hui, ils trouvèrent plus rapide qu'eux. Les rats évitèrent une à une les épées qui tournoyaient dangereusement devant eux et c'est avec consternation que Sÿd assistait impuissant à la charge manquée de son unité d'élite.

***Joueur Dragon** : et ben… c'est bien la peine de faire autant de dentelle en se battant…*

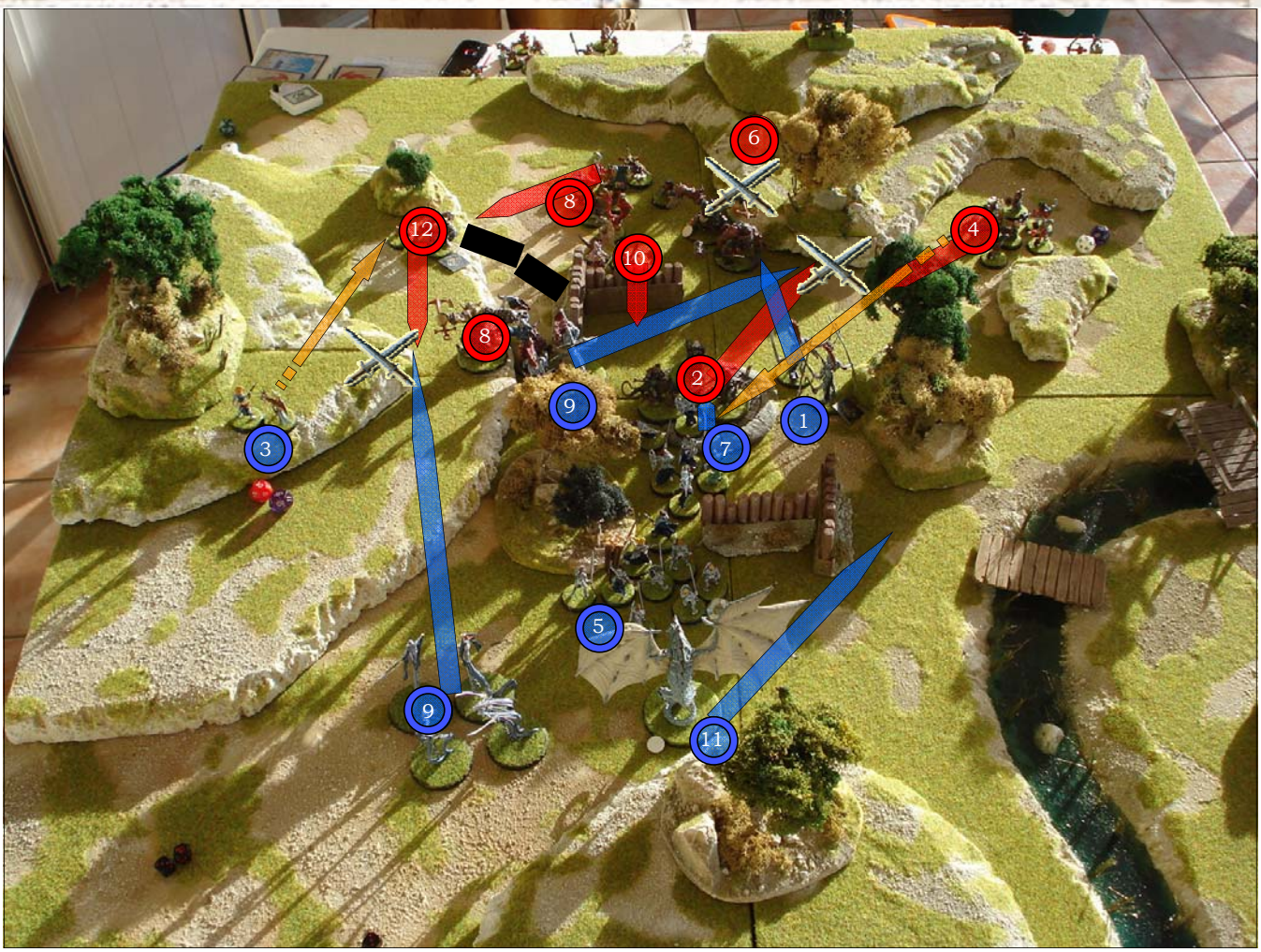
***Joueur Rat** : Je peux dire quelque chose ? :)*

***Joueur Dragon** : Non…. :(*

Devant un tel combat calamiteux, Sÿd dû invoquer, non sans difficulté, deux autres Pulsars. Il les fit apparaitre juste devant le petit goulet, afin d'empêcher les trolls de se regrouper au centre. Cela ne les empêcha pas de charger les pulsars avec une telle précipitation qu'ils se prirent les pieds dans leur masse de combat, au grand désarroi du Maitre magicien.

*Trois attaques ont été réussies, mais trois « 1 » sont sortis au jet de blessure….entre les Assadars et les Trolls on a assisté à un bal de gros nuls. Comme le disait le grand « divertisseur » de ces dames, Remÿ Gayard, de Mont-Phellyer, « c'est en faisant n'importe quoi que l'on devient n'importe qui »….nous sommes en plein dedans.*

# Tour 4






Afin de finir de casser le moral de l'adversaire, Golborak et ce qui restait de son unité s'emparèrent d'une autre caisse. Pendant ce temps, Hoosû Uzo pansait les plaies de ses camarades de combats. Non pas qu'il se souciait de leur bien être, mais il avait besoin d'eux pour demander les faveurs à son Dieu.
Afin de venir en renfort aux cavaliers, les deux autres trolls se déplacèrent en direction des novas.

## Fin du tour 3.

**Rat** dépense ses PE pour ressusciter Hoosû Uzo il ne lui reste qu'**1 PE** / Il gagne 6 PV (2 pour la destruction du monstre et 4 pour les 3 caisses des cavaliers et 1 pour celle de Golborak). Il totalise donc **7 PV**.

**Dragon** gagne 2 PE (contrôle du centre) Il totalise donc **5 PE** / Il remporte 1 PV Il totalise donc **3 PV**.

## Tour 4:

Encore une fois, le dragon remporte le jet d'Autorité.
Ce furent les novas qui surprirent les trolls de feu. Avant même qu'ils ne puissent comprendre ce qui leur arrivait, les deux monstres subirent une charge foudroyante puis furent roués de coup. Les fléaux meurtriers des robots déchirèrent l'épaisse peau granuleuse des monstres de combats. Les armures volèrent en éclat et le sang jaillit en gerbes sous la puissance des coups. Les troupes d'élites du Dragon rentraient en action.

***Joueur Rat** : Ce don du Dragon est particulièrement dévastateur. Avec 8 dés en attaque et le don en force, mes trolls ne pouvaient que subir.*

Sans attendre de se faire décimer, les cavaliers laissèrent

une caisse au sol et détalèrent comme ils le pouvaient avec deux trésors.

***Joueur Rat*** *: Ses unités vont commencer à me faire beaucoup de mal. Je tente ma chance, au lieu de laisser deux caisses pour détaler du double de mon mouvement, je conserve deux caisses et ne me déplace que de 20 cm. Si un cavalier tient, ça sera bon.*

Afin de bloquer les lignes de vue de Sulfur, Maelÿn fit apparaitre deux murs entre le Maitre magicien et ses trolls. La guerrière à ses côté en profita pour décocher une flèche entre les deux yeux du petit gobelin aux boulets qui accompagnait Golborak. Ses petites bêtes sont certes très fragiles mais terriblement acharnées. Ce qui en font de redoutables combattants lorsqu'ils sont en masse.

Une caisse restée seule fût ramassée par Babayagob. Tout en se déplaçant les tireurs firent feu sur les Assadars. L'équanime, mal protégé par ses troupes heurta le sol, le torse criblé de billes de métal.

***Joueur Rat*** *: Si il y a moyen de faire un p'tit mort au passage… :)*

Alors que le guerrier rendait son dernier souffle, Sÿd ordonna à ses Pulsar d'abandonner leur combat avec les trolls invoqués par Sulfur pour s'occuper des cavaliers rats. Les machines roulèrent à grande vitesse et embrochèrent deux des trois rats ainsi que leur monture, pour terminer leur charge au contact du dernier cavalier vivant.

*Avec notre format réunion, le magicien qui invoque doit maintenir une ligne de vue sur ses monstres, sans quoi, le sortilège est rompu lors de son activation. Il peut cependant invoquer à nouveau de nouvelles créatures mais elles ne pourront agir qu'au tour suivant. Cette limitation permet de gérer les invocations, surtout si l'armée adverse ne peut pas invoquer. On le voit bien sur cette partie, le fait de ne pouvoir invoquer qu'une seule unité à la fois permet de rendre le jeu plus stratégique. Si Sulfur avait pu faire apparaitre des trolls à chaque tour, la partie aurait perdu de son intérêt. Même chose pour Sÿd. On aurait assisté à un combat de magiciens. Le sort d'invocation reste cependant puissant, puisque les armées peuvent faire apparaitre des unités monstrueuses sans se soucier de les perdre. Il y a maintenant un inconvénient,*

*le magicien doit entretenir son invocation et faire attention à ne pas rompre le lien avec ses invocations.*

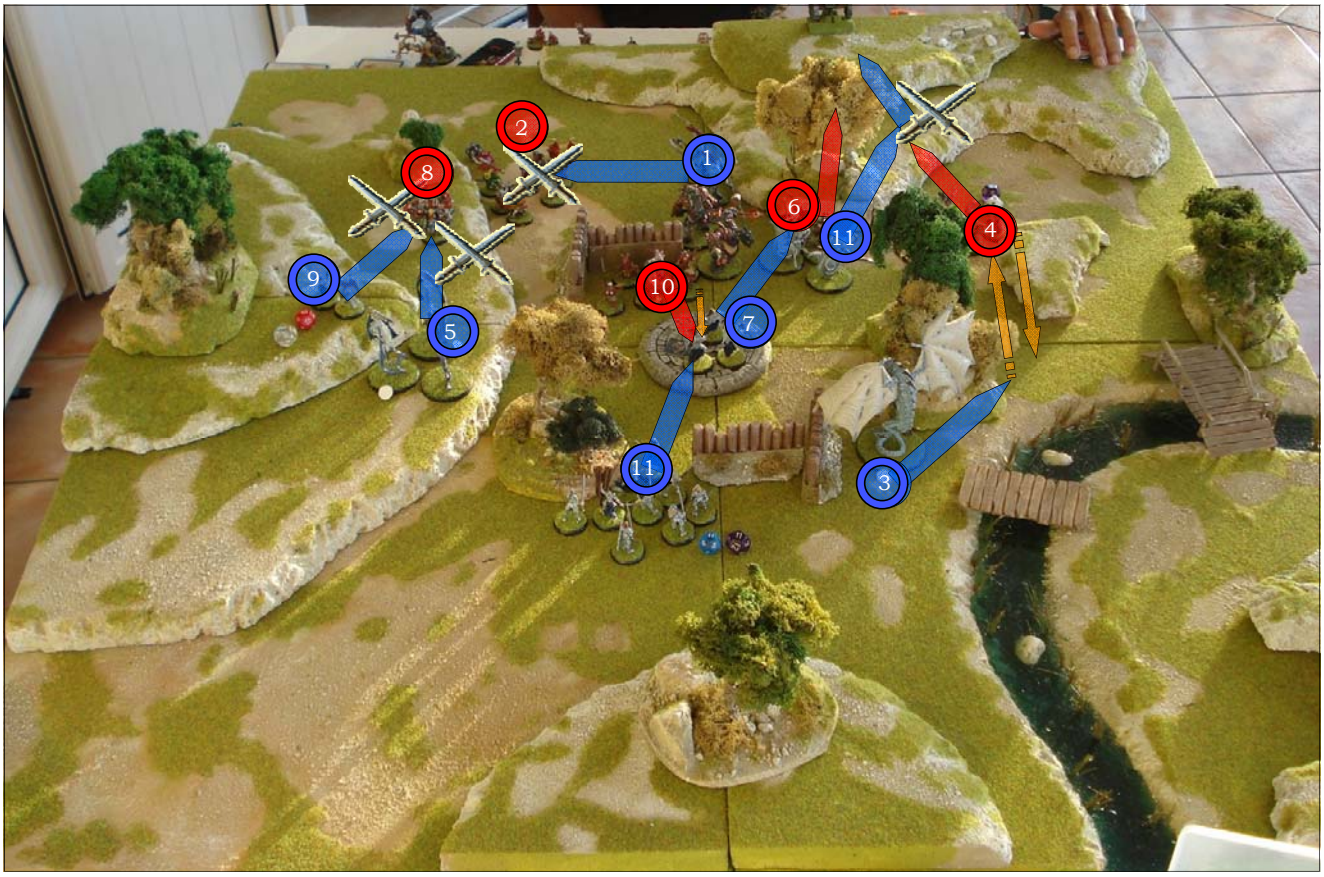
***Joueur Dragon** : En bloquant les lignes de vues, cela m'a permis de libérer mes pulsars du combat sans craindre une action des trolls disparaitront lorsque viendra l'activation du magicien Rat de jouer.*

Profitant des charges des un et des autres, les assadars, prirent possession du centre du terrain. Cette action n'aidait pas ses troupes à remporter la victoire mais cela permettait au moins de récupérer quelques points d'Elixir.

***Joueur Dragon** : vu ce qu'ils ont fait au corps à corps, de toute façon…*

Comme prévu, le lien entre Maitre Sulfur et ses créatures fût rompu par les remparts de lumière. Les créature enchantées disparurent dans un tourbillon de lumière ambrée. Quelques secondes plus tard, deux autres trolls identiques à ceux qui se volatilisèrent du champ de bataille se matérialisèrent entre les pulsars et les novas. Sulfur avait puisé dans tout ce qui lui restait de gemmes pour assurer l'apparition de ses gardes du corps. Une brèche s'était ouverte et le magicien se sentait en danger.
Afin de maitriser le flan droit qui allait tomber aux mains de l'armée du Dragon, Golbo-

# Tour 5






rak fonça sur les échaïms qui progressaient dangereusement. En même temps que le chef des gobelins prenait son élan, Hoozû Uzo fit apparaitre des rats qui rongèrent et blessèrent deux des femmes prises pour cibles par Golborak. La seule échaïm qui échappa aux morsures des rongeurs fût frappée de plein fouet par le commandeur Rat. Sa puissante frappe mis l'elfe à terre.
Le flan gauche étant perdu, le dragon obliqua sur sa droite afin d'en finir avec la sorcière et ses tirailleurs.

## Fin du tour 4

**Rat** contrôle le centre (Hoozû Uzo et ses ashigarûs) il gagne 2 PE, il totalise donc **3 PE** / il remporte également 4 PV. Il totalise **11 PV.**

**Dragon** totalise **5 PE** en cette fin de tour/ il remporte 2 PV, ce qui lui fait un total de **5 PV.**

*Le joueur Rat prend une sacrée avance, et ce, grâce à son action au tour précédent.*

## Tour 5:

L'autorité est encore remportée par le dragon après une égalité.
Comme prévu, les novas, engagèrent le combat contre l'unité de Sulfur, bien protégé au milieu de ses mutants. Ce fût sans surprise que ses petits gardes du corps furent projetés dans toutes les directions en plusieurs morceaux. Les armes encore sanguinolentes, les novas vinrent se poster devant le magicien. A défaut de se battre les engins rompirent le lien qui s'était établi entre le magicien et ses créatures. Celles-ci disparurent presque instantanément. Tout en portant des coups ridicules sur les articulations des engins, Sulfur puisa dans ses gemmes et tenta d'invoquer deux nouveaux trolls. Malheureusement, si Sÿd, hors de vue, ne pouvait rien contre ce sortilège, Lens, elle, stoppa net le magicien dans ses incantations.

***Joueur Dragon** : très pratique ce petit artéfact qui per-*

*met de contrer des sorts…*

***Joueur Rat** : de toute manière cela ne sert à rien, je vais quand même gagner… gnâk.*

Pendant, ce temps sur le flan Est, l'heure était au barbecue. Le dragon, se rua en direction de la Babayagob, cracha une boule de feu gigantesque et décima presque entièrement son unité. Seuls la sorcière et un tirailleur survécurent au gigantesque brasier. Malgré une riposte au fusil à Naphte, le dragon s'en sorti indemne. La sorcière préféra abandonner la caisse et fuir loin de la créature.

***Joueur rat** : tant pis, je perd un point à ce tour, mais je sauve ce qui reste de mon unité. On verra au prochain tour.*

Le flan gauche était aussi témoin de combats acharnés. Lens et ses deux Echaïms blessées piquèrent sur Golborak. Les longues épées des femmes tournoyaient dangereusement mais ne vinrent pas à bout de la légende vivante des rats. Seul son compagnon d'arme encaissa une série de blessures qui le terrassa, mais c'était sans compter sur l'acharnement de ces petites créatures. Avant de rendre son dernier souffle il frappa avec une telle violence les échasses de l'elfe qu'elle tomba et entraina dans sa chute sa sœur d'arme. Déjà blessée, elle se rompit le cou dans sa chute. D'un coup de boulet, le gobelin enragé écrasa la poitrine de la seconde échaïm. Encouragé par sa troupe, Golborak reprit du poil de la bête et malgré les multiples blessures sur son visage et à son abdomen, il tua net Lens. Le chef des rats pataugeait dans un bain de sang. Levant les bras au ciel il poussa un terrible hurlement de rage qui redonna du courage à son armée qui était en train de subir de lourdes pertes.

***Joueur Rat** : Sympa la « Cloche du Dieu rat ». Et ces petits boulets acharnés, je les apprécie tout particulièrement.*

*Heureusement qu'avec nos limitations une seule unité par tour peut bénéficier de la cloche du Dieu rat…C'est amplement suffisant, d'autant plus que n'importe quelle unité peut en profiter.*

Sans craindre la mort, Maelÿn tenta de s'en prendre à Golborak, mais ce n'était pas une frêle petite magicienne qui pouvait quoique ce soit face au petit gobelin bien protégé par son armure à Naphte.
Cherchant coute que coute à récupérer les caisses d'or, Sÿd ordonna à ses Assadars de prendre possession de la caisse laissée par les cavaliers. Cette opération fût sui-

cidaire. Hoozû Uzo, décidé à en finir avec cette menace, foudroya de son sortilège les trois malheureux Assadars qui périrent dans d'atroces souffrances, submergés par un flot de rats. Ce fût donc le fidèle qui récupéra la caisse. Il fallait en finir avec ces rats. Ce fût donc le commandeur des Dragon en personne qui prit possession du centre, faisant face à Hoozû Uzo qui le narguait, tapotant du pied le couvercle du trésor, le sourire au lèvre. Sÿd puisa dans sa réserve de gemmes afin d'entretenir son lien avec les pulsars. Il leur ordonna par l'esprit de s'occuper de la Babayagob qui avait tant réalisé d'exploits lors de cette bataille. En une fraction de seconde, les pulsars grimpèrent la colline ou s'était réfugiés la sorcière et son tirailleur. Ils empalèrent les deux petites créatures du bout de leurs lances et jetèrent les corps des deux malheureux à plusieurs mètres d'eux. Cet acte de sauvagerie ne permit cependant pas aux hommes de l'armée du Dragon de récupérer suffisamment des caisses d'or. Même si les elfes prenaient un net avantage en termes d'effectif sur le terrain, les gobelins surent d'avantage user de stratégie pour remporter la victoire. Ne cherchant plus l'affrontement, les petits êtres profitèrent de la fatigue de leur adversaire pour rebrousser chemin et ramener leur précieux butin dans leur campement.

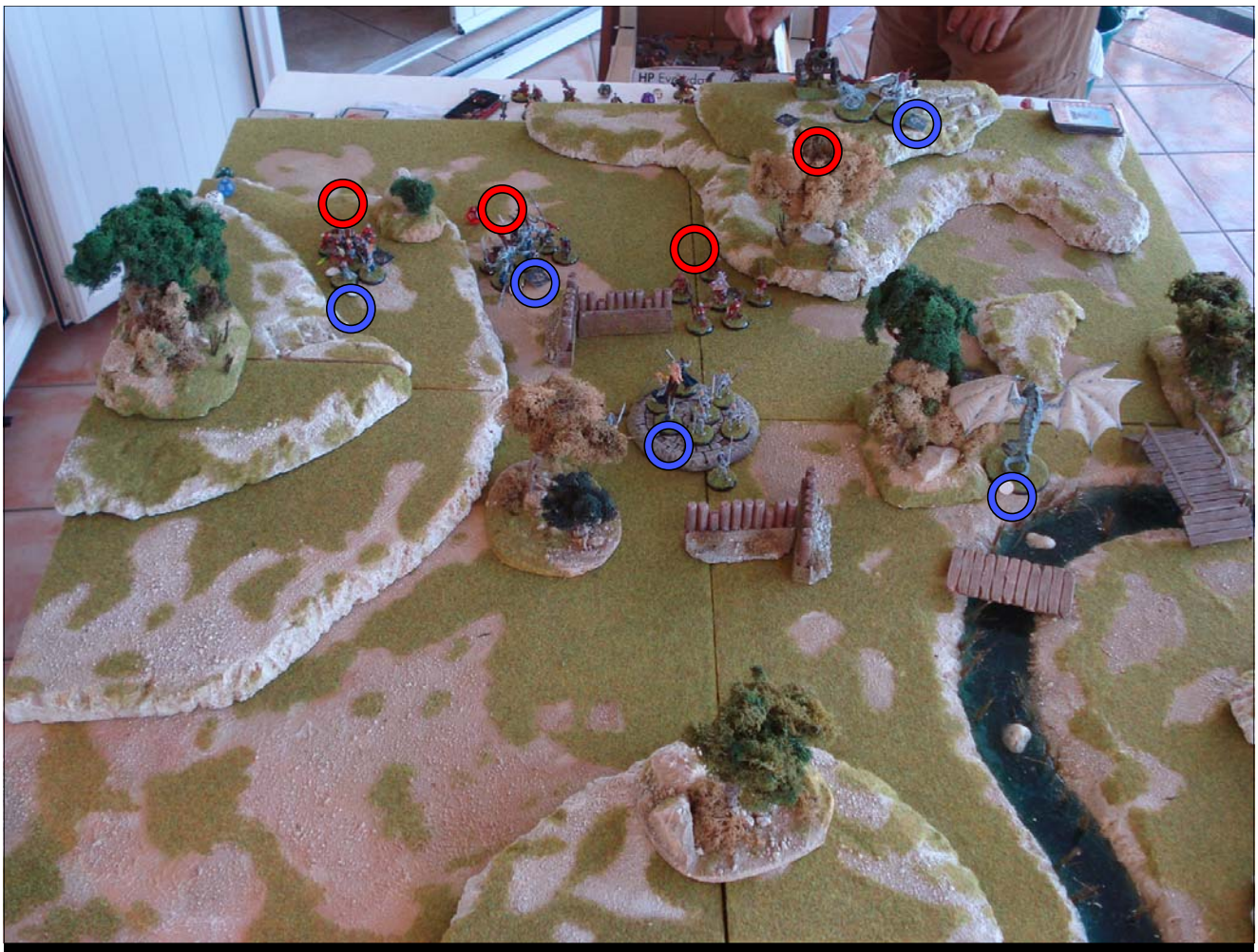
## Fin du tour 5 :

**Rat** gagne 3 PV, il totalise donc **14 PV.**
**Dragon** gagne 2 PV, il totalise donc **7 PV**.
Victoire de l'armée des Rat

***Joueur Dragon*** *: ce n'est pas la peine de faire un sixième tour. Même si je parviens à éliminer toute l'armée et que je récupère les caisses, le score serait de 13 en ma faveur contre 14 pour mon adversaire.*

*Ce fût une belle bataille. Les rats prirent le Dragon de vitesse au troisième tour. Le joueur Rat a su gérer une armée moyennement efficace au corps à corps en jouant l'objectif. Cette armée Rat est particulièrement dévastatrice à distance. Sulfur peut invoquer des trolls, les archers, les tirailleurs, le canon et Hoozû Uzo peuvent harceler les troupes adverses à distance, ce qui permet aux cavaliers de jouer les objectifs.*





Fin du cinquième tour.