

**CHAPITRE**  
VS  
**DÉMONS**

**CAMPAGNE**

THE  
**EDGE**  
D A W N F A L L



## PROLOGUE DU CHAPITRE

*La patrouille frontalière. Difficile de trouver pire affectation. Même les gardes des égouts de Volklingen et les bataillons pénaux de Pèlerins sont mieux lotis. Pourtant, personne ne se plaint. Nul n'est ici par hasard et chacun sait que son sort aurait pu être bien pire encore. Quoi qu'il en soit, notre unité est composée d'un ramassis de marginaux qui préfèrent les terres désolées, les océans de ruines, les tempêtes de sable et les dédales de crevasses au brouhaha et à la sécurité des Refuges.*

*Le danger est notre compagnon de chaque instant. La « reconnaissance par le feu », c'est comme ça que le Chapitre appelle ce que nous faisons ici. Si nous rencontrons un petit groupe de démons, nous les éradiquons et nous continuons. Si nous tombons sur un os... l'un d'entre nous se replie pour faire son rapport pendant que les autres restent pour le couvrir, y laissant leur peau si nécessaire.*

*Parfois, personne ne revient et la patrouille est déclarée perdue. Notre capitaine a failli y passer, alors qu'il était encore qu'une jeune recrue. Le jour où les démons massacrèrent toute son escouade, il se planqua sous un tas de cadavres afin de s'en sortir. Depuis lors, tout le monde l'appelle Opossum. Il est du genre chanceux : il a participé à soixante-treize patrouilles frontalières en réussissant chaque fois à ramener la plupart de ses hommes. On dit qu'il peut sentir le danger. J'espère que c'est plus qu'une simple légende colportée par les soldats.*

*Si jamais Opossum devait se planter, on peut compter sur Ficelle. Les gens disent qu'elle était jadis chirurgienne dans les arènes de Volklingen et que c'est pour cette raison qu'elle est capable de recoudre n'importe qui avec à peu près n'importe quoi. Une fois, elle a même transporté un bidasse sur son dos, après lui avoir recousu le bide avec un lacet de chaussure. La plupart des gars donneraient leur vie pour elle sans la moindre hésitation, bien que personne ne sache vraiment comment elle a pu se retrouver affectée à la patrouille. C'est un sujet qu'elle refuse d'aborder. Même quand elle est bourrée.*

*Les autres méritent également le respect : Markam, le sergent d'infanterie lourde, qui conserve son humour noir en toute situation ; Torlun le Gris, le plus vieux Pèlerin qu'il m'ait été donné de rencontrer. Il espère toujours pouvoir abattre ses sept démons afin de regagner sa liberté, mais les gars préféreraient le voir rester : c'est le meilleur cuisinier que cette foutue escouade ait jamais eu.*

*Notre nouvelle mission ressemble à tant d'autres avant elle : effectuer une reconnaissance sur une longue bande de basses collines, à des dizaines de lieues de toute terre habitée. Ce n'est qu'en quittant la forteresse de Eld-hain que nous avons découvert notre nouveau compagnon, un colosse à l'air sévère qui marche aux côtés d'Opossum. Il porte l'armure du Chapitre, mais j'ignore s'il s'agit d'un frère. Il ne montre pas son visage et reste dans son coin. On est supposés l'escorter jusque dans les montagnes septentrionales. Mais qui voudrait aller là-bas ?*

*Dès le départ, Markam a commencé à ronchonner, en grommelant que cet étranger allait nous porter la poisse.*

*Il avait raison.*

## PROLOGUE DES DÉMONS

*Le livre arbore une reliure en fer rouillé et sa couverture est renforcée avec les os d'une bête tuée il y a si longtemps que nul ne sait à quoi elle pouvait ressembler ou de quel monde elle pouvait provenir. L'ouvrage contient cinq cents pages. Chacune possède sa propre teinte, sa propre texture. Je peux reconnaître leur odeur les yeux fermés. Souvent, je les léche du bout de ma langue, savourant la saveur des peaux tannées de cinq cents races différentes.*

*Chaque page est un trophée. Un morceau d'un habitant de chacun des mondes que nous avons aidé à conquérir. En tant que chroniqueur de la Compagnie de Fer, je peux réciter chaque passage de notre longue litanie par cœur. Quand cet honneur m'a été accordé, je me suis scarifié la poitrine de joie. Comment aurais-je pu deviner qu'un jour j'aurais honte de la position que j'occupais ?*

*Lors de la bataille de Eld-hain, nous eûmes l'honneur de combattre en première ligne. Mais l'expérience et la fureur de nos guerriers ne suffirent pas. Par cinq fois, nous nous écrasâmes contre les portes. Cinq fois de trop. Nous n'eûmes même pas eu droit à une mort honorable. Lorsque les singes blancs amenèrent leur étrange tour face à la charge de la Septième Ferrata, nous restâmes en retrait en attendant une nouvelle opportunité.*

*Privés de notre victoire et d'une mort honorable, nous connûmes une double disgrâce. La punition fut exemplaire. Lorsque ce qui restait de la Septième Ferrata battit en retraite de la forteresse des humains, les Aînés se réunirent pour déclarer leur sentence. L'emblème de la compagnie fut brisé et souillé. Notre ancien prae-tor, Abigaszz, dut s'écorcher vif et fut découpé en morceaux par les Serviteurs d'Ish. De nombreux vétérans s'empalèrent sur leur propre lame. Nous fûmes privés de notre nom. Nous fûmes également privés de tout espoir de rédemption, car notre rôle consistait maintenant à sécuriser l'arrière-garde. Le livre est la seule chose que j'ai pu sauver, en affirmant qu'il avait été perdu dans la bataille.*

*Je dois le cacher – un Maître des Éléments a rejoint la compagnie. Un grand échelas tout desséché que tout le monde appelle Crâne. Sa tâche est soi-disant de servir de liaison entre les Aînés la compagnie, quel que soit le patelin pourri et oublié des dieux vers lequel on nous envoie. En réalité, je sais que Crâne est là pour nous surveiller et s'assurer que nous purgeons bien notre peine. C'est un espion et il ne doit jamais découvrir notre chronique. C'est pourquoi j'ai bien l'intention de le tuer à la première occasion.*

*Pour l'instant, le livre est en sécurité. L'ultime témoignage de la Compagnie de Fer.*

*Tout le reste devra être regagné.*



## MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

**IMPORTANT !** Notez que certaines règles de campagne prennent le pas sur les directives normales de partie en joueur contre joueur. Toute exception se voit détaillée dans le Scénario approprié. Si un Scénario ne mentionne pas certains aspects de la bataille (comme l'ordre de jeu, le déploiement des unités ou la Réserve de Cristaux de départ), cela signifie que cet aspect n'est pas modifié et que les règles normales s'appliquent, telles que présentées dans le Livret de Règles. Il en va de même pour la partie Mise en Place de chaque Scénario : seuls les éléments particuliers qui dérogent à la règle standard de mise en place d'une bataille sont détaillés.

- » Cette campagne utilise la carte générale (dont les emplacements d'autocollants commencent par les lettres A, B et C). Cette carte comprend trois rangées de cinq emplacements d'autocollants chacune. En partant du haut, ces rangées représentent : Forces (une armée), Pouvoirs (un cercle magique) et Pertes (une tombe).
- » La piste des Démons sur la carte de la campagne devient le compteur de la Compagnie de Fer, qui représente la progression de la compagnie sur le chemin long et tortueux de la rédemption de son honneur, son nom et son emblème. Une valeur élevée indique une amélioration de la position de la compagnie au sein de l'armée démoniaque, pouvant lui procurer de nouvelles options ou des opportunités de recrutement. Le revers de la médaille est que la compagnie risque d'attirer des adversaires plus dangereux.
- » La piste du Chapitre sur la carte de la campagne devient le compteur de Colonisation, qui représente le nombre de familles et de citoyens innocent qui auront pu être sauvés par le joueur du Chapitre. Les Colons qui accompagnent l'armée sont une lame à double tranchant : d'un côté ils offriront leur gratitude et leur respect au joueur du Chapitre, mais de l'autre ils rendront son voyage plus périlleux.

## MODIFICATIONS DE LA CARTE DE CAMPAGNE

Parfois, un Script vous demande de poser un autocollant dans un emplacement particulier de la carte de campagne. Ces autocollants peuvent représenter tout un tas de choses allant de citadelles rasées à des ponts détruits, en passant par des monstres ou d'étranges pouvoirs libérés par vos actions.

Pour conserver votre carte de campagne intacte, il n'est jamais demandé de retirer un autocollant. Au lieu de cela, quand un Scénario indique qu'un autocollant est perdu (par exemple, un bonus spécifique arrive à terme ou une unité spéciale est détruite), recouvrez-le à l'aide d'un autocollant Annulé, tout en laissant apparaître le numéro de l'autocollant d'origine.

Une fois la campagne terminée, tous les autocollants restent en place pour indiquer les changements permanents survenus dans le monde de *The Edge : Dawnfall*. Ces changements peuvent provoquer des répercussions inattendues lors de campagnes suivantes et vous permettront d'atteindre des parties de l'histoire inaccessibles jusqu'alors.

## UNITÉS ET DECKS DE DÉPART

Contrairement aux parties classiques, les joueurs commencent la campagne en ne disposant que d'une fraction de leurs forces et d'un petit deck préconstruit. Les unités plus puissantes, les Autels, les Bannières et les cartes Action supplémentaires sont ajoutés au fur et à mesure de la campagne. De plus, la règle standard qui vous limite aux cartes ses rapportant aux unités de votre armée est levée. Votre deck vous suit d'une bataille à l'autre et peut parfois

contenir des cartes qui ne peuvent être utilisées par aucune de vos Escouades lors d'un engagement particulier.

N'oubliez jamais que, dans tous les cas, l'Action Supérieure d'une carte est utilisable par n'importe quelle Escouade!

Avant de vous lancer dans le premier Scénario, veuillez construire votre deck de départ de campagne en utilisant la liste ci-dessous. Mettez les autres cartes de côté pour l'instant.

## Cartes Action de Départ:

### Chapitre:

- » Alerte
- » Bond
- » Bousculade
- » Formation
- » Jusqu'au Dernier
- » Mur de Boucliers
- » Piège
- » Siphon d'Énergie
- » Tactique
- » Tir

### Démons:

- » Auto-Destruction
- » Boule de Feu
- » Contrôle Mental
- » Étreinte Spectrale
- » Faisceau de Glace
- » Foi
- » Percée
- » Puissance Infernale
- » Source d'Énergie
- » Tourbillon Sanglant

**IMPORTANT !** Contrairement aux parties classiques, les batailles d'une campagne ne se terminent pas lorsqu'un joueur n'a plus de cartes Action. Quand cela se produit, remélangez les cartes de la défausse afin de former un nouveau deck.

## PISTE DE TEMPS

De nombreuses batailles de la campagne ont recours à la piste de Temps à la place (ou en plus) de la piste des Points de Victoire. La piste de Temps indique généralement la fin de la bataille, ainsi que tous les événements qui se produisent lors de la rencontre. Avant le début d'un Scénario, placez un marqueur Temps sur l'emplacement 1 de la piste, puis positionnez les marqueurs Tour dans les emplacements respectifs comme indiqué dans le Scénario. Ils vous serviront de repère pour le déclenchement de certains événements.

**Notez que la piste de Temps n'augmente qu'une fois que les DEUX joueurs ont effectué leur tour. De fait, la partie se déroule selon la séquence ci-dessous:**

- » Le marqueur Temps est placé sur le 1. Vérifiez les événements initiaux.
- » Tour du joueur A, puis Tour du joueur B
- » Le marqueur Temps est placé sur le 2. Vérifiez les événements de tous types.
- » Tour du joueur A, puis Tour du joueur B
- » Le marqueur Temps est placé sur le 3. Vérifiez les événements de tous types.
- » (...)

## ENREGISTRER LA PROGRESSION DANS LA CAMPAGNE

Bien que les batailles d'une campagne soient plus courtes qu'un match normal, terminer intégralement une campagne prend de longues heures. Si vous et votre adversaire souhaitez vous arrêter entre deux batailles, notez simplement le numéro du Scénario en cours et le statut des deux pistes de campagne.

Rangez ensuite le jeu jusqu'à votre prochaine partie, en vous assurant que les decks de campagne ne sont pas mélangés aux autres cartes. Grâce au système d'autocollants, tous vos choix de Scénario sont enregistrés au fur et à mesure sur la carte de la campagne.



## SCÉNARIO 1

# L'ES MARCHES NOIRES



## CHAPITRE:

*Vingt jours durant, nous avons progressé à travers les terres désolées vers le nord-ouest, ne croisant en chemin que des colonies à l'abandon ou des puits asséchés. Lorsque nos réserves se sont faites dangereusement basses, Opossum a voulu chercher de l'eau, mais l'étranger s'y est opposé. Il a déclaré qu'il devait se rendre dans les montagnes sans souffrir d'aucun délai. Le soir venu, Torlun nous a conté une histoire sur les étranges créatures qui seraient apparues dans le nord depuis quelque temps. Je me demande si cela a un rapport avec la présence de l'étranger.*

*Toujours est-il que nous sommes enfin parvenus à atteindre les Marches Noires, une ancienne route datant d'avant le Jour du Jugement, qui jadis traversait les montagnes. Il n'en reste aujourd'hui que quelques portions fissurées par la chaleur, accidentées et dangereuses.*

*Nous sommes à la périphérie des terres humaines. À la surprise générale, le voyageur a annoncé qu'il continuerait seul. Serait-il possible que notre mission soit terminée avant qu'elle ne commence vraiment ? Opossum a finalement réussi à convaincre l'homme d'emmener deux frères lourdement armés, même si ces deniers ne l'accompagnent pas au-delà de la passe.*

*Le reste d'entre nous va rester au pied de la montagne, à regarder les trois silhouettes s'éloigner vers le col.*

## DÉMONS:

*Personne dans la Compagnie n'a la moindre affection pour les Aînés de la Septième Ferrata. Tous des menteurs, des magouilleurs et des hypocrites. Mais ils sont malins, il faut bien le reconnaître. Quelques jours seulement après la défaite de Eld-hain, ils avaient déjà préparé une nouvelle offensive.*

*Chacun d'entre nous a prié ses ancêtres pour être envoyé en première ligne, mais les Aînés voyaient les choses autrement. Ils nous ont expédiés dans les terres désolées du septentrion, aussi loin du carnage et de la bataille qu'il est possible de l'être. Nous nous sommes limé les dents pour attiser notre colère, nous avons déchiré nos chairs à l'aide de nos propres griffes, et tout ça pour rien.*

*Nous nous sommes retrouvés au cœur du plus désolé des déserts de ce monde d'humains, brûlants au soleil et fouettés par le vent. Des cicatrices sont apparues autour des clous que se plantent les soldats après chaque bataille. Même notre nouveau praetor, un vétéran du nom de Porc-épic et généralement aussi calme que le roc, a commencé à perdre patience.*

*Seul Crâne garde le sourire, semblant se régaler de notre souffrance.*

*Ce matin, Porc-épic a craqué. Accompagné de ses deux plus fidèles molosses, il est parti pour les montagnes. Quand je l'ai interpellé, à la lisière du camp, il m'a dit qu'il était appelé là-bas. On dit que Porc-épic est hanté par les voix du Khyber. Je ne sais pas si c'est vrai, car personne ne les a plus entendues depuis des lustres et Porc-épic n'est pas un grand héros. Quoi qu'il en soit, j'espère seulement que les voix ne lui intiment pas de se jeter dans un gouffre ou de s'ouvrir le ventre à l'aide de sa propre épée. On en serait à trois praetors morts en deux semaines. Et ça, c'est pas très bon pour le moral des troupes...*



## MISE EN PLACE:

- » Les joueurs ne disposent pas de leur Autel pour cette bataille et ne placent qu'une seule Source de Cristaux chacun.
- » Le joueur du Chapitre commence avec 1 Cristal supplémentaire.
- » Le joueur du Chapitre commence la bataille. On n'effectue pas de Dispersion.

## RÈGLES SPÉCIALES:

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III et V sur la piste.

- » **Tour III** : Lisez le Script 15.
- » **Tour V** : Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions. Si aucun des deux joueurs n'a atteint son Objectif, n'appliquez aucune récompense ou pénalité et passez au Scénario 2.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.

## FORCES DU CHAPITRE:

- » 2 Escouades de Paladins (une d'entre elles commence en Mode Exalté).

**Objectif** : Tuer 2 Molosses du Carnage.

**Récompense** : Lisez le Script 11.

**Objectif Spécial** : Tuer le Forgesang.

**Pénalité** : Lisez le Script 12.

## FORCES DE DÉMONS:

- » 2 Escouades de Molosses du Carnage (une d'entre elles commence en en Mode Astral).
- » 1 Escouade de Forgesangs (arrive pendant la bataille, Escouade partielle avec 1 seule figurine, commence en Mode Puissance).

**Objectif** : Tuer tous les ennemis.

**Récompense** : Lisez le Script 16.

**Pénalité** : Lisez le Script 19.

**Pénalité Spéciale** : Si le Forgesang est mort, lisez le Script 14 à la place.

## SUCCÈS

- » **Démons** : Si le Forgesang rejoint la bataille et que l'un des Paladins est déjà mort, le joueur des Démons effectue immédiatement un Déplacement et un Combat (dans n'importe quel ordre) avec une Escouade de Molosses du Carnage de son choix.
- » **Chapitre** : Si le Forgesang rejoint la bataille et que les deux Paladins sont encore en vie, le joueur du Chapitre effectue immédiatement un Déplacement et un Combat (dans n'importe quel ordre) avec un de ses Paladins.





## SCÉNARIO 2

# PERTES DE GUERRE

### CHAPITRE:

*Après l'affrontement dans la passe, Opossum a envoyé des éclaireurs afin de s'assurer que les démons ne traînaient plus dans le coin. Bien lui en a pris. Leur camp se trouve à une journée de marche. Je n'arrive pas à croire qu'ici, au milieu de nulle part, nous soyons tombés nez à nez avec toute une compagnie de ces brutes. Peut-être la chance d'Opossum a-t-elle fini par l'abandonner?*

*Nous avons quitté les collines et entamé le voyage de retour vers Verreden afin d'avertir le Chapitre de ce nouveau danger.*

*Deux jours durant, nous avons marché sans nous arrêter. Le troisième jour, nous venons d'atteindre une plaine désolée et craquelée quand notre attention est attirée par le fracas d'une bataille. Un nuage de fumée plane à l'horizon. On peut distinguer des silhouettes qui s'agitent à l'intérieur. Examinant la scène avec sa longue vue, Opossum ne peut réprimer un juron. Il s'agit d'un convoi de colons, fort d'une douzaine de chariots. Je ne sais pas à quoi ils cherchaient à échapper, mais il semble qu'ils soient tombés de Charybde en Scylla : ils sont assiégés par une meute d'adorateurs démoniaques. Les colons se trouvent à plus d'une lieue de notre position et combattent avec l'énergie du désespoir. Nous nous lançons à l'assaut, faisant passer nos armures à vapeur à pleine puissance, mais nous nous rendons rapidement compte que nous n'arriverons jamais à temps. Par chance, la patrouille contient également des Pèlerins en armure légère. Ils accélèrent le pas pour rejoindre la bataille, menés par Torlun qui brandit sa lance à vapeur. Je n'aurais jamais pensé que ce vieillard puisse être aussi rapide. Et aussi cinglé.*

*Finalement, nous allons peut-être réussir à sauver ces civils. Mais, à quel prix?*

### DÉMONS:

*Nous sentons l'odeur du sang ! Nos hurlements ont déchiré la nuit et secoué les montagnes. Les spectres des Anciens, qui observent cette compagnie depuis le monde astral du Khyber, nous ont accordé une chance de rédemption. Des guerriers humains du Chapitre sont venus ici, maintenant, dans ce désert oublié. Ils constitueront la première étape de notre voie vers l'expiation de nos fautes.*

*Je dois reconnaître qu'ils sont rapides, pour des singes à demi nus. Ils disposent d'éclaireurs compétents et ne laissent quasiment aucune trace derrière eux. Mais, malheureusement pour eux, la possibilité d'une bataille a ravivé le feu qui brûle en nous. Nous avons pourchassé ces humains sans relâche et nous sentons déjà la démanaison d'un nouveau clou à planter dans nos chairs.*

*Lorsque nous les avons enfin repérés à l'horizon, toute la compagnie a poussé un hurlement : la bataille a déjà commencé ! Ces pitoyables créatures de la Caste Terreur cherchent à s'emparer de la gloire qui nous revient ! Nous nous précipitons au combat, sachant que nous sommes encore à plusieurs lieues du champ de bataille. Du coin de l'œil, je vois Crâne entonner un sortilège. L'instant d'après, sa silhouette décharnée disparaît, pour réapparaître loin devant, au cœur des combats.*

*La surprise me fait presque m'arrêter. Qui aurait pu croire que ce gringalet pouvait faire preuve d'un courage digne des Fils du Khyber?*

### MISE EN PLACE:

- » Les joueurs ne peuvent utiliser leur Autel au cours de cette bataille.

### RÈGLES SPÉCIALES:

**Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours II, III et V sur la piste.**

- » **Tour II** : Le joueur du Chapitre place 1 Escouade de Paladin au bord du plateau, à une Case minimum des autres figurines ou des pions. Lisez le Script 29.
- » **Tour III** : Le joueur du Chapitre place 2 Pèlerins (s'ils dispose des figurines) au bord du plateau, à une Case minimum des autres figurines ou des pions. Lisez le Script 29.
- » **Tour V** : Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions.

**Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.**

### FORCES DU CHAPITRE :

- » 1 Escouade de Pèlerins
- » **Des unités supplémentaires arrivent pendant la bataille**

**Objectif** : Survivre.

**Récompense** : Lisez le Script 22.

**Objectif Spécial** : Survivre avec au moins 2 Pèlerins.

**Récompense Spéciale** : Si le Chapitre a réussi à survivre à la bataille en conservant au moins 2 Pèlerins, ajoutez également 1 à la valeur des Colons des Terres Frontalières.

**Pénalité du Chapitre** : Lisez le Script 23.

### FORCES DES DÉMONS:

- » 2 Escouades de Sombres Érudits
- » 1 Maître des Éléments

**Objectif** : Tuer tous les Pèlerins.

**Récompense** : Lisez le Script 25.

**Pénalité** : Lisez le Script 28.

### SUCCÈS :

- » **Chapitre** : Si le Maître des Éléments est tué, lancez un Dé Rouge pour chaque Sombre Érudite encore en jeu. Sur un résultat de 5 ou plus, l'Érudite panique et quitte le champ de bataille. Retirez la figurine.



## SCÉNARIO 3

# L'ES FEUX DE FYRLOGIS

## CHAPITRE:

*Après la bataille, nous n'avons pas eu une minute pour souffler. Nous avons aidé les colons à faire repartir les chariots, puis nous nous sommes dirigés vers Verreden, les démons à nos trousses. Nous avons réussi à sauver quelques civils – des colons des Terres Frontalières, pour la plupart, ainsi que leurs familles. Nous sommes conscients qu'ils représentent un poids mort. Markan a grommelé que nous ferions mieux de les abandonner à leur sort, mais Opossum et Ficelle n'ont rien voulu savoir. J'en suis heureux.*

*Les nouvelles qu'ont rapportées les Colons sont hélas moins joyeuses. Il semble que nous ayons à payer le prix de notre victoire à Eld-hain. La plupart des forces du Chapitre, issues de tous les Refuges, s'y étaient rassemblées. De vastes zones entre chaque Refuge sont demeurées sans défense et l'ennemi en a profité pour méthodiquement ravager nos colonies. Les gens que nous avons sauvés fuyaient ce génocide.*

*Le soir venu, nous atteignons une petite ville dans la plaine. Un endroit calme, entouré de vieilles fermes. Des regards surpris nous fixent depuis les portes et les fenêtres.*

*« Nous sommes à Fyrlogis, dit une femme. Ils ne se doutent pas de ce qui va leur arriver. »*

*Les démons seront là dans quelques heures. Si nous voulons que ces gens puissent s'enfuir, nous devons nous préparer au combat.*

## DÉMONS:

*Ils nous ont échappé ! Ils avaient des chevaux, des chariots et ces maudites armures mécaniques qui ne se fatiguent jamais. De notre côté, nous sortions tout juste d'une course éperdue de trois jours. Même la Compagnie de Fer doit parfois se reposer !*

*Porc-épic est empli d'une rage sombre et froide. Je ne l'ai jamais vu dans cet état-là. Une fois calmé, il a divisé la compagnie en trois escouades, chacune assez importante pour faire face aux humains si jamais nous les trouvons. Malgré ses blessures, Crâne part avec le premier groupe. Gvor mène le second. Je reste dans le troisième, sous les ordres de notre praetor. Ces événements m'auront au moins permis de sortir la chronique de sa cachette et de la mettre à jour. Je l'ai négligée bien trop longtemps.*

*Dans la soirée, nous avons reçu la visite d'un molosse du carnage, porteur d'un message attaché à son cou. La seconde colonne et tombée sur nos proies. Ils se trouvent dans un village humain qu'ils s'apprentent à défendre. Les idiots. Mais la peau d'un idiot vaut bien celle d'un autre. Je sens qu'un nouveau chapitre de notre chronique, auréolé de gloire, va bientôt s'ouvrir...*


## RENFORTS DES DÉMONS :

Le joueur des Démons place l'autocollant A04, « Bannière des Démons », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, il peut placer et utiliser sa carte Bannière lors de chaque bataille, en suivant les règles normales.

## MISE EN PLACE:

- » Le joueur du Chapitre initie toutes les étapes de Déploiement ET joue le premier tour. Aucune Escouade ne peut effectuer de Dispersion.
- » Une fois que toutes les figurines et que tous les pions sont placés sur le plateau, le joueur du Chapitre place également 1 petit pion sur chacune des quatre Sources de Cristaux. Ces pions représentent des pièges mis en place par les habitants de Fyrlogis.

## RÈGLES SPÉCIALES:

- » Pendant la Moisson de chaque joueur, effectuez un Test pour Toucher pour chaque figurine de Démon  avec une Source de Cristaux piégée. Effet : 1 Blessure. Défaussez en suite tout pion Piège qui a réussi à Blessé un Démon.

**Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez le tour VII sur la piste.**

- » **Tour VII :** Dernier tour. Si personne n'est déclaré vainqueur une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions, celui qui possède le plus de Points de Victoire l'emporte.

## FORCES DU CHAPITRE :

- » 1 Escouade de Paladins
- » 1 Escouade de Pèlerins
- » 1 Escouade d'Éclaireurs

**Objectif :** Survivre en conservant au moins 3 figurines.

**Récompense :** Lisez le Script 31.

**Objectif Spécial :** Gagner grâce aux Points de Victoire ou tuer tous les ennemis.

**Récompense Spéciale :** Si vous gagnez grâce aux Points de Victoire ou si vous tuez tous les ennemis, lisez le Script 33 à la place.

**Pénalité :** Lisez le Script 32.

## FORCES DES DÉMONS:

- » 1 Fils de Khyber
- » 1 Escouade de Molosses du Carnage
- » 1 Escouade de Sombres Érudits
- » 1 Escouade de Forgesangs (contenant 1 seule figurine. Seulement présente si l'autocollant A08, « Le Triomphe du Praetor », est présent sur la carte de campagne)

**Objectif :** Gagner grâce aux Points de Victoire ou tuer tous les ennemis sauf 2.

**Récompense :** Lisez le Script 35.

**Pénalité :** Retirez 1 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer. Crâne, l'espion des Aînés, périt dans la bataille. Placez l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

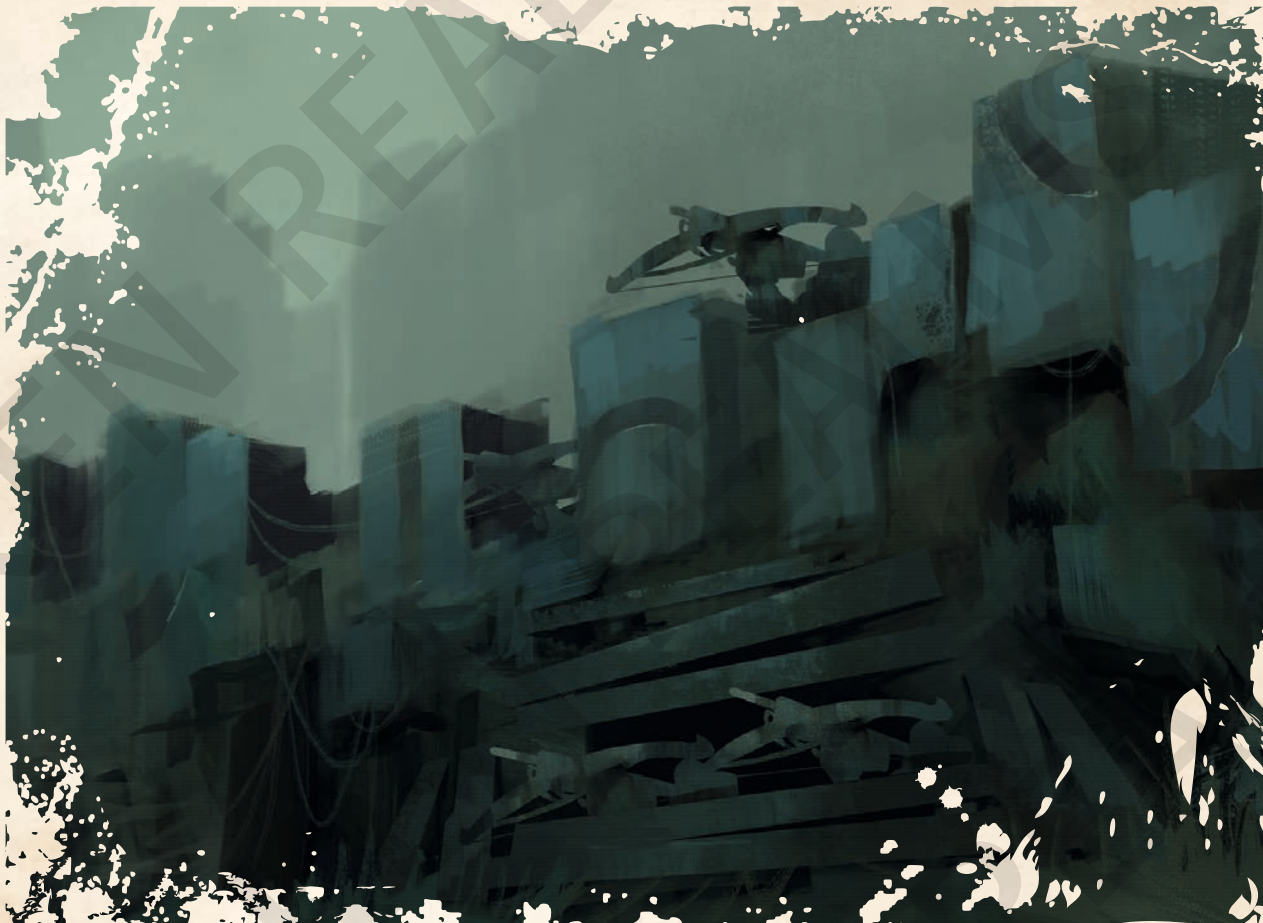
## SUCCÈS

- » **Chapitre :** Dès que le Fils du Khyber, un Forgesang ou un Molosse du Carnage meurt, lisez le Script 34.



## SCÉNARIO 4

# L'À TRAVERSÉE DU FLEUVE ASSÉCHÉ



## CHAPITRE:

*Gloire au Chapitre ! Je ne pensais pas dire ça un jour, mais ce sont les frères qui nous ont sauvés quand les généraux de Verreden et de Riggers ont perdu la boule. Magnus l'Intépide, un des chefs les plus talentueux du Chapitre, est venu directement d'Eld-hain accompagné de ses Paladins, leurs amures encore ruisselantes de sang. Magnus a pris le commandement et a établi un plan.*

*À partir de ce moment, nous avons commencé à freiner les assauts de l'ennemi, en attendant que les renforts venus de toutes les cités nous parviennent et que le flot de réfugiés soit à l'abri derrière nos lignes. Nous avons choisi le lit du Fleuve Asséché en tant que ligne de défense principale. Ses rives abruptes, qui s'étendent sur plus de cent lieues d'ouest en est, offrent un rempart naturel.*

*Du haut de ce rempart, je regarde l'ennemi approcher. Depuis hier, les démons concentrent leurs forces dans la région. Il semble clair qu'ils vont tenter une percée. Ils sont équipés d'échelles en ossements humains et de longues cordes se terminant par des crochets de fer. Derrière moi, les arbalètes de nos rangs d'éclaireurs scintillent. Si l'une de ces créatures parvient au sommet du rempart, nous sommes prêts à la recevoir.*

*– Covoro Her, IVe Bataillon des Tireurs d'Élite, Verreden*

## DÉMONS:

*« Ma magnifique et cruelle Maîtresse!*

*Nous sommes prêts à lancer l'attaque frontale. Je comprends votre frustration, ainsi que celle des autres Aînés, à nous voir coincés dans le lit de ce maudit fleuve asséché après un début de campagne si prometteur. Mais je vous fais la promesse que ces misérables humains ne vont pas nous ralentir longtemps. Nous avons quelques surprises en réserve qui devraient nous permettre de franchir leurs positions sur l'autre rive. Une fois leurs défenses brisées, nous déferlerons sur leurs terres comme une avalanche de fer. J'espère que lorsque tout ceci sera accompli, que vous permettrez de me prosterner devant Votre Majesté et d'entendre votre voix une fois encore. »*

*– Haw Gueulenoire, Praetor de la Septième Ferrata*



**IMPORTANT :** Cette bataille oppose les armées principales des humains et de démons. Au cours de cette partie, les joueurs n'appliquent PAS les bonus et pénalités des autocollants situés dans les emplacements « Pouvoirs », « Forces » et « Pertes » de la carte de campagne.

## RENFORTS:

Les joueurs choisissent 5 nouvelles cartes Action qu'ils mélangent dans leurs decks de campagne. Ils peuvent également remplacer jusqu'à 5 cartes déjà présentes dans leurs decks par de nouvelles cartes de leur faction.

## MISE EN PLACE:

- » Dans ce Scénario, le Chapitre se déploie toujours et premier et les Démons jouent toujours le premier Tour.
- » Avant que n'importe quelle unité soit déployée, le joueur des Démons choisit un des bords longs du plateau. Toutes les Cases qui longent ce bord représentent le Sommet du Rempart que les forces démoniaques essaient de prendre (voir Règles Spéciales).
- » Le joueur des Démons doit déployer ses unités à 2 Cases maximum du bord de plateau opposé au Sommet du Rempart.
- » Le Chapitre doit déployer ses unités dans les Cases du Sommet du rempart (le long du bord de plateau correspondant).
- » Le joueur du Chapitre commence la partie avec 3 Cristaux au lieu de 2.

## RÈGLES SPÉCIALES :

- » Au cours de cette partie, les joueurs n'appliquent PAS les bonus et pénalités des autocollants situés dans les emplacements « Pouvoirs », « Forces » et « Pertes » de la carte de campagne.
- » Les Démons qui parviennent au Sommet du Rempart sont épuisés. Pour y Activer n'importe quelle Escouade de Démons, le joueur doit dépenser 1 Cristal ou sacrifier 1 pion Endurance.
- » Chaque fois qu'une figurine située PLUS HAUT sur le Rempart (plus proche de la Case Sommet du Rempart en nombre de Cases complètes) attaque une figurine située PLUS BAS, elle gagne +1 INI.
- » N'importe quelle figurine située PLUS HAUT sur le Rempart peut Pousser toute autre figurine située PLUS BAS, quelles que soient leurs tailles de socles respectives.
- » Si deux figurines se trouvent à égale distance de la Case Sommet du Rempart, elles sont considérées comme étant au même niveau et ne sont soumises à aucune des règles énoncées ci-dessus.
- » Placez un petit pion sur le socle de l'un de vos Sombres Érudits. Il représente une bombe puissante qui répand une fumée noire. Quand une Escouade d'Érudits est Activée, avant d'effectuer tout Déplacement ou Combat, vous pouvez déclencher la bombe, tuant l'Érudit qui la porte. Des ténèbres artificielles et une épaisse fumée se répandent sur le champ de bataille, empêchant toute attaque à distance lors du prochain tour du Chapitre.

**Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III, IV et VII sur la piste.**

- » **Tour III :** Les Démons reçoivent une Escouade de Sombres Érudits – déployez-la dans une Case vide à 5 Cases minimum du Sommet du Rempart.
- » **Tour IV :** Lisez le Script 40.
- » **Tour VII :** Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions.

**Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.**

## FORCES DU CHAPITRE:

- » 1 Escouade d'Éclaireurs. Si l'autocollant A18, « Bannière de Verreden Brisée », est présent sur la carte de campagne, l'Escouade d'Éclaireurs ne contient qu'une seule figurine au lieu de deux.
- » 1 Escouade de Pèlerins
- » 1 Escouade de Paladins

**Objectif :** Ne pas avoir plus de 3 figurines ennemies situées dans des Cases du Sommet du Rempart à la fin de n'importe quel tour du Chapitre OU tuer toutes les figurines ennemies sauf 3.

**Récompense :** Placez l'autocollant A16-A, « Victoire du Chapitre », sur l'emplacement approprié de la carte de campagne. Lisez le Script 41.

**Pénalité :** Placez l'autocollant A16-B, « Victoire des Démons », sur l'emplacement approprié de la carte de campagne. Lisez le Script 43.

**Pénalité Spéciale :** Si tous les Éclaireurs sont tués, lisez le Script 43.

## FORCES DES DÉMONS :

- » 1 Escouade de Sombre Érudits
- » 1 Escouade de Forgesangs
- » 1 Escouade de Molosses du Carnage
- » **Des Escouades supplémentaires arrivent pendant la bataille**

**Objectif :** Avoir au moins 4 figurines au Sommet du Rempart à la fin d'un tour du Chapitre (si à un moment quelconque, il vous reste moins de 4 figurines sur le plateau, vous perdez immédiatement).

**Objectif Spécial :** Tuer tous les Éclaireurs.

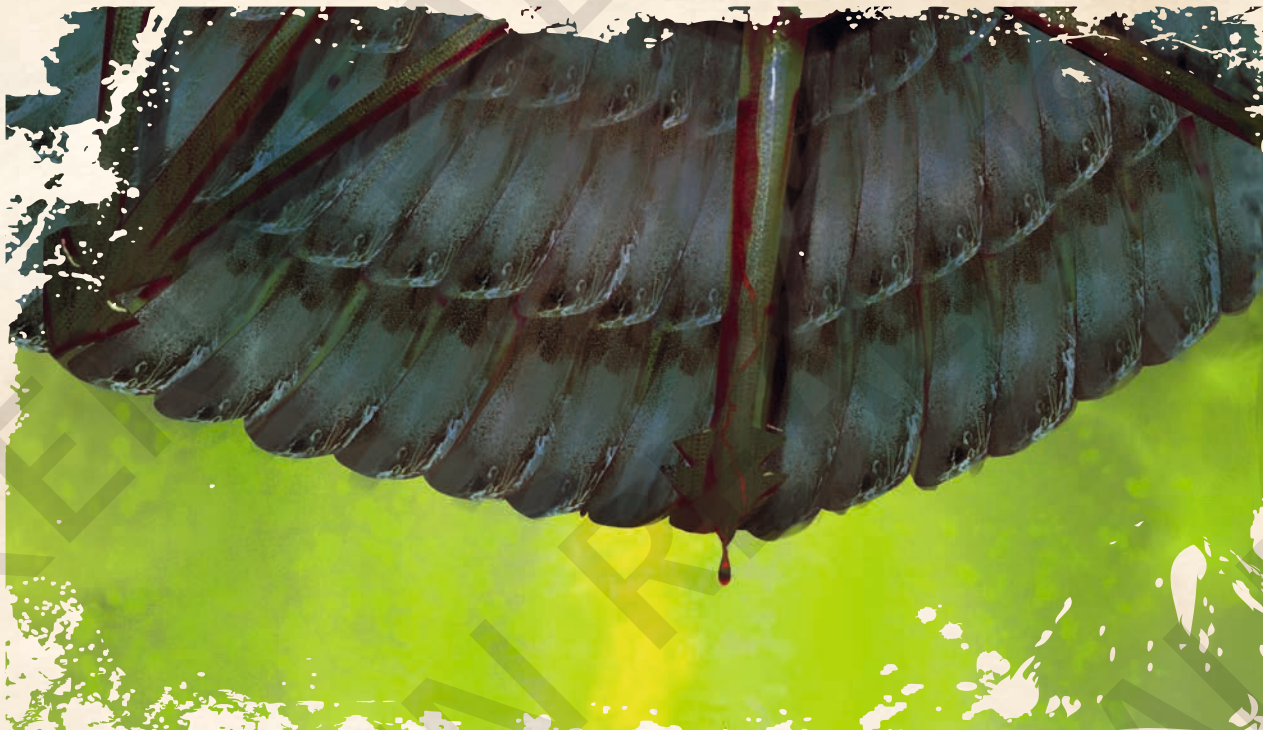
**Récompense :** Lisez le Script 42.





## SCÉNARIO 5

# L'É SECRET DU MONASTÈRE



## CHAPITRE:

*La patrouille frontalière ne se repose jamais. Nous quittâmes Fyrlogis en flammes pour nous diriger vers le nord-ouest où, selon les habitants, nous devions trouver une petite église et une abbaye. Près de l'enceinte du temple, nous vîmes quelques fermes et un vignoble. Nous aurions dû abandonner ces gens à leur destin. On ne peut pas sauver tout le monde ! Et pourtant, on ne pouvait pas les laisser là...*

*Les sœurs du silence furent surprises de nous voir. Elles ne semblèrent pas inquiètes d'apprendre qu'une horde de démons prête à tout dévaster allait s'abattre sur elles. Elles refusèrent de quitter leur monastère. Opossum et Ficelle tentèrent de les faire changer d'avis. Le travail se révéla fastidieux et de longue haleine, car même face au danger, les sœurs refusèrent de rompre leur vœu de silence. Le temps s'écoula à toute vitesse. Les Démons furent sur nous avant que nous ayons eu l'occasion de mettre les voiles.*

*Nous dressâmes des lignes de défense autour du monastère, mais bientôt de nouveaux ennemis apparurent à l'horizon. Ils attaquèrent avec une telle sauvagerie que nous dûmes nous replier à l'abri des murs de l'abbaye. Les colons, femmes, enfants et nonnes terrifiés se réfugièrent derrière nous alors que nous tentions de repousser l'ennemi.*

*Au bout du compte, nous dûmes nous replier jusque dans le scriptorium souterrain. Ce que nous y découvrîmes nous laissa sans voix.*

*Un ange mécanique se dressait au centre de la pièce, entouré de cierges et de coussins de prière. La mère supérieure nous expliqua par geste que les nonnes allaient tenter de le réactiver. Peut-être était-ce là le miracle que nous attendions pour nous sortir de ce mauvais pas. Nous formâmes un cercle autour de l'ange, bouclier dressé, prêt à nous battre jusqu'au dernier souffle.*

*Les sœurs avaient beau ne pas pouvoir parler, elles chantaient rudement bien...*

## DÉMONS:

*Mon cœur saigne lorsque je couche dans la chronique notre honteuse défaite au cœur de ce maudit village. Notre Compagnie combat. Elle saigne. Mais elle doit encore prouver qu'elle peut gagner. Comment pouvons-nous espérer conquérir des forteresses entières si nous ne parvenons pas à vaincre un ramassis d'humains ?*

*Heureusement, nous aurons bientôt l'occasion de prendre notre revanche. Les soldats du Chapitre que nous poursuivons ont fait quelque chose de tellement stupide que Porc-épic a dû faire répéter le rapport de l'éclaireur trois fois. Au lieu de fuir la ville, ils ont pris les gens avec eux et viennent droit dans notre direction ! Il s'avère qu'il y a en chemin une sorte de temple que les humains veulent protéger.*

*Nous les avons attaqués de toutes nos forces et nous les avons repoussés dans le sous-sol du temple. Tels des rats, ils se terrent dans les couloirs sombres. Ils ne peuvent plus s'enfuir. Tout se termine ici.*

*Nous sommes excités à l'idée du massacre qui se profile. Porc-épic a planifié notre assaut avec soin et a choisi ceux qui auraient l'honneur de combattre en première ligne. Cependant, les chants qui émanent des profondeurs de l'abbaye m'inquiètent un peu.*

*On aurait bien besoin de Crâne et de ses fichues runes...*




## RENFORTS DU CHAPITRE:

Le joueur du Chapitre place l'autocollant A03, « Bannière du Chapitre », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, il peut placer et utiliser sa carte Bannière lors de chaque bataille, en suivant les règles normales.

## MISE EN PLACE:

- » Lors de la Mise en Place, déployez l'Ange de la Mort en dernier, à 1 Case minimum des autres figurines du Chapitre.

## RÈGLES SPÉCIALES:

- » Au début de la bataille, l'Ange de la Mort est inactif (il ne peut pas effectuer d'Actions ni être Activé, Attaqué, Poussé ou affecté de quelque façon que ce soit).
- » Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.
- » À la fin de chacun de ses tours Actifs, le joueur du Chapitre peut dépenser 1 Cristal pour placer sur le socle de l'Ange un nombre de pions Prière égal au nombre de figurines du Chapitre .
- » Dès que 7 pions Prière ont été placés de la sorte, l'Ange se réveille immédiatement. À partir de ce moment, il peut être Activé normalement.

**Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez le tour VIII sur la piste.**

- » **Tour VIII :** Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions.

## FORCES DU CHAPITRE:

- » 3 Escouades de Paladins
- » 1 Escouade de Pèlerins
- » 1 Ange de la Mort (commence inactif, voir Règles Spéciales).

**Objectifs :** Survivre avec au moins 1 Paladin.

**Récompense :** Lisez le Script 51.

**Objectif Spécial :** Réactivez l'Ange de la Mort avant le début du tour IV.

**Pénalité :** Lisez le Script 54.

## FORCES DES DÉMONS :

- » 1 Fils du Khyber
- » 2 Escouades de Molosses du Carnage
- » 1 Escouade de Sombres Érudits
- » 1 Escouade de Forgesangs (contenant seulement 2 figurines. Ajoutez-en une troisième si l'autocollant A08, « Le Triomphe du Praetor », est présent dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne)

**Objectif :** Tuer 3 Paladins

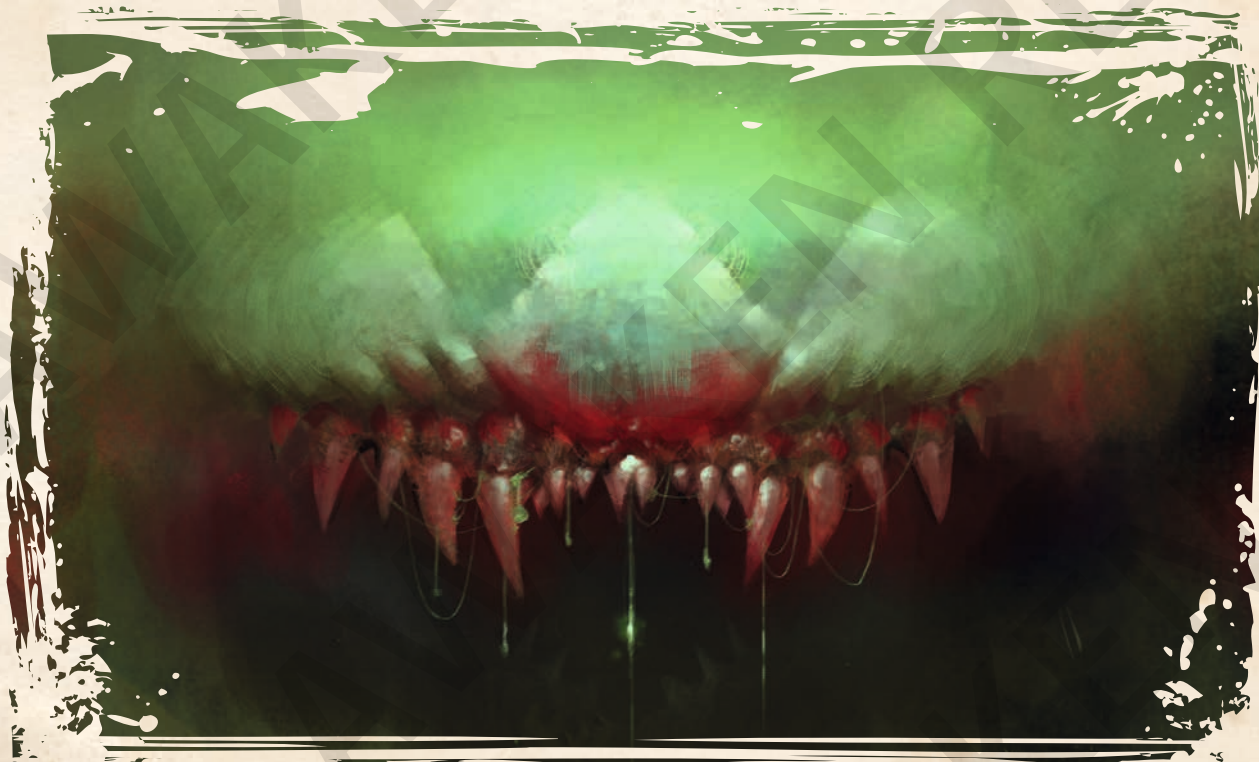
**Récompense :** Lisez le Script 55.

**Pénalité :** Retirez 1 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer.

**Pénalité supplémentaire :** Si l'Ange de la Mort a été Activé avant le début du tour IV, lisez le Script 56.

## SUCCÈS

- » **Démons :** Une fois que le joueur du Chapitre ajoute un quatrième pion Prière sur le socle de l'Ange de la Mort, le joueur des Démons peut activer deux de ses Escouades au cours de son prochain tour Actif.





## SCÉNARIO 6

# L'É TRANSPORT



### CHAPITRE:

*Notre voyage vers le sud a été un véritable enfer. Dans des conditions normales, nous aurions atteint le Fleuve Asséché en une semaine, mais ralentis par les colons, nous avons progressé à une vitesse de tortue. L'eau et la nourriture sont rapidement venues à manquer. Nous avons dû fouiller les colonies ravagées et les caravanes pillées, à la recherche de la moindre miette que les démons auraient dédaignée. Nous avons également dû effectuer de nombreux détours afin d'éviter les patrouilles ennemies, de plus en plus nombreuses.*

*Nous avons finalement atteint le fleuve, pour découvrir que notre armée avait déjà battu en retraite. Il ne reste qu'un champ de bataille où s'amoncellent les corps en putréfaction. J'ai vu Opossum serrer le poing si fort à l'intérieur de son gantelet que les jointures ont craqué et que les conduits hydrauliques ont cédé. Ils nous ont abandonnés ! Ils ont livré la frontière aux démons!*

*Les civils désemparés comptent sur nous, mais nous ne savons pas quoi faire. Nous continuons, récupérant quelques traîneurs au passage. Peu après, nous tombons sur une voie ferrée qui traverse la rivière. Il semble que les trains blindés continuent à faire la jonction entre Verreden et Riggers. C'est peut-être notre seule chance. Mais il y a un problème. Un groupe de démons est en train de construire une barricade en travers de la voie. On ne doit pas être les seuls intéressés par ce train...*

### DÉMONS:

*Nos proies ont fui vers le sud, mais nous avons qu'il n'existe aucune échappatoire. Une offensive de grande envergure a commencé et ils s'y précipitent tête baissée. Pas de quoi pavoiser pour autant. C'est à nous qu'aurait dû revenir l'honneur de les achever ! Avons-nous l'autorisation de poursuivre nos proies ? Les consignes sont claires – nous devons sécuriser les collines septentrionales jusqu'à nouvel ordre. La patrouille humaine nous a donné une excuse pour abandonner notre poste. Mais ne nous sommes nous déjà pas trop éloignés?*

*Le praetor a demandé conseil aux anciens de la compagnie. Ils ont débattu pendant toute la nuit dans la tente de Porc-épic, d'où ont fusé d'occasionnels hurlements de rage. Ils ont finalement décidé que nous irions au sud. La compagnie a accueilli cette nouvelle avec une clameur assourdissante.*


*Une semaine s'est écoulée et l'enthousiasme s'est quelque peu émoussé. Gvor, notre maître éclaireur, se décourage un peu plus chaque jour. Nous nous trouvons à présent au cœur des territoires des humains, sur les berges du Fleuve Asséché. Nous avons croisé de nombreux champs de bataille et plusieurs charniers. Notre proie est invisible et il semble que nous ayons raté la grande bataille. Gvor se sent responsable. Cependant, il a découvert une route de métal sur laquelle les humains font voyager de grandes carcasses blindées. Nous emparer de l'une d'entre elles devrait nous permettre d'attirer l'attention des Aînés...*



## MISE EN PLACE:

- » Avant le déploiement des figurines, le joueur des Démons choisit une Case située à une Portée de 1 ou plus d'un des bords du plateau et y place des petits pions dans chacun de ses hex. Ces pions représentent la barricade que les Démons ont construite sur la voie (voir Règles Spéciales).
- » Le joueur du Chapitre doit se déployer à 4 Cases minimum de la barricade.

## RÈGLES SPÉCIALES:

- » Toute figurine du Chapitre  avec un pion Barricade peut effectuer 1 Action de Combat et dépenser 1Cristal (ou 1pion Endurance) pour retirer ce pion Barricade.

**Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours II, III, IV et V sur la piste.**

- » **Tour II :** On peut entendre le train au loin. Les forces du Chapitre reçoivent 1 Cristal supplémentaire.
- » **Tour III :** Le Train approche. Les forces du Chapitre reçoivent 1 Cristal supplémentaire.
- » **Tour IV :** le train utilise ses freins d'urgence. Le joueur du Chapitre Active 2 Escouades au lieu d'une s'il effectue un tour Actif.
- » **Tour V :** Dernier tour. Le train va percuter la barricade ! S'il reste moins de 3 pions Barricade et au moins 1 Paladin en vie sur le champ de bataille, lisez le Script 62.

**Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.**

## FORCES DU CHAPITRE :

- » 2 Escouades de Paladins
- » 1 Escouade de Pèlerins
- » 1 Escouade d'Éclaireurs (ne contenant qu'une seule figurine)

**Objectif :** Retirer au moins 6 pions Barricade avant la fin de la bataille.

**Récompense :** Lisez le Script 61.

**Objectif Spécial :** Tuer le Fils du Khyber ou le Maître des Éléments.

**Pénalité :** Lisez le Script 66.

## FORCE DES DÉMONS :

- » 1 Maître des Éléments
- » 1 Fils du Khyber
- » 1 Escouade de Molosses du Carnage
- » 1 Escouade de Forgesangs (contenant 2 figurines. Ajoutez-en une troisième si l'autocollant A08, « Le Triomphe du Praetor », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne)

**Objectif :** Protéger au moins 2 pions Barricade.

**Récompense :** Ajoutez 2 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer, puis lisez le Script 67.





## SCÉNARIO 7

# UN VIEIL ENNEMI

### L'OMBRE:

*Une traction. Nous la ressentons depuis longtemps, nous attirant vers un espace multidimensionnel dans lequel se réalisent nos rêves emplis d'une faim insatiable. Un élément nouveau est apparu. Une lumière. Elle ne devrait pas être ici. Pas dans notre domaine. Malgré tout, cette lumière nous attire, porteuse d'une promesse d'accomplissement.*

*Nous glissons vers elle et, l'instant d'après, nous sommes ailleurs. Nous quittons la matrice chaude et confinée de l'ombre pour nous retrouver dans un étrange monde double. Le bas est aussi dur que nos crocs, tandis que le haut est si léger que nous pourrions y flotter sans effort. Mais, par-dessus tout, nous ressentons des émanations venues de toutes parts qui tordent nos corps d'une douleur extatique.*

*De la nourriture. Nous satisferons notre appétit avant de repartir...*

### DÉMONS:

*Les molosses du carnage ont grogné toute la matinée. Par trois fois, le devin a consulté les runes de sang, murmurant pour lui-même. Les guerriers marchent en silence. Quelque chose approche. Nous le sentons tous.*

*Nous finissons par tomber sur un avant-poste humain calciné. L'Ombre est ici – même à la lumière du jour, l'endroit semble comme nimbé d'un voile de ténèbres. Les guerriers crachent sur le sol. Porc-épic lâche un juron. Ce n'est pas la première fois que nous avons affaire aux créatures de l'Ombre. Elles finissent toujours par se manifester dans les mondes où nos armées mènent de longues campagnes sanglantes. Quand vous en repérez une, vous pouvez être certains que d'autres suivront, comme des vautours attirés par une charogne. Seuls les Aînés connaissent leur origine et leur but.*

*Une chose est sûre, si nous n'obtenons pas rapidement la victoire sur ce monde maudit, l'Ombre finira par tout engloutir. En attendant, nous devons éradiquer chacune de ses manifestations. Le praetor donne le signal de l'attaque. Nous nous mettons en formation de combat, presque à contrecœur. De toutes les batailles, c'est la seule que nous préfererions éviter.*

### MISE EN PLACE:

- » Le joueur du Chapitre contrôle les forces de l'Ombre au cours de ce Scénario.
- » Le joueur de l'Ombre un Portail de l'Ombre à 3 Cases minimum du bord du plateau.
- » La partie se déroule en suivant les règles normales. Consultez les règles de la faction de l'Ombre dans le livret Récompenses.

### RÈGLES SPÉCIALES:

**Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours II, III et VIII sur la piste.**

- » **Tour II :** Le joueur de l'Ombre reçoit 2 Points d'Ombre. Si l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne, lisez le Script 75.
- » **Tour III :** Si l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne, lisez le Script 76.
- » **Tour VIII :** Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions.

### FORCES DE L'OMBRE:

- » 1 Escouade de Chimères
- » 1 Escouade d'Imposteurs
- » 1 Escouade de Spectres du Néant
- » 1 Escouade de Corbeaux du Massacre

### DECK DE L'OMBRE :

Lors de ce Scénario, utilisez le deck de l'Ombre suivant :

- » 1 Famine
- » 2 Métamorphose
- » 1 Filaments de l'Ombre
- » 2 Baiser Empoisonné
- » 4 Sagesse Entropique
- » 4 Vide
- » 3 Colère
- » 3 Marque Noire

**Objectif :** Tuer tous les ennemis ou gagner grâce aux Points de Victoire.

**Récompense :** Lisez le Script 71.

**Objectif Spécial :** Tuer le Fils du Khyber.

### FORCES DES DÉMONS:

- » 1 Fils du Khyber
- » 1 Escouade de Molosses du Carnage
- » 1 Maître des Éléments (si l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne)
- » 1 Escouade de Forgesangs (contenant 2 figurines. Ajoutez-en une troisième si l'autocollant A08, « Le Triomphe du Praetor », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne)

**Objectif :** Tuer tous les ennemis ou gagner grâce aux Points de Victoire.

**Récompense :** Lisez le Script 72.

**Pénalité :** Lisez le Script 74.



## SCÉNARIO 8

# L'A BATAILLE DES PLAINES FRACTURÉES

### CHAPITRE:

*Je ne comprends pas les décisions de l'état-major. Chaque nouvel ordre nous rapproche de la défaite. Pour commencer, il y a eu Magnus l'Intépide, qui nous a fait abandonner toute la ligne fortifiée du Fleuve Asséché. Nous avons pensé que c'était un signal de replis vers la sécurité des Refuges, mais il n'en était rien. Au cours des jours qui ont suivi, on nous a envoyés plusieurs fois harceler l'armée démoniaque afin de ralentir leur avancée. De nombreux braves sont morts. Et tout ça pour quoi?*

*En cet instant, je contemple notre armée qui s'amasse au beau milieu des terres désolées, à la croisée des chemins entre les forteresses de Verreden, Riggers, Volklingen et Al-Iskandria, la plus grande colonie humaine. Les officiers affirment qu'une bataille décisive va se dérouler ici. Ici ? Dans cette plaine qui ne présente aucun intérêt stratégique ? Qui n'offre aucun avantage de terrain ? Je commence à me demander si les démons n'ont pas corrompu tous nos généraux.*

*Une chose est certaine : bientôt, nous livrerons bataille. Les bannières des démons se profilent déjà à l'horizon.*

*Covoro Her, Sergent du IV<sup>e</sup> Bataillon des Tireurs d'Élite de Verreden*

### DÉMONS:

*« Ma Maîtresse ! J'espère que ce message vous parviendra rapidement, car chaque seconde compte. L'armée humaine que nous pourchassions dans les terres désolées qui s'étendent entre leurs principales forteresses a inexplicablement stoppé sa progression et s'apprête à nous affronter. C'est une décision qui m'échappe complètement ! Le terrain n'est pas à leur avantage. Je sens un piège, même si je ne puis déterminer lequel. Malheureusement, la plupart des Aînés de la Ferrata insistent pour que nous attaquions immédiatement, avant que les humains ne puissent se retrancher. Ummrel, qui semble représenter les intérêts d'Ashu le Mangerêve, et moi-même avons tenté de les dissuader, mais en vain. L'assaut va bientôt être lancé.*

*J'implore votre aide, ma Maîtresse. Si vous disposez d'agents dissimulés parmi les humains, ou de forces cachées, le moment est venu de les mettre à profit... »*

*Hvaar Gueulenoire, Primarque de la Septième Ferrata*

**IMPORTANT :** Cette bataille oppose les armées principales des humains et de démons. Au cours de cette partie, les joueurs n'appliquent PAS les bonus et pénalités des autocollants situés dans les emplacements « Pouvoirs », « Forces » et « Pertes » de la carte de campagne.

### RENFORTS :

Les deux joueurs ajoutent 5 cartes Action de leur choix à leurs decks. Si un joueur ne possède pas d'autocollant « Carte Bannière » dans la section « Forces » de la carte de campagne (Chapitre : A03, Démons : A04), il le place à présent. À partir de maintenant, les joueurs peuvent utiliser leur Bannière lors de chaque bataille, en suivant les règles normales.

### RÈGLES SPÉCIALES:

» Au cours de cette partie, les joueurs n'appliquent PAS les bonus et pénalités des autocollants situés dans les emplacements « Pouvoirs », « Forces » et « Pertes » de la carte de campagne.

**Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours II, IV et VIII sur la piste.**

» **Tour II :** Lisez le Script 81.

» **Tour IV :** Lisez le Script 82.

» **Tour VIII :** Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions et le joueur qui possède le plus de PV l'emporte.

### FORCES DU CHAPITRE:

- » 2 Escouades de Paladins
- » 1 Escouade de Pèlerins
- » 1 Escouades de Docteurs Purificateurs
- » 1 Escouade d'Éclaireurs (Si l'autocollant A18, « Bannière de Verreden Brisée », se trouve sur la carte de campagne, cette escouade ne contient qu'une seule figurine)

**Objectif :** Tuer tous les ennemis ou gagner grâce aux Points de Victoire ou en posséder le plus à la fin de la bataille.

**Récompense :** Lisez le Script 84.

**Pénalité :** Lisez le Script 85.

### FORCES DES DÉMONS:

- » 1 Fils du Khyber
- » 1 Escouade de Molosses du Carnage
- » 2 Escouades de Sombres Érudits
- » 1 Escouade de Forgesangs

**Objectif :** Tuer tous les ennemis ou gagner grâce aux Points de Victoire ou en posséder le plus à la fin de la bataille.

**Récompense :** Lisez le Script 87.

**Pénalité :** Lisez le Script 86.



## SCÉNARIO 9

# L'A QUÊTE DE KOSCHEI



### *Plusieurs heures plus tôt...*

#### CHAPITRE:

*Je ne saurais dire dans quelles archives Magnus a pu dénicher ces plans, mais ils se sont révélés exacts jusque dans le moindre détail. La taille ces cavernes est impressionnante : on pourrait faire entrer le refuge d'Eld-hain tout entier dans la plus grande. Apparemment, il y avait là autrefois une mer souterraine, avalée par les failles qui se sont formées le Jour du Jugement. Ce vaste réseau de cavernes qui s'étend sous les plaines est tout ce qu'il en reste aujourd'hui.*

*Le Mange-montagne, immense tas de métal noir tordu, brille à la lumière de nos torches. C'est une étrange machine, presque aussi corrompue que la magie des démons. Je ne sais pas comment elle fonctionne, mais l'essentiel, c'est que Koschei, qui l'a accompagnée depuis les montagnes septentrionales, la sache. Cette machine l'a transformé. Il a maigri, ses yeux sont cernés. Le meilleur espion du Chapitre n'est plus que l'ombre de lui-même. Mais cela ne nous regarde pas. Nos ordres sont de le protéger pendant qu'il travaille. Une tâche simple pour l'élite du Chapitre. J'imagine que tout ce que nous risquons, c'est que Koschei nous fasse tomber des milliers de tonnes de roches sur la tête par inadvertance...*

*Cinq, Soldat des Forces Spéciales du Chapitre*

#### DÉMONS:

*Les guerriers de la Compagnie de Fer ne sont pas des rats. Nous aimons nous battre à ciel ouvert, où la force et la détermination prévalent et où nous pouvons suivre les règles de l'honneur. La mission qui nous a été confiée est à l'opposé de ces idéaux. Et pourtant, nous l'avons acceptée avec joie.*

*Lorsque nous avons rejoint le gros des forces, un praetor, serviteur d'ish, est venu nous trouver. Il était impressionné par nos récentes victoires. Il nous a offert une chance de racheter notre nom. Une mission dangereuse, qui nous mènerait dans les tréfonds de la terre, dans les tunnels oubliés d'un réseau ferroviaire humain à l'abandon.*

*Là, dans une immense caverne située sous le champ de bataille, les singes blancs s'appêtent à réveiller le Mange-montagne, une machine qu'ils ont achetée à ces maudits Dvergars pour un prix que je n'ose même pas imaginer. Ils veulent l'utiliser pour faire s'effondrer les cavernes et ainsi anéantir notre armée. Nous n'allons pas les laisser faire.*



**IMPORTANT :** Cette bataille oppose l'armée principale des humains à la Compagnie de Fer. Au cours de cette partie, SEUL le joueur Démon applique les bonus et pénalités des autocollants situés dans les emplacements « Pouvoirs », « Forces » et « Pertes » de la carte de campagne.

### MISE EN PLACE:

- » Au début de la bataille, avant de placer les figurines ou les pions, le joueur du Chapitre place un grand pion n'importe où sur le plateau. Il représente le Mange-montagne, une machine qui peut apporter la victoire au Chapitre.
- » Les joueurs ne peuvent pas utiliser leur Autel et ne placent qu'une seule Source de Cristal chacun.

### RÈGLES SPÉCIALES:

- » Seul le joueur des Démons applique les effets de autocollants placés sur la carte de campagne.
- » Pendant la bataille, les figurines du Chapitre comme celles des Démons peuvent entrer dans la Case qui représente le Mange-montagne, et peuvent en être Poussés.
- » Si la Case du Mange-montagne est entièrement occupée par les Démons, le Chapitre ne peut plus faire fonctionner la machine tant qu'il n'a pas tué ou Poussé suffisamment de Démons pour pouvoir se rendre dans la Case.
- » En activant une figurine du Chapitre située sur le Mange-montagne et en dépensant 1 Cristal, le joueur du Chapitre peut placer un petit pion Séisme sur la machine. Le coût d'utilisation du Mange-montagne ne peut pas être payé avec des ressources alternatives.
- » La machine ne peut produire qu'un seul Séisme par tour.

**Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.**

### FORCES DU CHAPITRE:

- » 3 Escouades de Paladins (forces spéciales : +1 pion Endurance et +1 à toutes les caractéristiques)
- » 1 Escouade d'Éclaireurs (forces spéciales : +1 pion Endurance et +1 à toutes les caractéristiques)

**Objectif :** Placer 4 pions Séisme (voir Règles Spéciales).

**Récompense :** Lisez le Script 91.

**Pénalité :** Lisez le Script 92.

### FORCES DES DÉMONS:

- » 1 Fils du Khyber
- » 1 Escouade de Molosses du Carnage
- » 1 Escouade de Forgesangs
- » 1 Maître des Éléments (si l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne)

**Objectif :** Tuer tous les ennemis avant que le Chapitre n'ait placé 4 pions Séisme.

**Récompense :** Ajoutez 2 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer, puis lisez le Script 94.

**Pénalité :** Lisez le Script 93.

### SUCCÈS

- » **Démons :** Dès que les Démons tuent leur seconde figurine du Chapitre, lisez le Script 95.





## SCÉNARIO 10

# POSITION SURÉLEVÉE



## CHAPITRE:

*Nous marchons vers le sud depuis cinq jours, laissant le Fleuve Asséché derrière nous et évitant les bandes de démons à la traîne. Les colons sont de plus en plus inquiets. Plusieurs groupes ont choisi de quitter la colonne pour tenter de gagner le Refuge par leurs propres moyens. Opossum essaie d'expliquer calmement que nous sommes plus en sécurité en restant groupés, mais il ne force personne à rester.*

*Le sixième jour, la terre tremble. Les animaux s'affolent, les hommes crient et les enfants pleurent. Fort heureusement, les secousses ne durent pas, mais peu de temps après, nos éclaireurs découvrent l'armée humaine. Ou plutôt ce qu'il en reste.*

*Le champ de bataille s'étend à l'horizon, à travers une vaste plaine crevassée, remplie de trous et de cratères. Nous trouvons quelques blessés et des Docteurs Purificateurs qui nettoient l'endroit par le feu. Ils nous apprennent que l'armée se replie vers Al-Iskandria, poursuivie par les démons. Nous essayons d'en savoir plus quand notre conversation est interrompue par l'un de nos éclaireurs. Nous ne sommes pas seuls ! Un groupe important de démons surgit d'une faille proche. Opossum fait reculer les colons et ordonne de repousser l'ennemi afin de gagner du temps. Les Docteurs Purificateurs, montés sur leurs échasses, se tiennent derrière nous et allument leurs lance-flammes.*

## DÉMONS:

*Trop tard ! Nous avons tellement erré dans ces cavernes que lorsque nous retrouvons enfin la lumière du jour, la surface est aussi silencieuse qu'une tombe. Pour retourner dans la plaine, nous devons grimper une pente rocailleuse, abrupte et glissante. Quand les premiers guerriers atteignent le sommet, nous entendons leurs cris de guerre et le fracas des armes.*

*Quelques traîneurs humains nous attendaient. Ils pensent pouvoir nous renvoyer dans les cavernes. Il leur faudra d'abord nous tuer ! Porc-épic exhorte ses troupes, mais nous glissons dans les éboulis et le sol se dérobe constamment sous nos pas. Je me demande combien vont chuter et se briser le cou.*



## RENFORTS DU CHAPITRE:

Avant la bataille, le joueur du Chapitre peut remplacer n'importe quel nombre de cartes Action de son deck par des cartes de sa réserve. Son deck Action doit toujours contenir 20 cartes.

## MISE EN PLACE:

- » Au début de la bataille, le joueur du Chapitre choisit deux bords du plateau adjacents et les indique par des pions. Toutes les Cases situées le long de ces bords représentent le Sommet de la Pente que les Démons doivent escalader.
- » Le joueur des Démons déploie ses figurines à 6 Cases minimum de n'importe quelle Case du Sommet de la Pente.
- » Le joueur du Chapitre déploie ses figurines dans les Cases du Sommet de la Pente.
- » Les joueurs ne placent qu'une seule Source de Cristaux chacun (pour un total de 2). Elles doivent être placées dans des Cases du sommet de la Pente.

## RÈGLES SPÉCIALES:

- » Tant qu'une figurine se trouve dans la Pente, elle subit -1 à toutes ses caractéristiques.
- » Chaque fois qu'une figurine située PLUS HAUT sur la Pente (plus proche de la Case Sommet de la Pente en nombre de Cases complètes) attaque une figurine située PLUS BAS, elle gagne +1 INI.
- » N'importe quelle figurine située PLUS HAUT sur la Pente peut Pousser toute autre figurine située PLUS BAS, quelles que soient leurs tailles de socles respectives.
- » Si deux figurines se trouvent à égale distance de la Case Sommet de la Pente, elles sont considérées comme étant au même niveau et ne sont soumises à aucune des règles énoncées ci-dessus.



Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours II, IV, V, VI et VII sur la piste.

- » **Tour II** : Le joueur des Démons peut pousser ses renforts à accélérer. S'il le fait, il dépense 1 Cristal et lance le Dé Rouge.
- 1-4**: Les Renforts arrivent : placez 1 Fils du Khyber n'importe où dans la Pente.
- 5-6**: Le Fils du Khyber glisse et tombe dans l'abîme. Il ne peut pas être utilisé lors de cette bataille.
- » **Tour III** : Les Démons reçoivent un Fils du Khyber en renfort, à moins d'avoir tenté de le faire entrer en jeu lors du tour précédent. Placez le Fils du Khyber n'importe où dans la Pente.
- » **Tour IV** : Lisez le Script 101.
- » **Tour V** : Le joueur des Démons peut pousser ses renforts à accélérer. S'il le fait, il dépense 1 Cristal et lance le Dé Rouge.
- 1-4**: Les Renforts arrivent : placez 1 Escouade de Sombres Érudits n'importe où dans la Pente.
- 5-6**: Toutes les figurines de l'Escouade glissent et tombent dans l'abîme. Elle ne peut pas être utilisée lors de cette bataille.
- » **Tour VI** : Les Démons reçoivent une Escouade de Sombres Érudits en renfort, à moins d'avoir tenté de la faire entrer en jeu lors du tour précédent. Placez 1 Escouade de Sombres Érudits n'importe où dans la Pente.
- » **Tour VII** : Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions.

## FORCES DU CHAPITRE:

- » 2 Escouades de Paladins
- » 1 Escouade de Docteurs Purificateurs
- » 1 Escouade de Pèlerins
- » 1 Escouade d'Éclaireurs (contenant 1 figurine, seulement si l'autocollant A14 « Jehl, Chasseur de Fyrlogis », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

**Objectif** : Gagner grâce aux Points de Victoire.

**Récompense** : Lisez le Script 106.

**Pénalité** : Lisez le Script 104.

## FORCES DES DÉMONS :

- » 1 Escouade de Forgesangs
- » 1 Escouade de Sombres Érudits
- » 1 Maître des Éléments
- » **Des Escouades supplémentaires arrivent pendant la bataille.**

**Objectif** : Gagner grâce aux Points de Victoire.

**Récompense** : Ajoutez 1 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer et lisez le Script 105.

**Pénalité** : Lisez le Script 105.

## SUCCÈS

- » **Démons** : Chaque fois qu'une figurine de Démon est tuée, le joueur des Démons peut Déplacer une de des Escouades.



## SCÉNARIO 11

# L'É DESTIN DE MAGNUS L'INTRÉPIDE



### CHAPITRE:

*L'Ombre tourbillonne devant nous. Des silhouettes humaines brillent par intermittence en son sein. Peut-être les aurions-nous abandonnées s'il s'agissait de simples soldats ou de prêtres. Mais ce sont des frères du Chapitre. Ils méritent une meilleure mort.*

*Nous attaquons, ne laissant que peu de monde en arrière pour protéger les colons. Nous fonçons droit dans le nuage de ténèbres. Les formes qui se dessinent à l'intérieur ont de quoi retourner l'estomac du plus brave. Les frères sont encore moins nombreux que nous le pensions, mais nous reconnaissons à présent la bannière de Magnus l'Intrépide et de sa garde personnelle ! La vie du commandant des armées de l'humanité est maintenant entre nos mains !*

*Poussés par l'élan de notre charge, nous plongeons dans l'Ombre, l'un après l'autre.*

### L'OMBRE:



*Une traction. Notre univers, noir et écrasant, semble brusquement se retourner. À un endroit, la pression diminue, comme une membrane qui éclate. Une lumière apparaît ensuite. Elle nous est étrangère, douloureuse, mais elle nous attire, porteuse d'une promesse d'assouvissement.*

*De toutes les saveurs, c'est le mélange de sang, de désolation et de désespoir que nous préférons. Elle émane des mondes déchirés par la guerre. Là où nous émergeons, cette saveur est particulièrement enivrante. Une grande bataille s'est déroulée ici. Les grands plans n'ont abouti à rien. Le désespoir des êtres de chair est palpable.*

*Nous les prenons par surprise. Nous les déshiquetons, les étouffons dans de suffocantes ténèbres, pour les ramener dans notre monde. Nous sommes interrompus par des vibrations dans l'air. D'autres viennent à notre rencontre. Nous nous léchons les babines. Ce sera une bonne journée.*



## MISE EN PLACE:

- » Le joueur des Démons contrôle les forces de l'Ombre au cours de ce Scénario.
- » Le joueur de l'Ombre place un Portail de l'Ombre à 3 Cases minimum des bords du plateau.
- » Le joueur du Chapitre place 2 Sources de Cristaux à 2 Cases ou moins du Portail de l'Ombre et 2 Cases minimum l'une de l'autre.
- » La partie se déroule en suivant les règles normales. Consultez les règles de la faction de l'Ombre dans le livret Récompenses.
- » Le joueur du Chapitre déploie toutes ses Escouades en premier, à 2 Cases minimum du Portail ou des Sources de Cristaux.
- » Une fois toutes les figurines du Chapitre déployées, placez 6 petits pions sur le plateau. En commençant par le Chapitre, les joueurs placent un de ces pions à tour de rôle. Ces pions représentent des Frères du Chapitre Blessés : Magnus et sa garde rapprochée (voir « Règles Spéciales »).
- » À présent, le joueur de l'Ombre déploie ses Chimères, ses Spectres du Néant et ses Corbeaux du Massacre. Il peut en placer le nombre de son choix  avec le Portail de l'Ombre et un maximum  avec chacun des pions Blessé.
- » Les Imposteurs restent sur leur carte Escouade. Ils seront déployés plus tard dans la bataille.

## RÈGLES SPÉCIALES

- » Le joueur de l'Ombre peut attaquer les pions qui représentent les Frères du Chapitre Blessés comme s'il s'agissait de figurines ennemies. Ces pions possèdent INI -, DEF 2, sont Bloqués et ne peuvent ni Attaquer, ni Contre-Attaquer. Un pion qui subit une Blessure est automatiquement retiré de la partie.

**Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III, V et VI sur la piste.**

- » **Tour III** : Lisez le Script 112.
- » **Tour V** : Lisez le Script 114.
- » **Tour VIII** : Dernier tour.

**Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire n'est pas utilisée.**

## FORCES DU CHAPITRE:

- » 1 Escouade de Paladins
- » 1 Escouade de Pèlerins
- » 1 Escouade d'Éclaireurs
- » 1 Escouade de Docteurs Purificateurs

**Objectif** : Sauver au moins 1 Frère du Chapitre Blessé.

**Objectif Spécial** : Sauver au moins 3 Frères du Chapitre Blessés.

**Récompense** : Lisez le Script 116.

**Récompense Spéciale** : Lisez le Script 117.

**Pénalité** : Le joueur du Chapitre retire 2 à la valeur des Colons des Terres Frontalières et déploie une figurine de moins (de son choix) lors du prochain Scénario.

## FORCES DE L'OMBRE :

Lors de ce Scénario, utilisez le deck de l'Ombre suivant :

- » 1 Famine
- » 2 Métamorphose
- » 1 Filaments de l'Ombre
- » 2 Baiser Empoisonné
- » 4 Sagesse Entropique
- » 4 Vide
- » 3 Colère
- » 3 Marque Noire

## DECK DE L'OMBRE :

- » Prenez toutes les cartes Chimère, Spectre du Néant, Imposteur et Corbeaux du Massacre. Mélangez-les et piochez les 20 premières. Mettez les cartes restantes de côté.
- » Révélez et résolvez DEUX cartes Ombre lors de chaque tour de l'Ombre.
- » Lorsque le deck de l'Ombre est épuisé, la partie se termine.

**Objectif** : Tuer au moins 5 Frères du Chapitre Blessés.

**Objectif Spécial** : Tuer tous les Frères du Chapitre Blessés ou toutes les figurines du Chapitre.

## SUCCÈS

- » **Ombre** : Quand les forces de l'Ombre tuent une figurine du Chapitre, le joueur de l'Ombre marque une autre figurine du Chapitre à l'aide d'un pion Charge. Cette figurine est démoralisée et subit -1 ATT et -1 INI.
- » **Chapitre** : Quand les forces de l'Ombre tuent un Frère du Chapitre Blessé, le joueur du Chapitre reçoit immédiatement 1 Cristal.





## SCÉNARIO 12

# L'ES PORTES D'AL-ISKANDRIA



## CHAPITRE:

*Nous avançons au pas de course pendant quelques jours afin de distancer l'armée des démons. Nous finissons par arriver en vue des murailles d'Al-Iskandria, qui se dressent à l'horizon, hautes comme des montagnes. C'est le plus grand et le mieux défendu de tous les Refuges de l'humanité. Si les démons se dirigent vers ici, plutôt que vers Riggers, Verreden ou Volklingen, c'est qu'ils doivent être sûrs de leur coup. Mais, si nous ne sommes pas en sécurité à Al-Iskandria, où pourrions-nous l'être?*

*Hélas, la poisse de la patrouille frontalière se manifeste une nouvelle fois. De loin, nous distinguons déjà la mer de tentes et de chariots qui entoure la ville. Les portes de fer sont fermées. Les colons et leurs familles sombrent dans le désespoir. Les avons-nous menés à leur mort?*

*Opossum n'est pas du genre à baisser les bras. Il se fraie un chemin parmi la foule léthargique, s'arrête devant les portes et demande qu'on nous laisse entrer. En vain. Il demande à parler à un gradé du Chapitre. Nul ne l'écoute. Dans la foule qui nous entoure, je reconnais de nombreux frères, issus d'autres unités, des survivants de la dernière bataille et même des soldats des autres Refuges. Nous apprenons que le conseil d'Al-Iskandria a fermé les portes en prévision d'un long siège. Bande de lâches!*

*Opossum nous réunit tous. Nous essayons de décider si nous devons rester près de la cité ou tenter d'atteindre un autre Refuge quand retentissent les hurlements. Les bannières des démons flottent à l'horizon. Nous dégainons nos armes et nous formons un cercle au tour des colons, les portes de fer dans notre dos, une armée de démons face à nous.*

## DÉMONS

*Peu après la bataille des Plaines Fracturées, les anciens de la compagnie furent convoqués au camp principal de la Septième Ferrata pour assister à un banquet organisé par les Aînés. Chacun de ces enfoirés hypocrites et sanguinaires porta un toast à la Compagnie de Fer. Ish elle-même était impressionnée par ce que nous avons accompli. Je crois qu'ils ont des plans pour cette machine dont nous nous sommes emparés dans les cavernes. J'ignore ce qu'ils comptent faire avec ce tas de ferraille qui pue le Dvergar, et d'ailleurs je m'en fous. La seule chose qui compte, c'est qu'en récompense pour la capture de la machine, les Aînés nous ont accordé le Droit du Premier Sang.*

*Le jour suivant, nous faisons route vers le Refuge humain le plus vaste et le mieux défendu. Dès le moment où il apparaît à l'horizon, Porc-épic donne l'ordre de se préparer au combat. Nous précédonz tout le reste de l'armée des démons afin de pouvoir charger les portes et les défenseurs qui s'y massent. Nous allons fondre sur eux tels des animaux sauvages et les tailler en pièces, sous le regard du reste de l'armée. Nous allons leur offrir un spectacle qu'ils ne sont pas près d'oublier!*



## RENFORTS :

Les joueurs choisissent 5 nouvelles cartes Action qu'ils mélangent dans leurs decks de campagne. Ils peuvent également remplacer jusqu'à 5 cartes déjà présentes dans leurs decks par de nouvelles cartes de leur faction.

De plus, le joueur du Chapitre ajoute 2 à la valeur des Colons des Terres Frontalières, car les colons paniqués viennent renforcer ses rangs.

## RÈGLES SPÉCIALES:

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours II, III, V et VIII sur la piste.

- » **Tour II** : Lisez le Script 122.
- » **Tour III** : Si l'autocollant A18, « Bannière de Verreden Brisée », n'est pas sur la carte de campagne, lisez le Script 123.
- » **Tour V** : Si l'autocollant A29-A, « Mange-montagne endommagé », n'est pas sur la carte de campagne, lisez le Script 125.
- » **Tour VIII : Dernier tour.** Si personne n'est déclaré vainqueur une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions, celui qui possède le plus de Points de Victoire l'emporte.

## FORCES DU CHAPITRE :

- » 1 Ange de la Mort
- » 1 Escouade de Paladins
- » 1 Escouade de Pèlerins
- » 1 Escouade de Docteurs Purificateurs

**Objectif** : Tuer tous les ennemis ou gagner grâce aux Points de Victoire.

**Récompense** : Lisez le Script 129.

**Pénalité** : Lisez le Script 129.

## FORCES DES DÉMONS :

- » 1 Fils du Khyber
- » 1 Escouade de Molosses du Carnage
- » 1 Escouade de Forgesangs
- » 1 Escouade de Sombre Érudits
- » 1 Maître des Éléments (Si l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne – sinon, remplacez-le par 1 Escouade de Molosses du Carnage)

**Objectif** : Tuer tous les ennemis ou gagner grâce aux Points de Victoire.

**Récompense** : Ajoutez 2 à la valeur de gloire de la Compagnie de Fer, lisez le Script 121.

**Pénalité** : Lisez le Script 121.





## SCÉNARIO 13

# L'ÉPIC ET L'OPOSSUM



### CHAPITRE:

*La patrouille frontalière ne connaît pas l'expression « mission suicide », mais le plan que nous expose Opossum nous fait froid dans le dos. Malgré tout, nul ne se désiste. Nous passons la dernière heure à nous raconter de vieux souvenirs et à nous remémorer nos camarades disparus, pendant qu'Opossum discute avec chaque groupe massé sous les murailles d'Al-Iskandria pour régler les derniers détails.*

*La nuit tombe. Nous attendons le bon moment. Finalement, une comète traverse le ciel. Puis une autre. Et une troisième. Les gigantesques trébuchets montés sur les murailles d'Al-Iskandria bombardent le camp des démons à l'aide de projectiles enflammés, semant le chaos. C'est le moment!*

*Nous avons rassemblé tous ceux qui étaient capables de tenir une arme. Des rescapés du Fleuve Asséché et des Plaines Fracturées, des gardes des villes incendiées, des petits groupes de frères et même tous les colons capables de combattre. Le but est de profiter du chaos ambiant pour tenter de briser le blocus et attaquer le camp des démons.*

*En fait, ce sont les autres qui vont tenter de briser le blocus. La patrouille frontalière a une autre mission. Dès que la première unité ennemie est vaincue, nous devons quitter la ligne de front pour nous infiltrer dans le camp des démons où, selon les informations de Koschei, se trouve le Mange-montagne. C'est une attaque suicide, mais qui sait ? Nous pouvons peut-être y arriver.*

*Peut-être qu'aucun d'entre nous ne s'en sortira, comme ce fut le cas pour la patrouille d'Opossum il y a de nombreuses années.*

### DÉMONS:

*Nous avons récupéré notre nom ! La fureur de notre attaque contre les forces des humains amassées devant les portes de la forteresse a surpris tout le monde, y compris les vétérans de la Septième Ferrata. Lorsque nous sommes rentrés, transpirants et couverts de sang, tous se sont écartés sur notre passage. Les Aînés nous attendaient au centre du camp. Sans un mot, ils nous ont remis les restes de notre ancien emblème. Nous avons poussé un long hurlement. La Compagnie de Fer est de retour!*

*Pour fêter cet événement, nous avons voulu repartir à l'attaque, mais il semble que les Aînés aient d'autres plans. Ils nous ont demandé de garder au péril de notre vie l'étrange machine bâchée dont nous nous étions emparés dans les cavernes sous les Plaines Fracturées. Ils affirment qu'il s'agit de la clé qui nous ouvrira les portes de la forteresse. Ish craint que les humains ne tentent de la détruire. Je me demande qui serait assez fou pour essayer!*

*Plus tard dans la soirée, les humains commencent à nous pilonner. Des incendies se déclarent à l'intérieur du camp et nous pouvons voir l'ennemi qui se lance à l'assaut à la lueur des flammes. Nous trépidons de devoir rester près de la machine Dvergar. Nous voulons charger dans la bataille, mais le Maître des Éléments calme les ardeurs de notre praetor. Si l'on en croit ses prédictions, la bataille va venir à nous!*

*Et il a raison.*







## SCÉNARIO 14

# L'APPEL DES TERRES DÉSOLÉES



### CHAPITRE:

*La patrouille frontalière est parée à toute éventualité. Elle peut endurer les longues expéditions à travers les terres désolées, les embuscades ennemies, la soif, la faim ou la fatigue. Mais pas la trahison. Par deux fois, le Chapitre et nos cités nous ont montré à quel point nous ne signifions rien pour eux. La première fois, ils ont abandonné la frontière septentrionale et nous ont sacrifiés, ainsi que des centaines de civils, au nom de leur plan. La seconde fois, ils nous ont fermé les portes d'Al-Iskandria au nez.*

*Aujourd'hui, pour la première fois, nous avons décidé d'agir pour nous-mêmes et pour les gens qui comptent sur nous. Opossum discute avec les chefs des autres groupes pendant que nous nous préparons au combat.*

*La nuit tombe. Nous attendons le bon moment. Finalement, une comète traverse le ciel. Puis une autre. Et une troisième. Les gigantesques trébuchets montés sur les murailles d'Al-Iskandria bombardent le camp des démons à l'aide de projectiles enflammés, semant le chaos. C'est le moment!*

*Nous avons rassemblé tous ceux qui étaient capables de tenir une arme. Des rescapés du Fleuve Asséché et des Plaines Fracturées, des gardes des villes incendiées, des petits groupes de frères et même tous les colons capables de combattre. Nous allons profiter de ce chaos pour prendre d'assaut le camp des démons. La patrouille frontalière sera en première ligne. Nous allons permettre à ces civils de franchir le blocus, ou nous mourons en essayant.*

*Que d'autres s'occupent du Mange-montagne. Nous avons fait notre devoir, et bien plus. Les terres désolées nous appellent.*

### DÉMONS:

*Nous avons récupéré notre nom ! La fureur de notre attaque contre les forces des humains amassées devant les portes de la forteresse a surpris tout le monde, y compris les vétérans de la Septième Ferrata. Lorsque nous sommes rentrés, transpirants et couverts de sang, tous se sont écartés sur notre passage. Les Aînés nous attendaient au centre du camp. Sans un mot, ils nous ont remis les restes de notre ancien emblème. Nous avons poussé un long hurlement. La Compagnie de Fer est de retour!*

*Pour fêter cet événement, nous avons voulu repartir à l'attaque, mais il semble que les Aînés aient d'autres plans. Ils nous ont demandé de garder au péril de notre vie l'étrange machine bâchée dont nous nous étions emparés dans les cavernes sous les Plaines Fracturées. Ils affirment qu'il s'agit de la clé qui nous ouvrira les portes de la forteresse. Ish craint que les humains ne tentent de la détruire. Je me demande qui serait assez fou pour essayer!*

*Plus tard dans la soirée, les humains commencent à nous pilonner. Des incendies se déclarent à l'intérieur du camp et nous pouvons voir l'ennemi qui se lance à l'assaut à la lueur des flammes. Ils ne semblent pas intéressés par la machine. Ils tentent de forcer le blocus et de s'enfuir.*

*Chacun d'entre nous sait qu'il doit rester à son poste. Mais lorsque nous découvrons qui mène l'assaut des humains, les ordres que nous avons reçus perdent toute valeur. Nos proies ! Ces maudits guerriers du Chapitre que nous poursuivons depuis les Marches Noires. Que les Aînés et leurs plans aillent se faire foutre ! C'est une question d'honneur. Cette partie de la chronique de la Compagnie de Fer mérite une conclusion digne de ce nom!*



## RÈGLES SPÉCIALES:

- » Les deux joueurs reçoivent un nombre variable de petits pions représentant des renforts à leur disposition. Le nombre de pions disponible est fonction des valeurs des Colons des Terres Désolées et de Gloire de la Compagnie de Fer, selon:

1-3 :	2 pions.
4-6 :	3 pions.
7-9 :	4 pions.
10 :	6 pions.

- » Lors de sa Moisson, un joueur peut dépenser 1 pion Renforts pour déployer une de ses figurines tuées dans n'importe quelle Case libre du champ de bataille. L'Ange de la Mort et le Fils du Khyber constituent les seules exceptions : les ramener en jeu coûte 2 pions Renforts.

- » **Les joueurs peuvent recevoir des renforts une seule fois par Moisson.**

**Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Marquez les tours III et VI sur la piste.**

- » **Tour IV :** Lisez le Script 143.

## FORCES DU CHAPITRE :

- » 1 Ange de la Mort
- » 1 Escouade de Paladins
- » 1 Escouade de Pèlerins
- » 1 Escouade d'Éclaireurs
- » 1 Escouade de Docteurs Purificateurs

**Objectif :** Tuer tous les ennemis ou gagner grâce aux Points de Victoire.

**Récompense :** Lisez le Script 147.

## FORCES DES DÉMONS :

- » 1 Fils du Khyber
- » 1 Escouade de Molosses du Carnage
- » 1 Escouade des Sombres Érudits
- » 1 Escouade de Forgesangs
- » 1 Maître des Éléments

**Objectif :** Tuer tous les ennemis ou gagner grâce aux Points de Victoire.

**Récompense :** Lisez le Script 149.





# SCRIPTS:

**11** *Nous pensions que l'attaque des démons allait dissuader l'étranger de voyager seul. Nous lui avons expliqué que plus nous irions de l'avant, plus les choses risquaient d'empirer. Mais rien n'y a fait. Quoi qu'il ait l'intention de faire dans ces fichues montagnes, il ne veut vraiment pas de témoins. Au moins, il nous a remerciés de l'avoir aidé en nous offrant quelques décoctions de soins directement issues des réserves du Chapitre. Il dit qu'il n'en aura plus besoin.*

» Placez l'autocollant A05, « Remèdes du Chapitre », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. Vous pouvez couvrir cet autocollant à tout moment durant une bataille pour récupérer immédiatement tous les pions Endurance sur une Escouade choisie.

**12** *Les frères qui ont escorté l'étranger vers la passe ne sont pas revenus. Markan affirme qu'il préfère crever plutôt que d'abandonner ses hommes. Nous avons cherché nos deux frères jusqu'à ce que notre eau et nos provisions soient épuisées et qu'Opossum nous ordonne d'abandonner les recherches. Lui et Markan en sont presque venus aux mains, puis la patrouille s'est repliée vers le sud, le moral en berne. Nous n'avions aucune idée de ce que ce délai allait nous coûter.*

» Placez l'autocollant A06, « La Mise à Sac de Fyrløgis », sur l'emplacement approprié de la carte de campagne.

**14** *La Compagnie de Fer attendit le retour de Porc-épic pendant deux jours. Nous décidâmes finalement qu'il avait soit perdu la raison, soit déserté. Je rayai son nom dans la chronique, puis chacun lui lança une malédiction à haute voix. Nous allions partir lorsque quelqu'un remarqua une silhouette qui rampait dans la plaine. C'était Porc-épic, agonisant suite à ses blessures et à la perte de sang. Je ne savais pas trop quoi faire de lui. La vision d'un praetor vaincu porte malheur à son escouade. Crâne n'hésita une seconde, il emmena Porc-épic dans sa tente pour le soigner à l'aide de sa magie. Bientôt, le praetor avait retrouvé suffisamment de forces pour parler et il nous annonça qu'il était tombé sur une escouade d'humains qui patrouillait dans le secteur. Je me rendis immédiatement sur place accompagné de Gvor, notre meilleur éclaireur, mais la piste était déjà froide. Nous avions perdu trop de temps. Nous devons à présent nous séparer en petits groupes afin de trouver l'ennemi.*

» Placez l'autocollant A07, « Une Compagnie Divisée », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. Tant qu'il s'y trouve, le joueur des Démons déploie une figurine de moins (de son choix) au début de chaque bataille.

**15** *Les chiens n'étaient pas seuls ! Un démon, couvert de clous en fer qui transpercent sa chair, surgit de derrière les rochers. En voyant les Paladins, il se fige et son visage s'illumine. L'instant d'après, il se jette dans la bataille avec une sauvagerie que les Paladins n'avaient jamais rencontrée auparavant, pas même à Eld'hain.*

» Une figurine de Forgesang rejoint la bataille. Le joueur des Démons la place n'importe où sur le plateau, à 1 Case minimum des autres figurines ou des pions.

**16** *Quand le dernier des humains tomba, son sang gorgeant le sol fissuré des Marches Noires, Porc-épic éructa de joie. Parmi tous les guerriers de la compagnie, c'est à lui que revenait ce nouveau clou!*

*L'étranger masqué était toujours là, à observer la bataille. Porc-épic bondit sur lui, mais l'homme l'esquiva facilement et sa lame transperça la jambe du démon. Il tourna ensuite les talons et continua à gravir les Marches Noires, laissant son adversaire enragé l'abreuveur d'insultes. Porc-épic allait bien s'abstenir de mentionner ce détail à quiconque.*

*Sa jambe a rapidement guéri et le nouveau praetor est devenu un héros au sein de la Compagnie. Pendant que nous faisons la fête et célébrions son nom, Crâne s'est maintenu à l'écart, nous surveillant d'un regard inquisiteur, ses yeux globuleux, enfoncés dans leurs orbites creuses, fixés sur Porc-épic. J'ai bien peur que si je ne règle pas le compte de cet espion rapidement, il finisse par nous dénoncer aux Aînés de la Ferrata.*

» Placez l'autocollant A08, « Triomphe du Praetor », sur l'emplacement approprié de la carte de campagne. Il vous permet de déployer un Forgesang supplémentaire dans certaines batailles (indiqué dans la section « Forces des Démons »).

» Ajoutez 2 à la gloire de la Compagnie de Fer.

**19** *Le praetor finit par revenir quand on ne l'attendait plus, le regard fou et couvert de blessures. « Des Humains dans la passe! » hurlait-il en s'approchant. Tout le camp fut pris de frénésie. Chacun s'empara d'une arme et bondit, prêt au combat. Intérieurement, je remerciais les esprits des anciens guerriers qui avaient guidé Porc-épic depuis le Khyber. Le premier assaut de notre bataillon pénal s'était soldé par une défaite, mais au moins nous savions à présent où chercher...*

» Ajoutez 1 Gloire à la Compagnie de Fer.

**22** *Si les Pèlerins n'avaient pas pu intervenir rapidement, tous les colons auraient été massacrés sous nos yeux. Heureusement, la charge suicide de Torlun a permis de repousser les démons jusqu'à l'arrivée de nos troupes de renfort. De nombreux innocents sont morts, mais nous sommes parvenus à en sauver une bonne partie. Ces gens nous considèrent à présent comme des héros, bien que nous ne sachions pas trop quoi faire d'eux.*

*Ficelle court d'un blessé à l'autre, les bras couverts de sang jusqu'aux coudes. Opossum veut que nous reprenions la route. Des démons ont été repérés à l'horizon. Je cours aider Ficelle et, ensemble, nous faisons monter les blessés dans les chariots. Elle ne dit rien, mais je peux voir de la gratitude dans son regard.*

» Ajoutez 3 à la valeur des Colons des Terres Frontalières. Escorter un groupe de cette taille ne va pas être sans conséquences, tant positives que négatives. Si l'autocollant A12, « Massacre de Civils », est présent sur la carte de la campagne, n'ajoutez que 2 à la valeur des Colons.

» Ensuite, si l'autocollant A06, « La Mise à Sac de Fyrløgis », est présent sur la carte de campagne, jouez le Scénario 3. Sinon, passez au Scénario 4.

**23** *Le Sacrifice de nos Pèlerins s'est révélé inutile. Avant que le reste de nos forces ait pu atteindre le champ de bataille, la plupart étaient morts. Les Colons ont également subi de lourdes pertes. Nous n'avons pu sauver que quelques femmes et enfants qui s'étaient abrités sous l'un des chariots. Ils ne disent rien, mais leur regard chargé de reproches en dit long. Je repère rapidement Torlun parmi les blessés les plus graves. Ficelle tente désespérément d'enrayer l'hémorragie qui jaillit de l'énorme plaie sur sa hanche. Sans résultat. L'un des plus anciens combattants de la patrouille décède dans ses bras. J'apprends par la suite qu'il ne manquait plus qu'un seul démon à Torlun avant d'avoir purgé sa peine.*

*Il y a bien longtemps que la patrouille n'avait pas perdu autant d'hommes à la fois. Le moral est au plus bas.*

» Placez l'autocollant A09, « Torlun le Gris », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, chaque fois qu'un Scénario vous demande d'utiliser une Escouade de Pèlerins, vous déployez une figurine de moins.

**25** *La bataille faisait encore rage quand la Compagnie de Fer est arrivée sur place. L'odeur du sang, la vue des cadavres disséminés çà et là, comme des jouets brisés, nous ont plongés dans une sorte d'extase. Les Paladins n'ont pu sauver qu'une poignée d'humains. Nos hurlements de triomphe ont fait trembler le ciel – ainsi que les derniers Érudits ayant survécu à la bataille. Je crois qu'ils se doutent de ce qui va leur arriver. S'interposer entre la Compagnie de Fer et sa proie n'est pas très malin.*

» Ajoutez 1 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer.

**Ensuite, choisissez une option:**

» Punir les derniers Érudits – Lisez le Script 26.

» Les Relâcher avant qu'ils répandent la nouvelle de votre triomphe – Lisez le Script 27.

**26** *Un instant de pur massacre, hélas trop bref. Nous réduisons ces avortons en pièces. Damage que leur odeur nous colle à la peau. Nous devons nous laver dans le sang humain au plus vite!*

» Placez l'autocollant A10, « Frénésie de Violence », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. Tant qu'il s'y trouve, prenez 1 Cristal supplémentaire au début de chaque bataille.

» Couvrez l'autocollant « Frénésie de Violence » dès que vous perdez une bataille.

**27** *Nous laissons partir ces bâtards puants. Afin qu'ils se souviennent de ceux qui les ont épargnés, le Praetor a ordonné qu'on leur grave l'emblème de la Compagnie sur le front. J'espère qu'ils raconteront les détails à leurs chefs...*

» Ajoutez 1 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer.

**28** *Ces bâtards de la Caste Terreur sont tombés comme des mouches. Les Paladins les ont balayés dès la première charge, puis ils se sont dirigés vers le sud en compagnie des colons. Tels des vautours,*



nous sommes arrivés trop tard sur le champ de bataille. La seule chose qui y vivait encore était Crâne, dans un sale état. Nous avons perdu. De nombreux guerriers ont sombré dans le désespoir, se sont scarifiés et entaillés avec leurs propres lames. Pas moi. Je me suis contenté de sourire. Ces humains sont plus forts que nous le pensions. Bonne nouvelle.

- » Placez l'autocollant A11, « Scarifications Rituelles », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. Tant qu'il s'y trouve, retirez 1 pion Endurance de n'importe laquelle de vos Escouade avant chaque bataille. Couvrez l'autocollant A11 dès que vous gagnez une bataille.
- » Si l'autocollant A06, « La Mise à Sac de Fyrlogis », est présent sur la carte de campagne, passez au Scénario 4.

**29** *Le Maître des Éléments regarda par-dessus la mêlée qui opposait les Pèlerins aux Adorateurs. Il vit que les renforts du Chapitre s'approchaient rapidement, alors que les démons étaient encore loin. Les chances de victoire étaient minces. Une pensée se mit à trotter dans la tête de la créature. Si son heure était venue, autant amener un maximum de singes blancs dans la mort, n'est-ce pas ? Ne serait-ce pas délicieux si l'ennemi arrivait trop tard pour sauver ces gens qui comptaient tant à ses yeux ?*

#### Le joueur des Démons choisit une option:

- » Se concentrer sur les combattants ennemis – la bataille continue.
- » Se concentrer sur le massacre des civils – le joueur des Démons choisit une figurine de Sombre Érudit et la retire du plateau. Ensuite, placez l'autocollant A12, « Massacre de Civils », dans l'emplacement approprié de la carte de campagne. La bataille continue.

**31** *Nous avons défendu chaque maison, combattu dans chaque rue pendant les flammes des incendies illuminait la nuit. Sans l'aide de la population, nous n'aurions sans doute pas réussi, mais nous avons pu contenir les démons suffisamment longtemps pour permettre l'évacuation de la ville. Dotés des maigres possessions qu'ils ont pu emporter, les civils nous ont rejoints. Nous ne ressemblons plus à une patrouille du Chapitre, mais à une caravane.*

*Nous nous rendons à Verreden au plus vite, marchant de nuit. Ce matin, nous avons croisé un messenger en route pour Fyrlogis. Il affirme que la route vers le Refuge est bloquée par une armée de Démons qui avance dans les terres des humains. La plupart des gens ont fui au sud du Fleuve Asséché, où se regroupe notre armée principale.*

*Opossum lâche un juron. On dirait bien que le chemin va être plus long que prévu.*

- » Ajoutez 2 à la valeur des Colons des Terres Frontalières.

**32** *Parfois, à force de trop vouloir, on n'obtient rien. Nous avons pu fuir la ville de justesse, au milieu des cris des citoyens qui se faisaient massacrer. Nous évitons de croiser le regard des survivants et nous faisons route vers Verreden, moins nombreux, le moral en berne.*

*Le jour suivant, nous croisons un messenger. Il semblerait que des forces humaines se rassemblent au-delà du Fleuve Asséché. Les flammes ravagent toute la frontière*

*nord. Si nous n'atteignons pas un lieu sûr rapidement, je crains fort que toute la patrouille n'y passe.*

- » Retirez 1 à la valeur des Colons des Terres Frontalières.

**33** *Nous avons repoussé leur assaut ! Les rues et les maisons de la ville sont devenues les tombes de nombreux démons. Encore fiévreux de la bataille, nous recevons les honneurs de la population. Pendant ce temps, Opossum reçoit la visite du maire de Fyrlogis. Il s'avère qu'il existe un autre endroit à proximité où nous pourrions nous rendre utiles. Opossum se tourne vers nous, une étrange lueur dans le regard.*

*« Qu'en dites-vous les gars ? Ça vous dit d'encore jouer les héros ? »*

*Nous ne sommes pas suicidaires. Nous réalisons tous que nous devrions nous servir de cette victoire pour nous replier au plus vite vers le Refuge. Mais les hommes et les femmes de la patrouille frontalière ont tous et toutes la réputation d'avoir un grain...*

#### Le joueur du Chapitre choisit une option:

- » La patrouille fait un détour pour aller secourir une autre colonie – Allez au Scénario 5. Aver-tissement : c'est un choix très risqué !
- » La patrouille se replie au sud pour rejoindre les forces du Chapitre – Allez au Scénario 4.

**34** *Les citoyens de Fyrlogis n'étaient pas certains que nous pourrions les protéger, mais lorsque le premier grand démon a mordu la poussière, un élan de courage les a enahis. S'armant comme ils le pouvaient, ils se joignent à la bataille. Des carreaux sifflent au-dessus de nos têtes quand un des chasseurs locaux décide de nous prêter main-forte à l'aide de son arbalète. Il est si doué que j'espère qu'Opossum va lui offrir une place dans la patrouille après la bataille !*

- » Placez un autocollant A14, « Jehl, Chasseur de Fyrlogis », dans la section « Forces » de la carte de campagne. À partir de maintenant, vous pouvez déployer 1 Éclaireur lorsque le Scénario le permet.

- » Infligez 1 Blessure à la figurine Démon de votre choix. La bataille continue.

**35** *La ville est à nous ! J'arpente le champ de bataille, regardant nos guerriers achever les derniers humains. Je réalise soudain qu'il manque quelque chose. J'attrape la cape chatoyante de l'un des Paladins vaincus et j'y peins l'emblème de la Compagnie de Fer avec son sang. Je la plante ensuite au milieu du champ de bataille. Le praetor s'élève en hochant la tête. Les guerriers m'acclament. Nous avons franchi une nouvelle étape sur la route de notre gloire passée.*

- » Placez l'autocollant A15, « Emblème Sanglant », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, vous piochez un total de 5 cartes Actions au début de chaque bataille. Choisissez les 3 que vous conservez et défaussez les autres.

- » Ajoutez 2 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer.

- » Lisez le Script 36.

**36** *Nous avons fêté la victoire jusqu'à tard dans la nuit. Porc-épic nous a laissé faire – il sait qu'après tant de pression, il faut un peu relâcher la vapeur. Je n'ai pas protesté, bien au contraire. Le chaos*

*qui enveloppe cette ville conquise et en flammes peut me procurer l'occasion rêvée d'enfin me débarrasser de Crâne. Si cet espion venait à disparaître, plus rien ne saurait mettre un frein à notre retour vers la gloire.*

*Alors que je planifie sa mort, le doute m'envahit. Jusqu'ici, Crâne a combattu aussi bravement que n'importe lequel d'entre nous. Peut-être pourrait-il devenir un membre à part entière de la Compagnie ? Je suis convaincu que ses pouvoirs nous seraient utiles, mais le jeu en vaut-il la chandelle ?*

*Dommage que je ne puisse pas entendre les voix du Khyber comme notre praetor. Je consulte la chronique, y cherchant la sagesse, mais je n'y trouve que des descriptions de vastes conquêtes et de grandes batailles. Le temps joue contre moi. Je dois choisir.*

#### Le joueur des Démons choisit une option:

- » Le chroniqueur de la Compagnie assassine Crâne, le Maître des Éléments – Lisez le Script 38.

- » Le chroniqueur de la Compagnie tente de recruter Crâne – Lisez le Script 37.

**37** *Au lieu d'une dague à planter dans son dos, je lui apporte un livre. Il est surpris lorsque j'émerge des ténèbres derrière lui, dans ce sous-sol isolé où il était penché sur une poignée de runes en os. Je lui montre le livre, en lui expliquant que la Compagnie retrouvera sa gloire passée, quelles que soient les machinations des Aïnés. Je lui dis qu'il pourrait faire partie de notre héritage de sang. S'il cesse d'envoyer des rapports à ses maîtres et jure allégeance à Porc-épic, il pourra devenir un de nos anciens.*

*Ses yeux, profondément enfoncés dans ses orbites, semblent plonger en moi. Son visage ne laisse transparaître aucune émotion. Peu importe. C'est à lui de choisir, à présent.*

#### Vérifiez la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer sur la carte de campagne:

- » Si la Gloire est supérieure ou égale à 3 – Lisez le Script 39.

- » Si la Gloire est inférieure à 3 – Lisez le Script 38.

*38 Le combat est aussi bref que brutal. Je sais que je ne peux pas laisser à Crâne la moindre chance d'utiliser sa magie ou d'envoyer un message aux Aïnés. Il ne s'attendait pas à ce que je sois un adversaire si redoutable. Avant de devenir chroniqueur, j'ai participé à huit campagnes sur huit mondes différents.*

*Quand la lumière qui brille dans ses yeux creux finit par s'éteindre, je recouvre son cadavre de gravats. Personne ne retrouvera jamais son corps au milieu de ces ruines.*

- » Placez l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

**39** *Un hochement de tête est la seule réponse que j'obtiens. Cela me suffit. Je prends la chronique et je m'en vais, le laissant avec ses runes.*

*J'espère avoir pris la bonne décision.*

- » Placez l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », dans la section « Forces » de la carte de campagne. À partir de maintenant, chaque fois que vous êtes autorisé à déployer



une Escouade de Sombres Érudits, vous pouvez retirer une figurine de l'Escouade et déployer un Maître des Éléments à la place, du moment que vous disposez d'un emplacement libre pour sa carte Escouade.

**40** *Le son d'un cor résonne sur le champ de bataille. Les Tireurs d'Élite de Verreden se figent en attendant ce signal familial. Leur commandant, surpris, se tourne vers la colline où se trouve la Bannière et Magnus l'Intrepide. Cela doit forcément être une erreur ! Un piège tendu par les démons ! C'est le signal de la retraite, mais abandonner le sommet du rempart maintenant n'aurait aucun sens...*

*Mais si le signal était bien réel ?*

» Le chaos se répand au sein des troupes humaines. À partir de maintenant, Activer n'importe quelle unité du Chapitre nécessite de dépenser 1 Cristal ou de sacrifier 1 pion Endurance.

**41** *Le cor résonne une seconde fois le long du lit du fleuve. Nous ralentissons notre course, couverts de sueur et de sang. La retraite ?*

*Personne ne s'attendait à ça. Les démons peinent à prendre position sur le rempart. Nous pouvons encore les repousser. Une troisième fois, le signal retentit. Cette fois-ci, plus de doute. J'ordonne à mes hommes de se replier en arrosant l'ennemi à l'aide de nos arbalètes. Un ordre est un ordre.*

*Je jette un dernier coup d'œil aux plaines qui bordent le lit du fleuve. Je ne peux arriver à croire que nous les abandonnions si facilement aux démons. Ce soir, ceux qui n'ont pas pu se mettre à l'abri dans les Refuges vont passer un sale quart d'heure...*

» Allez au Scénario 6.

**42** *Ma cruelle et magnifique Maîtresse ! Conformément à notre plan, nous avons percé les défenses pathétiques dressées par les humains sur les rives du fleuve. Leurs généraux ont sonné la retraite. Nous allons les pourchasser jusqu'au dernier. Il semble que les terres qui s'étendent entre leurs Refuges soient bientôt nôtres. »*

» Allez au Scénario 6.

**43** *Jamais, au cours de toutes mes années de service au sein des Tireurs d'Élite de Verreden, je n'ai assisté à un tel massacre ! Les démons ont déferlé en une vague que nous n'avons pas pu arrêter. Ils ont escaladé les rives du fleuve et percé nos lignes. Lorsque le signal de la retraite a sonné, il était déjà trop tard. Dans mon bataillon, seuls quelques hommes ont survécu. Quel sacrifice inutile ! Ces terres appartiennent à présent aux démons. Nous nous replions avec ce qui reste de notre armée, mais nous rentrons à Verreden à la première occasion. Pas question d'aller au casse-pipe pour satisfaire je ne sais quelle machination du Chapitre...*

» Placez l'autocollant A18, « Bannière de Verreden Brisée », sur l'emplacement approprié de la carte de campagne, à moins qu'il ne s'y trouve déjà.

*L'armée principale des humains a subi de lourdes pertes. Des règles relatives à cette situation seront données dans les prochains Scénarios.*

» Allez au Scénario 6.

**51** *Nous avons frôlé la mort. Sans l'intervention de l'Unique qui a réveillé l'ange de métal, nous n'aurions jamais quitté cette abbaye vivants. L'ange s'est frayé un passage vers l'extérieur, laissant des démons en*

*charpie dans son sillage. Nous avons récupéré les chariots et nous nous dirigeons vers le sud, à la tête d'une longue colonne de réfugiés.*

*Trois jours ont passé et les éclaireurs viennent de découvrir qu'une immense armée démoniaque occupe la route de Verreden. Nous ne pouvons pas atteindre le Refuge. Nous n'avons d'autre option que d'emprunter la route du sud, qui mène vers le Fleuve Asséché. Si nous ne parvenons pas à rejoindre nos lignes, même l'ange qui nous accompagne ne suffira pas à nous sauver.*

» Ajoutez 1 à la valeur des Colons des Terres Frontalières.

» Placez l'autocollant A19, « Ange de la Mort », dans la section « Forces » de la carte de campagne. À partir de maintenant, si l'Ange ne la Mort ne participe pas à un Scénario, vous pouvez le déployer à la place de n'importe quelle autre Escouade. Si l'Ange est tué au cours de ce Scénario, couvrez l'autocollant.

» Allez au Scénario 4.

**54** *La patrouille frontalière vit ses derniers instants. L'ennemi a percé nos dernières lignes. Presque tous mes frères sont morts sous mes yeux. Ficelle a été déchiétée par des molosses alors qu'elle tentait de s'occuper des blessés et Opossum a été embroché par un gigantesque démon. Même sa chance légendaire n'a pu le sauver.*

*Blessé à la poitrine et à la tête, couvert de sang, je m'écroule parmi les corps. Mes yeux se ferment, mais j'entends toujours le carnage qui continue. Peut-être que si, par miracle, je survais, je pourrais faire mon rapport à Verreden.*

*Peut-être.*

» La campagne est terminée – Le Chapitre est vaincu!

**55** *Nous avons gagné ! Nous avons tué tous les soldats humains. Massacrer les nonnes a été un plaisir : je déteste les couinements que produisent généralement les humains, mais celles-ci sont restées silencieuses jusqu'à la fin.*

*Mais le plus intéressant reste ce que nous avons découvert dans les cryptes sous le temple, une de ces gigantesques marionnettes mécaniques, semblables à celles qui nous infligèrent tant de pertes à Eld-hain. Un trophée digne de champions ! Porc-épic a tranché la tête de l'ange. Ce sera notre cadeau – avec la bannière ennemie piétinée – aux Aînés de la Septième Ferrata. Ce ne sera peut-être pas suffisant pour que nous récupérions notre nom, mais cela devra cependant nous permettre d'occuper une position de choix lors des prochains combats.*

*Cette nuit, pendant que les autres célébraient l'événement, paradant avec leurs nouveaux clous, j'ai écorché le cadavre du commandant du Chapitre. Sa peau deviendra une nouvelle page de notre chronique. Il va nous en falloir beaucoup pour reporter toutes nos futures victoires.*

» La campagne est terminée – Les Démons ont gagné !

**56** *Les humains étaient à notre merci et pourtant, ils sont parvenus à s'enfuir avec l'aide de leur marionnette mécanique. Nous avons essayé tant d'échecs. Quelqu'un doit payer.*

*Le praetor Porc-épic a volontairement pris le blâme. En tant que chef, c'est à lui qu'incombe chacune de nos défaites. Les anciens de la compagnie se sont réunis jusqu'à prendre une décision commune : Porc-épic doit mourir.*

*Sans cérémonie, le praetor saisit sa lame et la pointe vers son estomac. Les guerriers murmurent : Porc-épic sait qu'afin de se racheter de ses fautes, sa mort doit être aussi pénible que possible. Mais, même dans la Compagnie de Fer, rares sont ceux qui choisissent une telle option.*

*Les anciens donnent le signal. Porc-épic lève son épée. Et, pour la première fois de son existence, je l'entends. Ou plutôt, je le ressens jusqu'au fond de mon être. Le calme glacé du Khyber et le doux murmure des voix.*

*Je sais ce que nos ancêtres réclament.*

**Le joueur des Démons choisit une option:**

» Le chroniqueur arrête l'exécution – Porc-épic reste chef de la compagnie. Lisez le Script 58.

» Le chroniqueur permet à l'exécution d'avoir lieu – Les erreurs se payent ! Lisez le Script 57.

**57** *Porc-épic s'apprêtait à frapper. Dans ses yeux, je pouvais voir une paix étrange et j'entendais presque les voix du Khyber qui l'appelaient. À l'instant fatidique, un des anciens arrêta son geste et lui demanda de désigner son successeur. Porc-épic répliqua que son propre jugement étant obscurci, il appartenait aux anciens de choisir eux-mêmes le nouveau praetor.*

*Les anciens commencèrent à délibérer sur les candidats potentiels. Des mots, ils en virent rapidement aux mains, s'attrapant par les cornes et se faisant sauter quelques dents. Il leur était impossible de trouver un accord. Porc-épic observait le chaos qui se répandait autour de lui, sans pour autant relâcher son épée. Au bout d'un moment, il rugit, rappelant tout le monde à l'ordre. Il déclara que, puisque sans lui les guerriers s'entre-déchiraient, il devait rester sur ce monde encore quelque temps.*

*Les anciens acquiescèrent. Ainsi, Porc-épic bénéficiait d'une seconde chance. Toutefois, la discorde qui régnait entre les anciens allait gangréner la Compagnie pendant longtemps.*

*Placez l'autocollant A20, « Discorde parmi les Anciens », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, le joueur du Chapitre peut couvrir cet autocollant pendant n'importe quelle bataille, au début de l'un de ses tours Actifs, afin d'Activer une Escouade Démons plutôt que l'une des siennes. L'Escouade ainsi contrôlée peut être utilisée pour attaquer d'autres Démons. Le joueur des Démons en reprend le contrôle au début de son tour Actif suivant.*

» Allez au Scénario 4.

**58** *Bondissant hors du rang en criant, j'arrêtai le bras de Porc-épic. Les anciens furent outrés de mon impudence. Je leur montrai la chronique et récitai le nom de tous les praetors qui avaient initialement connu la défaite pour finalement être auréolés de gloire. Je déclarai que personne n'était apte à prendre la place de Porc-épic.*

*Les anciens n'étaient pas convaincus. Je leur demandai à quand remontait la dernière fois où ils avaient entendu les voix du Khyber. Je leur racontai comment le Khyber avait guidé Porc-épic jusqu'aux Marches Noires, où nous fûmes pour la première fois confrontés à notre ennemi.*

*Les anciens se réunirent pour débattre. Quelques dents sautèrent. Quelques cornes furent cassées. Finalement, ils se tournèrent vers Porc-épic et lui demandèrent de rester à son poste. Le praetor accepta à contrecœur et rengaina sa lame. Aucune joie n'éclairait son visage. Il*



était conscient que sa position allait devenir de plus en plus délicate et que le fait de devoir son salut à un gratte-papier ne faisait pas honneur à la chronique.

- » Retirez 2 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer.
- » Allez au Scénario 4.

**61** *À la dernière seconde, nous plongeons à couvert. La locomotive blindée percute les restes de la barricade, envoyant valdinguer les débris et les corps des démons qui n'ont pas été assez rapides. Elle avance encore sur plusieurs dizaines de mètres en freinant progressivement. Des soldats et des arbalétriers jaillissent des wagons. Les démons se replient.*

*Nous discutons avec l'officier. Opossum leur explique notre situation en leur montrant les chariots chargés de colons. Le commandant du train fronce les sourcils et fait ouvrir l'un des wagons : il est plein de civils terrifiés ! Le train transporte déjà des réfugiés vers le refuge de Riggers. Le visage d'Opossum affiche une sombre détermination. Je me demande à quoi il pense.*

**Le joueur du Chapitre choisit une option:**

- » La patrouille laisse le train repartir – Lisez le Script 64.
- » La patrouille réquisitionne le train – Opossum ordonne que des caisses de ravitaillement soient débarquées afin d'embarquer des colons à la place. Lisez le Script 65.

**62** *La locomotive blindée est si proche que nous distinguons chacun des rivets de sa plaque frontale. Les démons poussent un rugissement de triomphe. Tous les frères sont convaincus que la catastrophe est inévitable. Tous, sauf un.*

*Markam, notre sergent d'infanterie lourde, enclenche la pleine puissance de son armure à vapeur. Les principes de la Logique Sacrée défilent dans sa tête. Forces. Trajectoires. Masses. Markam sait qu'une chance existe. Une chance qu'il puisse détruire les restes de la barricade d'une charge puissante avant que le train n'arrive. Il sait aussi quel sera le prix à payer. Jamais il ne pourra se dégarer des rails à temps.*

**Le joueur du Chapitre choisit une option:**

- » Markam essaie de détruire la barricade – Lisez le Script 63.
- » Markam n'intervient pas – Le dernier tour de la bataille se déroule en suivant les règles normales.

**63** *Une imposante silhouette en armure à vapeur percute la barricade, dégageant les dernières poutrelles métalliques qui bloquaient la voie. Opossum pousse un cri. Il a toujours enseigné à ses hommes que la survie était plus importante que tout, car elle permettait de livrer d'autres combats. Markam ne l'a jamais rejoint sur ce point.*

*La violence du choc secoue tous les protagonistes. La locomotive frappe Markam de plein fouet, faisant exploser sa chaudière dorsale. Des éclats volent dans tous les sens comme une pluie de météores.*

*De Markam, il ne reste rien que quelques bouts de ferraille sur la voie...*

- » Placez l'autocollant A21, « Markam, Sergent d'Infanterie Lourde », dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

- » La bataille se termine immédiatement. Lisez le Script 61.

**64** *Nous reculons, résignés, alors que l'équipage du train redémarre la locomotive. Ils nous remercient, mais ce n'est pas leurs belles paroles qui vont nous aider à nourrir et protéger les civils. Le cœur lourd, nous reprenons notre périple vers le sud. Nous pouvons seulement espérer que le ravitaillement sera utilisé à bon escient.*

- » Placez l'autocollant A22, « Train de Ravitaillement », sur l'emplacement approprié de la carte de campagne. Retirez 1 à la valeur des Colons des Terres Frontalières à cause des dangers du voyage, de la maladie et de la famine.
- » Si la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer du Joueur des Démons est supérieure à 5, allez au Scénario 7. Sinon, passez au Scénario 8.

**65** *L'équipage du train a du mal à se plier à nos exigences. Les hommes tentent de nous convaincre. Nous supplient. Nous menacent. Rien n'y fait. Opossum reste inflexible – pour lui, la vie des civils que nous escortons est aussi importante que celle des passagers de ce train.*

*Accompagné de quelques hommes, il brise la serrure du wagon de ravitaillement. Ils déchargent la nourriture, les armures et les armes pour faire monter les femmes, les enfants et les blessés de notre colonne. Bientôt, le train repart. L'équipage nous adresse un regard sinistre. Ce ravitaillement va peut-être nous sauver la vie, mais une question me taraude : qui va en payer le prix ?*

- » Placez l'autocollant A23, « Équipement d'Élite du Chapitre », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, au début de chaque bataille, placez 3 pions Charge sur les socles de n'importe lesquelles de vos figurines, à l'exception de l'Ange de la Mort. Ces figurines gagnent +1 ATT et +1 DEF jusqu'à la fin de la bataille.
- » Si la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer du Joueur des Démons est supérieure à 5, allez au Scénario 7. Sinon, passez au Scénario 8.

**66** *Nous n'avons pas réussi à sauver le train. Il a percute la barricade avec une telle violence que la locomotive a explosé, entraînant le déraillement de la moitié des wagons. Les démons se sont rués immédiatement à l'assaut des passagers hébétés qui s'extréquaient du train. Ça a été un véritable massacre. Nous n'avons rien pu faire pour les aider.*

*Blessés et couverts de sang, nous avons rejoint la colonne et repris notre périple vers le sud, en essayant d'oublier les hurlements des victimes. Le manque de ravitaillement, lié à notre retraite exténuante, a causé la perte de nombreux colons.*

- » Placez l'autocollant A24, « Train Pillé », sur l'emplacement approprié de la carte de campagne. Retirez 2 à la valeur des Colons des terres Frontalières escortés par la patrouille.
- » Si la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer du Joueur des Démons est supérieure à 5, allez au Scénario 7. Sinon, passez au Scénario 8.

**67** *Goor est venu me trouver tard dans la nuit alors que tout le monde dormait, à l'exception des gardes. Je pensais que la bataille aurait contribué à améliorer son moral. Après tout, c'est lui qui a retrouvé*

*nos proies, même si c'est par accident. Mais il a l'air de plus en plus abattu. Nous avons discuté longtemps avant qu'il n'accepte de s'ouvrir à moi.*

*Notre éclairure est l'un des derniers Syre. Sa race est originaire d'un monde rempli de terribles prédateurs qui peuvent frapper à tout moment. Les Syre ont donc développé un sixième sens qui les avertit en cas d'attaque imminente. La conquête de ce monde prit de longues années et, lorsque nous fîmes enfin victorieux, les Aïnés firent exécuter tous les prisonniers. Seuls quelques-uns furent épargnés. Ils subirent un conditionnement qui les poussait à aller vers le danger, tels des limiers, plutôt que de le fuir.*

*Pour la première fois depuis longtemps, Goor sent que son pouvoir l'abandonne. Le futur présente un tel enchevêtrement de possibilités qu'il lui est impossible de discerner quelle est la route qui nous mènera vers la gloire et le carnage. Il se sent superflu et inutile. J'ai réussi à le calmer.*

*La même nuit, nous avons eu la visite d'un messager. Les Aïnés ont eu vent de nos récentes victoires et nous donnent l'ordre de rejoindre le front ! Notre longue humiliation touche-t-elle à sa fin ? Rien que d'y penser, je ressens comme un picotement dans la nuque. Ou bien est-ce simplement à cause du clou, arraché à l'épave du train, que j'y ai planté récemment ?*

**Le joueur des Démons consulte la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer.**

- » Si la valeur de Gloire est supérieure ou égale à 5 – Allez au Scénario 7.
- » Si la valeur de Gloire est inférieure à 5 – Allez au Scénario 8.

**68** *Les moineaux n'ont pas pu nous arrêter. Nous les avons empêchés d'atteindre la barricade. Le train l'a percute avec une telle force qu'il s'est fendu comme une coquille de noix. La locomotive a déraillé, entraînant de nombreux wagons dans son sillage. Lorsque les défenseurs hébétés sont sortis de l'épave, nous les avons chargés avec un hurlement féroce.*

*Plus tard dans la soirée, repus par le sang et les combats, nous avons examiné la cargaison du train. Nous avons découvert des caisses pleines d'épées et de hallebardes. Elles sont un peu petites à mon goût, mais elles sont diablement aiguisées ! Quelques-uns de nos guerriers en ont profité pour changer d'armes, faisant fi de la puanteur des humains.*

- » Placez l'autocollant A23, « Équipement d'Élite du Chapitre », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, au début de chaque bataille, placez 3 pions Charge sur les socles de n'importe lesquelles de vos figurines, à l'exception des Molosses du Carnage. Ces figurines gagnent +1 ATT jusqu'à la fin de la bataille.
- » Lisez le Script 67.

**71** *Ces choses ont tenté de nous blesser à l'aide d'objets métalliques tranchants et de nous aveugler avec leur lumière, mais cela n'a eu d'autre effet que d'attiser notre appétit. Nous en avons tant absorbé que nous n'avons même pas eu la force de poursuivre les survivants. Je crois que nous allons rester ici un moment. Le voile qui sépare ce monde du nôtre est près de se déchirer.*

- » Continuez avec le Scénario suivant.



**72** Une fois la dernière de ces créatures hachée en morceaux, L'Ombre a commencé à se dissiper. Leurs corps déformés gisent à nos pieds et nous avons du mal à réaliser que tout est enfin terminé. Un instant durant, j'ai pensé que nous étions perdus. Mais il semble que même moi, j'ai sous-estimé la Compagnie de Fer!

Mais cette bataille restera longtemps gravée dans ma mémoire, et pas seulement à cause de ce clou noir si particulier que nous avons enfoncé dans notre chair. Les plaies infligées par l'Ombre guérissent lentement. Il faudra des semaines avant qu'elles ne disparaissent.

- » Placez l'autocollant A25, « Blessures Purulentes », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, au début de chaque bataille, le joueur du Chapitre choisit 1 Escouade de Démon qui perd immédiatement 1 pion Endurance (les Escouades qui ne possèdent pas de pions Endurance ne peuvent pas être choisies).
- » Lisez le Script 78.

**74** Nous avons surestimé nos capacités. Nous avons combattu des centaines de races différentes sur autant de mondes, mais l'Ombre se révèle être un adversaire trop puissant, même pour la Compagnie de Fer. Quand nous sommes entrés dans l'avant-poste incendié, nous avons été assaillis de toutes parts. Plus notre sang était versé, plus l'Ombre semblait se renforcer. Au bout du compte, Porc-épic dut ordonner la retraite.

Nous nous sommes repliés, blessés et brisés. De nombreux guerriers sont morts dans ces couloirs noirs. L'Ombre semble être encore plus forte qu'avant notre attaque. Après l'euphorie de nos dernières victoires, cette rencontre nous a brutalement ramenés à la réalité.

Le lendemain, nous constatons que les plaies infligées par l'Ombre s'infectent, et qu'elles ne vont pas guérir de sitôt. Nous allons porter les stigmates de cette rencontre pendant encore longtemps...

- » Retirez 2 à la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer.
- » Placez l'autocollant A25, « Blessures Purulentes », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, au début de chaque bataille, le joueur du Chapitre choisit 1 Escouade de Démon qui perd immédiatement 1 pion Endurance (les Escouades qui ne possèdent pas de pions Endurance ne peuvent pas être choisies).
- » Lisez le Script 78.

**75** L'Ombre est plus épaisse que nous le pensions. Elle nous engloutit et des milliers de crocs et de griffes nous assaillent de toutes parts. Dans la lumière crépusculaire, nos coups semblent passer au travers de silhouettes semi-intangibles qui semblent se dissoudre pour mieux se reformer. La peur me serre la gorge. Comme quoi que dans la Compagnie de Fer, je suis prêt à mourir – mais pas ainsi!


Soudain, deux lumières viennent percer les ténèbres. On dirait d'immenses yeux de feu, devant lesquels les créatures se tordent de douleur. Je garde les yeux rivés sur ces deux orbes enflammés et l'obscurité commence à se dissiper. Je parviens enfin à reconnaître Crâne, qui scande des incantations tout en brandissant une sorte de petit soleil dans chacune de ses mains. « En avant, vocifère Porc-épic, abattez-les pendant que Crâne les maintient à distance! ». Nous reprenons le combat, animé d'une ferveur nouvelle.

» Le joueur des Démon Active immédiatement 1 Escouade de Démon supplémentaire. Toutes les figurines de l'Ombre subissent -1 ATT jusqu'à la fin de la bataille.

**76** L'Ombre n'abandonne pas aussi facilement. La magie de Crâne a fait office de coup de pied dans la fourmilière. De nouvelles déchirures apparaissent dans le voile de réalité. D'autres créatures, plus imposantes encore, émergent et commencent à encercler Crâne. Se frayant un chemin jusqu'à lui à grands moulins de sa lame dentelée, Porc-épic ordonne à Crâne d'arrêter son sortilège et de se replier.

Le Maître des Éléments fixe le praetor de ses yeux enfoncés dans leurs orbites. « Je peux les repousser. Donnez-moi une chance. »

**Le joueur des Démon choisit une option:**

- » Crâne se sacrifie – Lisez le Script 77.
- » Crâne se replie – Annulez la pénalité de -1 ATT infligée aux forces de l'Ombre dans le Script 75. Le joueur de l'Ombre peut déployer immédiatement 2 figurines  avec le Portail de l'Ombre (s'il les possède). La bataille continue.

**77** La lumière des orbes de feu s'intensifie. Crâne commence à reculer, entraînant à sa suite une sombre procession de créatures de l'Ombre. Il semble insensible aux coups qui s'abattent sur lui, totalement concentré sur son sortilège. Seul Porc-épic pourrait afficher une telle volonté de fer.

Il parvient à leur résister plus longtemps que je ne l'aurais pensé.

Plus tard, après la bataille, je rassemble ses restes que je brûle respectueusement. De tous les membres de la Compagnie de Fer, Crâne aura été celui qui a servi le moins longtemps. Mais son nom ne sera pas oublié, car il a pris place dans la chronique, ses exploits décrits sur une page noire et poreuse, faite à partir de la peau d'une créature de l'Ombre.

- » Couvrez l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments ». Placez un autre exemplaire de cet autocollant dans la section « Pertes » de la carte de campagne.
- » La bataille continue. Le joueur des Démon retire de la partie une Escouade de l'Ombre de son choix (figurines et carte Escouade). À partir de maintenant, tous les Actions qui se rapportent à cette Escouade n'ont plus d'effet.

**78** Ils nous attendent au cœur des terres désolées, comme s'ils savaient que nous passerions par ici. Trois praetors de trois compagnies différentes, immenses et couverts de scarifications. Au loin, leurs troupes semblent les attendre. Comment ont-ils su où nous trouver?

Je regarde leurs emblèmes. Les Lames Nues, les Brise-crânes et le Cercle Rouge. Jadis, ils n'auraient pas fait le poids face à la Compagnie de Fer. Aujourd'hui, ils sont probablement persuadés qu'ils valent mieux que nous. Ils nous saluent au nom de la Septième Ferrata et nous informent de ce qu'Ish attend de nous. Je commence à comprendre. Ces maudits bâtards ont besoin d'une compagnie prête à faire le sale boulot...

- » Passez au Scénario suivant.

**81** Lorsque les démons percutèrent le mur de boucliers de nos paladins, la terre trembla une première fois. Peu après, les combats faisaient rage sur

le champ de bataille. C'est alors qu'eut lieu la seconde secousse. Les vibrations émanaient des profondeurs de la terre. Les démons, surpris, ralentirent leur assaut. De notre côté, les hommes se figèrent un instant. Brusquement, la terre se fendit et des rangs entiers d'ennemis furent engloutis par les crevasses qui s'ouvraient sur les profondeurs abyssales.

Terrifié, je me tournai vers la colline où se tenait l'état-major. Magnus l'Intrepide souriait. J'ignore comment il avait pu accomplir un tel miracle, mais c'était vraiment impressionnant. Je me trompais à son sujet!

» À partir de maintenant, le joueur du Chapitre choisit une figurine de Démon au début du tour de chaque joueur, en commençant par les figurines dotées des plus petits socles. La victime tombe dans l'une des crevasses : retirez la figurine du plateau (le joueur du Chapitre ne gagne pas de PV pour son élimination).

**82** Pendant un moment, mes hommes et moi avons pensé être les témoins d'une chose qu'aucun mortel n'avait jamais contemplée auparavant : la fin de l'armée des démons ; un massacre pire encore que celui de Eld-hain. De nouvelles failles apparaissaient sans cesse dans le sol, engloutissant de plus en plus de démons. D'un seul coup, les secousses s'arrêtèrent, aussi soudainement qu'elles étaient venues.

Magnus et son état-major étaient visiblement troublés. Apparemment, ils ne s'attendaient pas à ça. Les démons s'étaient-ils montrés plus malins que nous ? Qu'allait-il se passer ?

» Le tremblement de terre est terminé. Les règles spéciales permettant de retirer des démons (Script 81) ne s'appliquent plus. Lors de leur prochain tour Actif, les Démon peuvent Activer deux Escouades au lieu d'une seule.

**84** La victoire nous appartient, pour autant que l'on puisse parler de victoire. Le plan de Magnus n'a visiblement pas fonctionné comme prévu et nous avons subi de lourdes pertes, mais le tremblement de terre a semé suffisamment de désordre dans les rangs ennemis pour que nous puissions nous replier à l'abri. La plupart des survivants, nous y compris, font à présent retraite vers Al-Iskandria. Seules les murailles du plus grand Refuge de l'humanité peuvent encore nous sauver.

J'ai appris d'un officier de Riggers qui fuyait avec nous que le plan émanait de Magnus. Il y a très longtemps de cela, lorsque les humains tentèrent de relier Riggers, Al-Iskandria et Verreden à l'aide d'un réseau ferroviaire souterrain, ils découvrirent de vastes cavernes situées sous ces plaines. Magnus aurait trouvé un moyen de les faire s'effondrer. Il a donc attiré les démons dans la plaine, mais quelque chose (ou quelqu'un) a fait foirer son plan.

» Placez l'autocollant A26-A, « Victoire du Chapitre : Plaines Fracturées », dans l'emplacement A26 de la carte de campagne.

**85** Même avec l'aide de ce foutu tremblement de terre, nous n'avons pu vaincre l'ennemi. Ils nous ont littéralement piétinés et les survivants se sont scindés en petits groupes qui se replient vers Al-Iskandria. Le brancard que mes deux derniers tireurs d'élite ont fabriqué ressemble à un hamac. Un hamac trempé de mon propre sang. Ma blessure saigne abondamment. J'ai de plus en plus froid et je ne sens plus le bout de mes



doigts. Je n'en ai plus pour longtemps.

Je n'aurais jamais dû quitter Verreden.

» Le Bataillon des Tireurs d'Élite de Verreden a été complètement décimé. Placez l'autocollant A18, « Bannière de Verreden Brisée », dans l'emplacement approprié de la carte de campagne.

**86** « O, Ish vénérée, je ne me fais aucune illusion et je sais que vous ignorez tout de moi, de mon nom à ma futile existence, mais je vous informe qu'après la bataille, j'ai hérité des possessions de Hbaar Gueulenoire. Hbaar a péri, avec de nombreux autres praetors. Dans ses notes, j'ai découvert qu'il vous faisait des rapports secrets. Permettez-moi de prendre sa place, Maître. Je saurais vous servir bien mieux que ce pathétique avorton n'a jamais su le faire! »

» Continuez avec le Scénario suivant.

**87** « Ma Maître ! La bataille fait encore rage et je ne peux donc envoyer que ces quelques mots. Nous gagnons. Les humains avaient un plan soigneusement élaboré : il se trouve qu'il existe tout un réseau de cavernes sous la plaine, et qu'ils y avaient dissimulé une machine destinée à entraîner toute notre armée au fond des abîmes. Leur plan n'a pas fonctionné, car il semble que quelqu'un ait envoyé une compagnie déshonorée sur place pour s'occuper de la machine. Si c'était vous, Maître, permettez-moi de vous féliciter pour cette grande victoire! »

» Placez l'autocollant A26-B, « Victoire des Démons : Plaines Fracturées », dans l'emplacement A26 de la carte de campagne et lisez le Script 89.

**89** De nombreuses légendes entourent la bataille des Plaines Fracturées. Les compagnies et les cohortes qui y ont participé ont répandu le sang, attaquant sans répit malgré le sol qui s'ouvrait sous leurs pieds, engloutissant de nombreux guerriers. Dans toute l'histoire de l'Invasion, jamais autant de bannières humaines n'ont été capturées à la fois.

Ceux qui n'ont pu participer à ce jour glorieux ont vraiment manqué quelque chose.

» Retirez 2 de la valeur de Gloire de la Compagnie de Fer.

**91** Même les forces spéciales du Chapitre doivent parfois se replier. Jamais nous n'aurions pensé rencontrer toute une cohorte de démons dans ces maudites cavernes ! Nous avons tenu jusqu'à ce que l'escouade soit presque entièrement décimée et que nous soyons à court de carreaux, puis Koschei a donné l'ordre de se replier, en lançant sa dernière bombe dans la salle de la machine. Tout ce que nous pouvions espérer, c'est que nos petits tremblements de terre aient fait suffisamment de dégâts là-haut.

» Les humains se replient en endommageant la machine Dvergar. Placez l'autocollant A29-A, « Mange-montagne Endommagé », dans l'emplacement A29 de la carte de campagne.

**92** Ce devait être une mission facile. Après toutes ces années passées dans les forces spéciales, j'aurais dû savoir que cela n'existe pas. Je cours dans un ancien tunnel rempli de débris, et toutes mes pensées sont tournées vers les rejets de l'enfer à mes trousses.

Nous n'avons même pas pu détruire la machine. Avec Koschei, nous sommes les derniers survivants et

je l'ai perdu de vue. Je fuis dans les ténèbres, en me demandant ce qui serait le pire : être rattrapé ou passer en jugement devant le tribunal du Chapitre.

» Les humains sont massacrés et perdent la machine Dvergar. Placez l'autocollant A29-B, « Mange-montagne » dans l'emplacement A29 de la carte de campagne.

**93** Quand les singes blancs finirent par se replier, détruisant la machine dont nous voulions nous emparer, il me vint à l'esprit que la Compagnie de Fer n'était pas faite pour les batailles souterraines. Mais je préfèrai garder cette pensée pour moi, alors que je récitai les versets de notre chronique. Des siècles durant, la Compagnie de Fer avait combattu sur des mondes de ténèbres et de lumière, couverts de déserts ou envahis par la jungle, au cœur de planètes, à leur surface ou à bord d'étranges engins. Si nous ne sommes pas capables de remporter la victoire aujourd'hui, jamais nous ne pourrions racheter notre nom.

» La Compagnie de Fer échoue et les humains se replient en endommageant la machine Dvergar. Lisez le Script 94.

**94** Nous n'avions pas réalisé que le plus difficile dans notre mission n'était pas de combattre les humains. Les séismes provoqués par leur étrange machine avaient causé l'effondrement de nombreux tunnels et en avaient ouvert d'autres. Porc-épic nous pressait, dans l'espoir que nous aurions le temps de rejoindre la bataille qui se livrait à la surface, mais nous avons rapidement dû nous rendre à l'évidence : non seulement nous n'allions jamais arriver à temps, mais nous n'étions absolument pas certains de pouvoir un jour sortir d'ici...

» La Compagnie de Fer est perdue dans les cavernes pendant que la bataille fait rage au-dessus. Allez au Scénario suivant.

**95** Il s'avéra que Koschei avait rapporté bien plus que le Mange-montagne de son voyage chez les Dvergars. Quand les démons commencèrent à se rapprocher de la machine, il sortit un petit objet de forme oblongue qu'il lança vers l'ennemi. Il y eut une explosion. Des câbles fins brillèrent un instant à la lumière de nos lampes, aveuglant les démons les plus proches. J'étais en train de constater à quel point cette arme était inutile quand les minuscules filins pénétrèrent la peau des démons, puis leur chair et leurs os. Du sang noir jaillit.

« Fin comme, l'air, tranchant comme le rasoir, ironisa Koschei en préparant une nouvelle bombe. Les Dvergars aiment bien faire souffrir leurs ennemis. »

» Effectuez un Test pour Toucher sur les deux Démons les plus proches du Mange-montagne. Chaque touche réussie inflige 1 Blessure. Si plusieurs figurines sont à distance égale de la machine, le joueur des Démons choisit les cibles.

» Le joueur du Chapitre reçoit 3 petits pions qui représentent les bombes Dvergar. Une fois par tour, il peut renoncer à faire attaquer n'importe quelle figurine du Chapitre et défausser 1 pion pour déclencher un explosif Dvergar, en appliquant les effets décrits ci-dessus. Lisez le Script 96 la prochaine fois que cela se produit.

**96** Ces étranges bombes que nous lançaient les humains ralentirent l'assaut pour un temps. Même nos guerriers furent impressionnés par la cruauté de l'invention Dvergar. Gvor fut le seul à ne pas reculer.

Je tentai de le tirer en arrière, mais l'agile éclaireur échappa à ma poigne.

« Dis-moi, chroniqueur, dit-il en se tournant vers moi, et si la route vers la gloire devait se faire sans moi? »

Je comprenais. En tant qu'éclaireur Syree, le rôle de Gvor consistait à trouver quelle voie du destin allait mener la Compagnie vers les batailles les plus glorieuses et les plus sanglantes. Il semblait à présent que le chemin à choisir était celui de son propre sacrifice. Il était face à un choix que je lui avais fait, un choix qui pouvait faire de lui un héros.

**Le joueur des Démons choisit une option:**

» Le Chroniqueur met Gvor à l'abri – La bataille continue et le joueur du Chapitre peut utiliser les deux bombes restantes, comme décrit dans le Script 95.

» Le Chroniqueur laisse Gvor affronter son destin – Lisez le Script 97.

**97** Gvor ressentit avec précision l'endroit où la bombe allait tomber. Il plongea en avant, l'attrapa et la relança dans le même mouvement. La bombe explosa à mi-chemin entre l'éclaireur et le Mange-montagne. Des câbles s'enlacèrent dans la machine, bloquant des pistons luisants et complexes. D'autres touchèrent Gvor, découpant le fragile Syree en morceaux.

J'étais partagé entre la joie et la tristesse. Le fait qu'un membre d'une race asservie ait choisi de sacrifier sa vie pour la gloire de la Compagnie de Fer me touchait vraiment. J'ai déjà commencé à écrire les versets qui retraceront le destin de Gvor dans la chronique.

» Placez l'autocollant A30, « Gvor, Éclaireur », dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

» La bataille continue et le joueur du Chapitre défasse tous les pions Bombe restants. La prochaine fois que le Mange-montagne est utilisé, il ne génère pas de pion Séisme, mais les activations suivantes fonctionnent normalement.

**101** Alors qu'un nouveau démon dégingolait la pente pour être précipité dans les abîmes, Porc-épic, Praetor de la Compagnie de Fer, poussa un cri si puissant depuis le bas de la côte que des roches tombèrent du plafond de la caverne. « STOP! » Les démons reculèrent de la ligne de front et la bataille s'arrêta. Porc-épic gravit la pente jusqu'à mi-chemin et leva la tête. Son chroniqueur se tenait à ses côtés, prêt à traduire ses paroles.

« Laissez-nous monter, que nous puissions livrer une vraie bataille, dans l'honneur, demanda-t-il, plutôt que de nous abaisser à ce jeu idiot.

Opossum, le chef de la patrouille, s'approcha du bord et répliqua:

– Justement, une vraie bataille, c'est ça. Trouver un avantage et s'en servir. Êtes-vous en proie à un tel désarroi que vous nous demandez de perdre du terrain?

Porc-épic rit bruyamment.

– Tu as la langue sacrément bien pendue, pour un ver blanc.

– Un ver ? C'est nous qui nous pavanons au soleil pendant que vous vous tortillez dans le noir, répondit Opossum.

– Je remercie les âmes du Khyber qui nous opposent régulièrement l'un à l'autre. Tu es un bon adversaire. Mais la fin de cette histoire et proche et c'est avec délectation que je te briserai la nuque.



– Viens, je t'attends », termina Opossum en saluant son adversaire d'un geste de la main. Le praetor acquiesça et éructa un ordre. La bataille reprit.

» Si l'autocollant A14, « Jehl, Chasseur de Fyrlogis », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne, lisez le Script 102. Sinon, le joueur des Démons peut immédiatement Activer une Escouade de son choix.

**102** Les démons avançaient avec détermination. Nous savions que nous ne pourrions pas les retenir très longtemps. Jehl, l'arbalétrier taciturne qui nous avait rejoints à Fyrlogis, le savait aussi. D'un bond, il franchit la fissure. Depuis l'autre côté, il pouvait voir le dos des démons qui montaient à l'assaut. Arborant un rictus sauvage, il arma son arbalète. L'heure était venue de venger Fyrlogis!

» Jehl tire avec une précision mortelle sur les démons qui gravissent la pente. Jusqu'à la fin de la bataille, le joueur des Démons ne peut recevoir de renforts : ignorez les événements spéciaux des Tours V et VI.

**104** Les démons se lancèrent à l'assaut tel un raz de marée. Ils parvinrent enfin à prendre pied au sommet de la pente et, plus ils gagnaient du terrain, plus leurs rangs grossissaient. Opossum saisit un cor et sonna le signal de la retraite. C'est à ce moment que nous entendîmes le bruit des chariots et les beuglements des animaux.

Les colons que nous protégeons depuis si longtemps avaient décidé de nous rendre la pareille. Après avoir vidé leurs chariots, ils les avaient emmenés au bord de la pente pour les précipiter sur les démons. Nous eûmes tout juste le temps de nos écarter. Les chariots dégringolèrent le long de la pente, emportant les démons comme des quilles. L'avalanche de bois, de démons et d'animaux de bât disparut dans les ténèbres et, sans perdre de temps, nous écartâmes les animaux restants du rebord.

Je me sentis soulagé. Je ne savais pas, à ce moment-là, que le prix que nous aurions à payer. Sans les chariots, les colons se révélèrent encore plus lents. La faim et la fatigue causèrent de nombreuses pertes. Nous ne pûmes être partout à la fois et des groupes entiers furent laissés en arrière.

» Retirez 2 à la valeur des Colons des Terres Frontalières. Allez au Scénario 12.

**105** Ces maudits singes blancs nous ont repoussés dans les cavernes et posté des sentinelles à la sortie. Nous devons trouver une autre sortie. Nous replongeons dans les ténèbres des tunnels.

» Si l'autocollant A30, « Gvor l'Éclaireur », se trouve dans la section « Pertes » de la carte de campagne, lisez le Script 107.

**106** Après être parvenus à repousser l'ennemi dans les cavernes, nous faisons un long détour pour éviter le champ de bataille. Pas question de tomber sur des démons à la traîne ou de passer devant des crevasses à ciel ouvert. Arrivés à l'extrémité de la plaine, nous remarquons une colline nimbée de ténèbres tourbillonnantes. J'ai déjà entendu parler de l'Ombre, mais c'est la première fois que j'y suis confronté. Je distingue des monstres étranges, constitués de quelque chose qui ressemble à une boue noire mélangée avec des morceaux de cadavres. Ils encerclent un petit groupe de frères du Chapitre, dont les armures de lumière brillent au cœur de cette vague de ténèbres. Opossum évalue nos forces...

» Le joueur du Chapitre consulte la valeur des Colons des Terres Frontalières. Retirez 1 du total si l'autocollant A09, « Torlun le Gris », se trouve dans la section « Pertes » de la carte de campagne. Retirez 1 de plus si « Markam, sergent d'Infanterie Lourde » se trouve dans la section « Pertes » de la carte de campagne. Si le total est :

» Supérieur ou égal à 5 – Lisez le Script 109.

» Inférieur à 5 – Lisez le Script 108.

**107** Impossible de savoir ce qui a pu passer par la tête de Gvor quand il s'est jeté sur la bombe Døergar. C'était un de ces maudits Syree, et il aurait dû se douter que sans lui nous serions perdus dans ces cavernes. Nous avons erré pendant quatre jours dans ce dédale avant de trouver un chemin vers l'extérieur et nous avons perdu une bonne douzaine de guerriers dans les ténèbres.

Je ne les envoie pas. Ils sont condamnés à une mort atroce, dans l'obscurité et le froid des rochers humides, avec pour seule compagnie la folie et la faim...

» Si l'autocollant A07, « Une Compagnie Divisée », ne se trouve pas dans la section « Pertes » de la carte de campagne, ajoutez-le. À partir de maintenant, au début de chaque bataille, le joueur des Démons déploie une figurine de moins (de son choix). Si l'autocollant est déjà en place, soustrayez 2 de la valeur de gloire de la Compagnie de Fer.

**108** ... et baisse la tête, résigné. Nous avons traversé bien des épreuves ensemble et les gens qui nous suivent également. La moitié des hommes de la patrouille sont morts ou blessés. Les familles des colons ont du mal à avancer à notre rythme. Ce n'est pas le bon moment pour livrer bataille. Nous repartons, en essayant de ne pas prêter attention au massacre qui se déroule derrière nous.

» La patrouille frontalière abandonne le Chapitre aux prises avec l'Ombre et continue sa route. Allez au Scénario 12.

**109** ... et donne l'ordre ! Nous avons remporté de nombreuses victoires récemment. Les réfugiés sont nombreux, armés et capables de se défendre par eux-mêmes pour un temps. Nous nous préparons à attaquer.

» La patrouille frontalière charge les forces de l'Ombre. Allez au Scénario 11.

**110** Je raconte à Ficelle une histoire sur la persévérance, le dévouement et la volonté de se battre jusqu'au dernier souffle. Une de ces histoires que l'on sert quotidiennement aux acolytes du Chapitre. Je vois très bien qu'elle n'y croit pas et qu'elle fait semblant d'y trouver un réconfort. Je ne sais pas si c'est par simple courtoisie ou parce qu'elle cherche à se convaincre elle-même.

Quoi qu'il en soit, elle me tape sur l'épaule si fort que j'en crache presque mes poumons. Nous avalons quelques verres de plus, jusqu'à ce qu'Opossum commence à nous regarder de travers.

« Vous avez tous besoin de moi, les garçons, finit-elle par dire, non sans difficulté. Je suis la seule à pouvoir vous sortir de la mouise. »

J'acquiesce et je lui donne une accolade. Elle sent l'alcool frelaté et les cataplasmes aux herbes.

» Allez au Scénario suivant.

**111** Ficelle a disparu un peu avant que nous atteignions Al-Iskandria. Certains prétendent qu'elle s'est mêlée à des trainards et à des réfugiés massés à l'extérieur des murs de la forteresse. Je pensais qu'Opossum allait envoyer quelqu'un à sa recherche, mais il s'est contenté d'un hochement de tête triste quand il a appris son départ. Je crois que nous nous sommes rendu compte que chacun a ses limites, elle y compris.

J'espère qu'elle trouvera un endroit qui lui convienne.



» Placez l'autocollant A32, « Ficelle, Chirurgien de Terrain », dans l'emplacement A32-A de la carte de campagne.

**112** Un des blessés se lève brusquement. Nous pensons qu'il vient à notre aide, quand soudainement des tentacules noirs jaillissent de son corps. Le cadavre y est suspendu, tel un pantin brisé. Pendant un instant, même les vétérans de la patrouille frontalière sont paralysés d'horreur.

» Le joueur de l'Ombre remplace un pion Blessé de son choix par une figurine d'Imposteur qui peut immédiatement effectuer un Déplacement et engager le Combat.

**114** Ça recommence ! Cette fois-ci, c'est l'un de nos frères qui est stoppé net dans son élan, se plie en deux et se transforme brusquement en une immonde créature. La peur nous serre la gorge. Y a-t-il d'autres victimes potentielles ? Qui sera le prochain ? Par prudence, nous nous écartons les uns des autres.

» Le joueur de l'Ombre remplace une figurine du Chapitre de son choix (à l'exception de l'Ange de la Mort, s'il est en jeu) par une figurine d'Imposteur (si disponible).

» Toutes les figurines du Chapitre  sur le plateau doivent immédiatement s'écarter les unes des autres – déplacez une figurine de chaque paire vers une Case adjacente, en vous assurant qu'elle ne retrouve pas  avec une autre figurine du Chapitre (pas de Poussée).

**116** Nous remportons la victoire, même si elle nous laisse un goût amer. Nous avons terrassé nombre de ces créatures, sauvé quelques frères, mais beaucoup d'entre nous ont payé de leur vie. Magnus l'Intrepide est mort, déchiqué sous nos yeux. Certains colons se sont enfuis ; ils étaient certains que nous allions perdre la bataille. Un vague sentiment d'avoir fait ce qui est bien constitue notre unique réconfort. Mais était-ce bien le cas ?

» Retirez 1 de la valeur des Colons des Terres Frontalières.

» Placez l'autocollant A25, « Blessures Purulentes », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, au début de chaque bataille, le joueur des Démons choisit 1 Escouade du Chapitre qui perd immédiatement 1 pion Endurance (les Escouades qui ne possèdent pas de pions Endurance ne peuvent pas être choisies).

**117** Nous avons réussi l'impossible. Nos lames ont tranché le voile de l'Ombre. Nous avons pu sauver la plupart des victimes. J'ai personnellement tiré Magnus hors des ténèbres. Il pesait si lourd dans son armure dorée qu'il a fallu pas moins de quatre autres frères pour le porter.



Ce n'est que plus tard que nous avons constaté que son armure était couverte de sang. Le commandant des armées de l'humanité était mourant et il n'y avait rien que nous puissions faire. Il n'a repris connaissance que pendant quelques instants pour parler d'un « Mange-montagne », d'un contrat louche, d'un cœur perdu et de traîtres au Chapitre. Il s'est également beaucoup excusé. Il a confié un petit paquet à Opossum, puis il est mort.

Nous avons enterré Magnus et ses gardes près du champ de bataille, sur une colline surplombant les Plaines Fracturées.

» Placez l'autocollant A31, « L'Emblème de Magnus », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, le joueur du Chapitre peut avoir jusqu'à 4 cartes et il repioche jusqu'à 4 cartes lorsqu'il refait sa main.

» Si les autocollants A21, « Markam, Sergent d'Infanterie Lourde », et A09, « Torlun le Gris », se trouvent dans la section « Pertes » de la carte de campagne, lisez le Script 118.

**118** Une fois la bataille terminée et l'Ombre qui enveloppait la colline dissipée, tout le monde était à bout de force. Nous nous sommes assis sur place, tentant de reprendre notre souffle, tels des naufragés ayant échappé de justesse à la noyade dans un océan de noirceur.

Ficelle était la seule à ne montrer aucun signe d'épuisement, elle tentait d'extirper un paladin ensanglanté d'une pile de cadavres. Les doigts du gantelet de son armure à vapeur se crispaient de façon convulsive. Ficelle devait bien se douter que le soldat était mort et que c'était la chaudière de l'armure qui envoyait de la vapeur dans les pistons du gantelet. Pourtant, elle tenait absolument à s'en assurer.

Je me suis levé pour aller l'aider. Ensemble, nous avons soulevé le corps. Il était coupé en deux. Ses tripes se sont répandues sur le sol, pareilles aux filaments d'une méduse rouge.

Ficelle est restée un moment silencieuse. Son visage ne montrait aucune émotion, mais ses mains, habituellement fermes et sûres, tremblaient de plus en plus. Je savais qu'elle détestait quand les gens essayaient de la réconforter. Peut-être était-ce différent à présent?

**Le joueur du Chapitre choisit une option:**

- » Réconforter Ficelle – Lisez le Script 119.
- » Laissez Ficelle gérer ce cauchemar par elle-même – Au bout d'un moment, elle se reprend et retourne s'occuper des blessés. Allez au Scénario suivant.

**119** Je récupérai une bouteille d'eau-de-vie à un des colons. J'attendis que Ficelle cesse de s'agiter et se pose. Je m'assis à côté d'elle. Elle accepta le quart plein de gnole que je lui tendis.

Nous parlâmes d'abord de notre service dans la patrouille, puis la conversation s'orienta vers sa famille. J'en fus surpris : Ficelle ne parlait jamais de son passé.

Avant de s'enrôler dans l'armée, elle vivait à Volklingen et son conjoint était combattant en cage, un de ces gladiateurs locaux qui étaient autant des guerriers que des amuseurs. Ficelle commença par recoudre les blessures de son homme. Elle trouva par la suite du travail dans d'autres arènes, où elle s'occupait des guerriers

blessés. Elle se découvrit un véritable talent, qui allait au-delà de la simple dextérité et de la connaissance de l'anatomie. Quelque chose de surnaturel. Les gérants des arènes payaient toujours plus pour qu'elle s'occupe de leurs meilleurs combattants. Pendant ce temps, son mari commençait à se faire un nom, laissant de nombreux rivaux dans son sillage. Beaucoup trop. Une nuit, l'un d'eux incendia sa maison. Les deux gamines de Ficelle furent asphyxiées par la fumée. Son conjoint périt dans les flammes en essayant de les sauver. Après ces événements, Ficelle jura qu'elle n'utiliserait plus jamais ses talents pour aider quelqu'un capable de faire du mal à autrui. Elle abandonna son travail pour s'enrôler dans la patrouille.

Après des années passées dans les terres désolées, elle trouva un semblant de sérénité. Plus tard, quand la patrouille devint sa nouvelle famille, elle goûta à quelque chose qui ressemblait presque au bonheur. Aujourd'hui, sa famille était décimée sous ses yeux. Torlun, Markam et les autres. Une douzaine de valeureux guerriers qui périrent dans ses bras. Elle les connaissait tous, conversait avec eux régulièrement.

La voix de Ficelle se brisa, mais elle n'avait pas besoin d'en rajouter. Je la comprenais. Elle était coriace, mais elle ne pourrait pas supporter de perdre les siens une seconde fois.

Je restais silencieux un certain temps avant de trouver quoi lui dire.

**Le joueur du Chapitre choisit une option:**

- » Ficelle doit partir pendant qu'elle le peut encore – Cette histoire va mal finir pour la patrouille. Inutile de l'entraîner avec nous. Lisez le Script 111.
- » Ficelle doit rester jusqu'au bout – Nous serons tous dans la patrouille ; avec tous les sacrifices que cela implique. Lisez le Script 110.

**120** Les démons battent en retraite. Ils ont réalisé que les portes d'Al-Iskandria n'allaient pas s'ouvrir pour nous et qu'il était inutile qu'ils dépensent leurs forces dans un assaut futile. Nous avons un peu de temps pour rassembler les survivants et nous enfuir. Peut-être que l'ennemi va concentrer ses assauts sur le Refuge sans se préoccuper de nous. Un plan simple, n'est-ce pas ? Sauf que rien dans la vie n'est jamais simple.

» Lisez le Script 129.

**121** Nous nous étions préparés à combattre sous les murs d'Al-Iskandria jusqu'à la fin. Mais les Aînés en avaient décidé autrement ; le reste de l'armée ne fut pas envoyé à l'assaut. Une fois que nous eûmes versé suffisamment de sang, ils sonnèrent le signal de la retraite. Après avoir rompu le combat avec les forces des humains, nous nous sommes repliés vers nos rangs, couverts de sang, mais la tête haute. Nous avons subi de nombreuses pertes, mais le fait que nous ayons attaqué une troupe humaine aussi importante, sous les murs mêmes de leur plus grande forteresse, nous remplit de fierté.

**122** De nombreux rescapés d'autres unités combattent à nos côtés. Un mélange d'unités, de dialectes et de bannières animés d'une volonté commune : survivre. Soudain, une voix familière retentit à mes côtés. Avec surprise, je retrouve le frère que nous avions escorté aux Marches Noires il y a de nombreuses

semaines de cela. Il est blessé, émacié, sa cape est en lambeaux et on peut lire le désespoir dans ses yeux cernés. Il devait se trouver parmi les réfugiés. Il n'est même pas armé. Je lui fais passer une lance et il se joint au combat. Nous parlerons lus tard.

» Le joueur du Chapitre déploie un Paladin supplémentaire sur n'importe quelle Case libre du champ de bataille.

**123** La cité a fermé ses portes, mais cela ne veut pas dire que ses habitants ne sont pas prêts à nous aider. Un bataillon entier d'arbalétriers se poste sur les remparts au-dessus de la porte. D'après leur bannière, il semble que cela soit les fameux Tireurs d'Élite de Verreden. Visant avec soin, ils font pleuvoir des carreaux d'arbalètes automatiques sur l'armée de démons en approche. Même à cette distance, ils sont d'une précision redoutable.

» À partir de maintenant, au début de chaque tour, le joueur du Chapitre inflige 1 Blessure à 1 figurine de Démon de son choix. Les figurines tuées de cette façon rapportent normalement leurs Points de Victoire.

**125** La terre se met soudain à trembler. Les démons semblent aussi surpris que nous. Un lancier d'Eld-hain qui combat à mes côtés s'écrie : « C'est comme dans les Plaines Fracturées ! » Les séismes s'amplifient jusqu'à ce que les remparts de la forteresse se fendent, précipitant des pans entiers de muraille, ainsi que quelques infortunés arbalétriers qui s'y trouvaient, sur les combattants en dessous. Les derniers défenseurs des remparts s'écartent rapidement.

» Le joueur des Démons inflige 1 Blessure à une figurine du Chapitre de son choix. Le joueur du Chapitre inflige 1 Blessure à 1 figurine de Démon de son choix.

» Si les Tireurs d'Élite de Verreden soutenaient le combat depuis les remparts (Script 123), ils s'arrêtent immédiatement.

**126** Le cercle de fer que nous avions formé autour des civils est brisé. Les démons sont partout, semant le carnage. C'est la panique. Les gens se piétinent, hurlent et frappent inutilement contre les portes. Opossum ordonne à chaque homme et femme de la patrouille de resserrer les rangs et de se rassembler autour de la bannière. Du coin de l'œil, je vois que Ficelle ne nous suit pas. Elle semble pétrifiée devant une femme blessée qui serre deux petites filles contre sa robe ensanglantée.

La femme se trouve droit sur le trajet des démons.

» Si Ficelle a été persuadée de continuer le combat lors du Scénario précédent, lisez 1 Script 127.

» Sinon, lisez le Script 128.

**127** Ficelle se précipite pour aider la femme. Je suis trop loin pour l'aider. Trop loin pour quoi que ce soit. Les démons sont sur elle alors qu'elle tente de tirer la femme à l'abri d'une main, tout en se défendant avec son épée de l'autre, pendant que les deux enfants se blottissent derrière elle.

Je me dis qu'elle est perdue, mais c'est sans compter sans la force que lui donne le désespoir. Elle tranche la gorge du premier attaquant et plante sa lame dans l'œil du suivant. Les coups pleuvent sur elle de toutes parts. Un molosse lui attrape la jambe et elle lui broie le crâne du pommeau de son épée. Lorsque je parviens enfin à la rejoindre, escorté par deux volontaires, elle est couverte de



sang et tient à peine debout. Nous évacuons la femme et les enfants derrière nos lignes, tandis que je prends Ficelle sur mon épaule et que je cours à la recherche d'un toubib.

« Tu vois ? Je suis la seule à pouvoir... vous sortir de la mouise... », murmure-t-elle, s'étouffant avec son propre sang.

Elle meurt dans mes bras, alors que je cherche désespérément de l'aide au milieu du chaos du champ de bataille. Dans son dernier souffle, elle rapproche sa tête de mon oreille et me chuchote trois noms que je n'avais jamais entendus auparavant, comme si elle voulait que quelqu'un en perpétue le souvenir.

» Placez l'autocollant A32, « Ficelle, Chirurgien de Terrain », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. Lisez le Script 120.

**128** Ficelle évalue ses chances, puis elle se détourne de la femme pour courir vers notre ligne de défense. J'essaie en vain de lui dire quelque chose. Ses yeux sont remplis de larmes.

Le matin suivant, après la bataille, j'essaie à nouveau d'aller lui parler, mais elle n'est plus dans le camp. Quelqu'un l'aurait vue partir vers l'est, un baluchon sur le dos. Je me dis qu'Opossum va envoyer quelqu'un à sa recherche, mais il se contente d'un hochement de tête triste.

» Placez l'autocollant A32, « Ficelle, Chirurgien de Terrain », dans l'emplacement A32-B de la carte de campagne. Lisez le Script 120.

**129** Je suis en train de panser ma main blessée lorsque l'un des officiers me convoque dans la tente d'Opossum. Quelques-uns des officiers vétérans s'y trouvent déjà. Notre mystérieux étranger est également présent. Il semble qu'il ait un nom, finalement. Dans le Chapitre, il se fait appeler Koschei. Il est le genre de type à qui on confie le sale boulot. Mais sa dernière mission fut terrifiante, même pour lui.

Magnus l'Intrepide aurait décidé de conclure un pacte avec des créatures inhumaines qui seraient arrivées sur notre monde peu après l'armée des démons. Il semblerait que ces « Dvergars » ne portent pas les Aïnés et leurs cohortes infernales dans leur cœur. Ils ne nous aiment guère non plus. Le Chapitre leur aurait offert quelque chose d'une grande valeur en échange d'une de leurs machines, le Mange-montagne qui devait servir d'arme secrète à Magnus. Sauf qu'aujourd'hui, cet engin est entre les mains des démons.

Koschei a essayé de prévenir Al-Iskandria, mais les gardes l'ont pris pour un imposteur qui tentait de se faufiler dans la cité. Les défenseurs de la forteresse n'ont aucune idée de ce qui les attend. Le Mange-montagne peut réduire leurs murailles en miettes. Nous sommes leur seul espoir.

Je jette un œil hors de la tente, vers les chariots dans lesquels s'entassent des familles terrifiées. Eux aussi comptent sur nous. Depuis plusieurs semaines, ils ont combattu et versé leur sang à nos côtés. Nous pourrions partir d'ici et les amener en sécurité, mais les démons vont utiliser le Mange-montagne contre Al-Iskandria. Qui sait combien de gens vont mourir ?

Pour rien au monde, je ne voudrais être à la place d'Opossum à cet instant. J'espère qu'il va prendre la bonne décision.

**Le joueur du Chapitre effectue son choix final:**

» Mener un raid suicide dans le camp des Démons pour détruire le Mange-montagne – Allez au Scénario 13.

» Percer le blocus et amener les civils en sécurité – Allez au Scénario 14.

**133** Le fracas des armes se mêle aux cris des hommes et des démons en un vacarme assourdissant. Au milieu du chaos, Opossum et Porc-épic se font face. L'humain grisonnant, vêtu d'une armure fatiguée, salue de la tête le démon scarifié, dont le corps est couvert de clous en fer. L'instant d'après, les deux guerriers se chargent mutuellement. Les autres combattants les évitent, comme s'ils sentaient que le praetor et la capitaine ont un compte à régler.

« C'est la première fois que nous nous affrontons, humain, entame Porc-épic en levant sa lame.

– La première et la dernière, répond Opossum.

– Je dois te remercier. Sans toi, la Compagnie de Fer n'aurait jamais retrouvé sa gloire perdue.

– Et sans toi, la patrouille n'aurait jamais été là où l'on avait le plus désespérément besoin d'elle ».

Le choc est d'une violence inouïe, l'épée en acier de Volkligen contre la lame dentelée d'un monde oublié. L'armure de fer contre la peau bardée de clous. Les années d'expérience sur la frontière contre les décennies de conquête. Les principes de la Logique Sacrée qui tracent des arcs de frappe dans l'esprit d'Opossum contre les doux chuchotements des guerriers défunts qui guident chacun des pas de Porc-épic depuis le Khyber.

Longtemps, les deux adversaires s'affrontent. Mais chaque bataille finit par avoir une issue.

**Le joueur des Démons consulte la valeur actuelle de Gloire de la Compagnie de Fer et y applique les modificateurs suivants:**

» +1 si l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A30, « Gvor, l'Éclaircur », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

» +1 si le village de Fyrløgis a été incendié (l'autocollant A06, « La Mise à Sac de Fyrløgis », se trouve sur la carte de campagne.

» +2 si l'autocollant A15, « L'Emblème Sanglant », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A24, « Train Pillé », se trouve sur carte de campagne.

» -1 pour chaque autocollant A25, « Blessures Purulentes », qui se trouve dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

» -2 si l'autocollant A29-A, « Mange-montagne endommagé », se trouve sur carte de campagne.

**Ensuite, le joueur du Chapitre consulte la valeur actuelle des Colons des Terres Frontalières et y applique les modificateurs suivants:**

» +1 si l'autocollant A21, « Markam, Sergent d'Infanterie Lourde », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A09, « Torlun le Gris », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A14, « Jehl, Chasseur de Fyrløgis », se trouve dans la section « Forces »

de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A23, « Équipement d'Élite du Chapitre », ou A05, « Remèdes du Chapitre », se trouvent dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

» +2 si l'autocollant A31, « L'Emblème de Magnus », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

» -1 si l'autocollant A32, « Ficelle, Chirurgien de Terrain », se trouve dans l'emplacement A32-A de la carte de campagne.

» -1 pour chaque autocollant A25, « Blessures Purulentes », qui se trouve dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

**Comparez les deux totaux:**

» La différence est supérieure à 2, en faveur des Démons – Lisez le Script 134.

» La différence est supérieure à 2, en faveur du Chapitre – Lisez le Script 136.

» La différence entre les scores des Démons et du Chapitre est inférieure ou égale à 2 – Lisez le Script 135.

**134** Opossum sent son bras faiblir. Malgré sa volonté de fer, son corps va finir par céder. Il a passé tant de nuits sans dormir, tant de jours à courir, et subi tant de blessures et de coups. Il voit tomber un à un les soldats de la petite force qu'il a menée à l'assaut du Mange-montagne. Il sait qu'il doit vaincre au plus vite. Il provoque la charge du démon et tente une riposte rapide. Il n'y parvient pas. Porc-épic anticipe ses mouvements, fait semblant de tomber dans le piège et feinte en lui assénant un coup de taille foudroyant.

Opossum tombe à genoux. Ses mains tiennent l'immense plaie qui lui entaille la poitrine, le regard incrédule comme si, tout au long de ces années, il avait fini par oublier qu'il pouvait mourir.

L'instant d'après, il gît immobile dans une mare de sang, son regard vide fixant le ciel froid et orageux.

» Opossum, Capitaine de la Patrouille Frontalière, est tombé. Le joueur du Chapitre défait toutes ses cartes Action et n'en repioche pas de nouvelles à la fin de son tour. Lors des tours suivants, il ne piochera que 2 cartes au lieu de 3. Placez l'autocollant A33-A, « Fort Espérance », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. La bataille continue.

**135** Porc-épic et Opossum combattent pendant longtemps, mais aucun d'entre eux ne semble pouvoir prendre le dessus. La fureur du praetor n'est pas de taille face à l'expérience du frère, tandis que ce dernier, épuisé et blessé ne peut espérer égaler la force et l'endurance du démon.

Pendant qu'ils s'affrontent, la bataille autour d'eux fait rage, mais pour eux, c'est devenu une affaire personnelle. Des groupes de combattants séparent Porc-épic et Opossum et les éloignent l'un de l'autre. Leurs regards se croisent une dernière fois. Chacun voudrait dire à l'autre que ce n'est pas fini, qu'ils se retrouveront un jour. Mais ils n'y parviennent pas. Tous deux sont trop essoufflés pour cela.

» La bataille continue.

**136** Porc-épic sent son bras faiblir. Les blessures sapent rapidement ses forces et les derniers guerriers de la Compagnie de Fer tombent l'un après l'autre sous les



assauts furieux des humains. Porc-épic sait qu'il doit agir vite s'il veut espérer renverser le cours de la bataille. Il se dit que sa victoire sur le commandant humain peut revigorer ses soldats. Il se concentre et charge Opossum en lui assénant une pluie de coups puissants et impitoyables. Opossum tente de parer, mais il n'est pas assez rapide. La lame dentelée lui entaille le flanc. Le capitaine l'attrape de sa main gantée de fer et la bloque pour soudainement plonger sa propre épée dans la gorge du démon. Porc-épic titube. Il essaie d'ordonner à ses troupes de continuer le combat, mais le sang emplît sa gorge. Les voix du Khyber l'appellent. Elles sont si proches...

Ainsi périt l'un des plus valeureux praetors de la Compagnie de Fer, sur un champ de bataille à proximité du plus grand Refuge de l'humanité.

» Porc-épic, Praetor de la Compagnie de Fer, est tombé. Le joueur des Démons défausse toutes ses cartes Action et n'en repioche pas de nouvelles à la fin de son tour. Lors des tours suivants, il ne piochera que 2 cartes au lieu de 3. Placez l'autocollant A33-B, « Forteresse de Fer », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. La bataille continue.

**138** La campagne est terminée. Le joueur du Chapitre l'emporte.

» Lisez la Fin !

**139** La campagne est terminée. Le joueur des Démons l'emporte.

» Lisez la Fin !

**143** Le fracas des armes se mêle aux cris des hommes et des démons en un vacarme assourdissant. Au milieu du chaos, Opossum et Porc-épic se font face. L'humain grisonnant, vêtu d'une armure fatiguée, salue de la tête le démon scarifié, dont le corps est couvert de clous en fer. L'instant d'après, les deux guerriers se chargent mutuellement. Les autres combattants les évitent, comme s'ils sentaient que le praetor et la capitaine ont un compte à régler.

« C'est la première fois que nous nous affrontons, humain, entame Porc-épic en levant sa lame.

– La première et la dernière, répond Opossum.

– Je dois te remercier. Sans toi, la Compagnie de Fer n'aurait jamais retrouvé sa gloire perdue.

– Et sans toi, la patrouille n'aurait jamais été là où l'on avait le plus désespérément besoin d'elle ».

Le choc est d'une violence inouïe, l'épée en acier de Volklingen contre la lame dentelée d'un monde oubliée. L'armure de fer contre la peau bardée de clous. Les années d'expérience sur la frontière contre les décennies de conquête. Les principes de la Logique Sacrée qui tracent des arcs de frappe dans l'esprit d'Opossum contre les doux chuchotements des guerriers défunts qui guident chacun des pas de Porc-épic depuis le Khyber.

Longtemps, les deux adversaires s'affrontent. Mais chaque bataille finit par avoir une issue.

**Le joueur des Démons consulte la valeur actuelle de Gloire de la Compagnie de Fer et y applique les modificateurs suivants:**

» +1 si l'autocollant A13, « Crâne, Maître des Éléments », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A30, « Gvor, l'Éclaircir », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

» +1 si le village de Fyrlogis a été incendié (l'autocollant A06, « La Mise à Sac de Fyrlogis », se trouve sur la carte de campagne.

» +2 si l'autocollant A15, « L'Emblème Sanglant », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A24, « Train Pillé », se trouve sur carte de campagne.

» -1 pour chaque autocollant A25, « Blessures Purulentes », qui se trouve dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

» -2 si l'autocollant A29-A, « Mange-montagne endommagé », se trouve sur carte de campagne.

**Ensuite, le joueur du Chapitre consulte la valeur actuelle des Colons des Terres Frontalières et y applique les modificateurs suivants:**

» +1 si l'autocollant A21, « Markam, Sergent d'Infanterie Lourde », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A09, « Torlun le Gris », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A14, « Jehl, Chasseur de Fyrlogis », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.

» +1 si l'autocollant A23, « Équipement d'Élite du Chapitre », ou A05, « Remèdes du Chapitre », se trouvent dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

» +2 si l'autocollant A31, « L'Emblème de Magnus », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

» -1 si l'autocollant A32, « Ficelle, Chirurgien de Terrain », se trouve dans l'emplacement A32-A de la carte de campagne.

» -1 pour chaque autocollant A25, « Blessures Purulentes », qui se trouve dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

**Comparez les deux totaux:**

» La différence est supérieure à 3, en faveur des Démons – Lisez le Script 144.

» La différence est supérieure à 3, en faveur du Chapitre – Lisez le Script 146.

» La différence entre les scores des Démons et du Chapitre est inférieure ou égale à 3 – Lisez le Script 145.

**144** Opossum sent son bras faiblir. Malgré sa volonté de fer, son corps va finir par céder. Il a passé tant de nuits sans dormir, tant de jours à courir, et subi tant de blessures et de coups. Il voit tomber un à un les derniers soldats de la patrouille frontalière. Il sait qu'il doit vaincre au plus vite. Il provoque la charge du démon et tente une riposte rapide. Il n'y parvient pas. Porc-épic anticipe ses mouvements, fait semblant de tomber dans le piège et feinte en lui assénant un coup de taille foudroyant.

Opossum tombe à genoux. Ses mains tiennent l'immense plaie qui lui entaille la poitrine, le regard incrédule comme si, tout au long de ces années, il avait fini par oublier qu'il pouvait mourir.

L'instant d'après, il git immobile dans une mare de sang, son regard vide fixant le ciel froid et orageux.

» Opossum, Capitaine de la Patrouille Frontalière, est tombé. Le joueur du Chapitre

défausse toutes ses cartes Action et n'en repioche pas de nouvelles à la fin de son tour. Lors des tours suivants, il ne piochera que 2 cartes au lieu de 3. Placez l'autocollant A33-A, « Fort Espérance », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. La bataille continue.

**145** Porc-épic et Opossum combattent pendant longtemps, mais aucun d'entre eux ne semble pouvoir prendre le dessus. La fureur du praetor n'est pas de taille face à l'expérience du frère, tandis que ce dernier, épuisé et blessé ne peut espérer égaler la force et l'endurance du démon.

Pendant qu'ils s'affrontent, la bataille autour d'eux fait rage, mais pour eux, c'est devenu une affaire personnelle. Des groupes de combattants séparent Porc-épic et Opossum et les éloignent l'un de l'autre. Leurs regards se croisent une dernière fois. Chacun voudrait dire à l'autre que ce n'est pas fini, qu'ils se retrouveront un jour. Mais ils n'y parviennent pas. Tous deux sont trop essoufflés pour cela.

» La bataille continue.

**146** Porc-épic sent son bras faiblir. Les blessures qu'il a reçues lors des précédents combats sapent rapidement ses forces et les derniers guerriers de la Compagnie de Fer tombent l'un après l'autre sous les assauts furieux des humains. Porc-épic sait qu'il doit agir vite s'il veut espérer renverser le cours de la bataille. Il se dit que sa victoire sur le commandant humain peut revigorer ses soldats. Il se concentre et charge Opossum en lui assénant une pluie de coups puissants et impitoyables. Opossum tente de parer, mais il n'est pas assez rapide. La lame dentelée lui entaille le flanc. Le capitaine l'attrape de sa main gantée de fer et la bloque pour soudainement plonger sa propre épée dans la gorge du démon. Porc-épic titube. Il essaie d'ordonner à ses troupes de continuer le combat, mais le sang emplît sa gorge. Les voix du Khyber l'appellent. Elles sont si proches...

Ainsi périt l'un des plus valeureux praetors de la Compagnie de Fer, sur un champ de bataille à proximité du plus grand Refuge de l'humanité.

» Porc-épic, Praetor de la Compagnie de Fer, est tombé. Le joueur des Démons défausse toutes ses cartes Action et n'en repioche pas de nouvelles à la fin de son tour. Lors des tours suivants, il ne piochera que 2 cartes au lieu de 3. Placez l'autocollant A33-B, « Forteresse de Fer », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. La bataille continue.

**147** La campagne est terminée. Le joueur du Chapitre l'emporte.

» Lisez la Fin 3!

**148** La campagne est terminée. Le joueur des Démons l'emporte.

» Lisez la Fin 4!



# FIN 1

*Nous avons détruit le Mange-montagne ! Nous nous sommes frayé un chemin afin que Koschei puisse s'installer dans le cockpit et appuyer sur un bouton caché. La machine a commencé à vibrer, à grincer et à émettre des flammes. Koschei a fini par détruire l'engin qu'il avait ramené au prix de tant d'efforts.*

*Mais cela ne va pas nous sauver : nous sommes seuls, piégés au cœur d'une armée de démons. Seul un miracle pourrait nous sauver et les miracles, ça n'arrive pas tous les jours. Et encore moins pour les troupes de la patrouille frontalière. Mes frères meurent les uns après les autres. Je prends un coup dans la poitrine qui me brise les côtes. Ma vision se brouille.*

*La dernière chose que je me dis, c'est que je pourrais peut-être m'en sortir. Que je pourrais peut-être rentrer au Chapitre et raconter l'histoire d'Opossum, Ficelle, Torlun, Markam et des autres, de notre long périple depuis les Marches Noires jusqu'aux portes d'Al-Iskandria et des nombreuses vies que nous avons sauvées en chemin.*

*Après tout, il y a toujours un membre de la patrouille qui parvient à s'en sortir, à l'instar d'Opossum, qui se parvint à se cacher sous une pile de cadavres il y a plus de trente ans.*

*Peut-être que ce sera moi, cette fois-ci.*

**Félicitations !**



# FIN 2

*La Compagnie de Fer a prouvé par ses actes qu'elle était digne du nom qu'elle venait de regagner. L'Attaque des soldats du Chapitre était impitoyable et sauvage, mais pourtant, nous les avons empêchés d'atteindre la machine. Le Mange-montagne est intact, mais à quel prix ? À la fin de la bataille, on ne pouvait pas dénombrer plus d'une douzaine d'entre nous. C'était tout ce qui restait de la compagnie de deux cents hommes qui avait combattu à Eld-hain.*

*Mais cela n'a plus d'importance. Nous avons notre nom. Nous avons la gloire. Nous avons une bannière. Nous avons la chronique. Voilà ce qui survivra, tandis que les visages, les corps et les os seront emportés dans cette longue marche qui dure depuis des siècles.*

*J'ai eu l'honneur de faire partie de cette marche, même si ma contribution est infime. Les humains pensent qu'ils sont plus civilisés que nous et pourtant ils ne pourront jamais comprendre : le bonheur ne peut être atteint qu'en faisant partie de quelque chose de plus grand.*

*Moi, Abigaszz le chroniqueur, je suis à présent heureux.*

» Si l'autocollant A33-B, « Forteresse de Fer », ne se trouve pas dans la section « Pertes », placez-le dans l'emplacement A33 de la carte de campagne.

**Félicitations !**



## FIN 3

*Le prix à payer a été élevé, mais nous sommes parvenus à ouvrir un passage pour évacuer les colons massés à Al-Iskandria. Nous avons transpercé le camp ennemi comme une lance, sans nous arrêter, même si l'ennemi a rapidement rallié ses troupes et envoyé ses meilleurs guerriers nous affronter. Même ces fous furieux au corps couvert de clous, qui nous pourchassaient depuis les Marches Noires, ont tenté de nos stopper.*

*J'ai combattu en première ligne, épaule contre épaules avec mes frères. Je les ai vus donner leur vie pour sauver celle de leurs camarades. La pointe de la lance a fini par se briser, mais peu importait ; de nouveaux guerriers remplaçaient ceux qui étaient tombés.*

*Nous avons finalement atteint les grandes plaines qui s'étendent au-delà d'Al-Iskandria. Les démons ont abandonné la poursuite pour rester à proximité du Refuge. Je prends les derniers de nos frères et sœurs dans mes bras. La patrouille frontalière a survécu. Maintenant, nous devons conduire en sécurité tous ces gens qui comptent sur nous. Quelque part loin des démons, loin de ces chefs humains égoïstes qui ont tenté de nous sacrifier comme les pièces d'un jeu d'échecs.*

*Je sais que nous pouvons y arriver. Après tout, nul autre que nous ne connaît aussi bien les terres désolées de ce monde.*

» Si l'autocollant A33-A, « Fort Espérance », ne se trouve pas dans la section « Pertes », placez-le dans l'emplacement A33 de la carte de campagne.

**Félicitations !**



## FIN 4

*Pour affronter nos proies, nous avons dû faire front à toute l'armée des humains. Telle une marée, ils nous ont chargé vague après vague, mais la Compagnie de Fer a tenu bon. Les guerriers du Chapitre ont connu une fin honorable. La plupart d'entre nous sont morts, également. Mais cela n'a plus d'importance.*

*Nous avons notre nom. Nous avons la gloire. Nous avons une bannière. Nous avons la chronique. Voilà ce qui survivra tandis que les visages, les corps et les os seront emportés dans cette longue marche qui dure depuis des siècles.*

*Bien entendu, nous allons devoir faire face aux conséquences de nos actions. Les Aînés vont être furieux d'apprendre que nous avons ignoré leurs ordres et abandonné le Mange-montagne. Nous ne serons pas humiliés une seconde fois. Nous devons partir pendant que le chaos de la bataille fait encore rage.*

*La Compagnie de Fer deviendra une compagnie libre, comme cela a déjà été plusieurs fois le cas au cours de sa longue histoire. À la fin, nos dirigeants viendront nous supplier de nous battre pour eux, comme ils l'ont toujours fait.*

*Mais jusqu'à ce jour, une nouvelle route nous appelle.*

» Si l'autocollant A33-B, « Forteresse de Fer », ne se trouve pas dans la section « Pertes », placez-le dans l'emplacement A33 de la carte de campagne.

**Félicitations !**





# CRÉDITS

## Concepteurs du jeu:

Marcin Świerkot, Michał Oracz,  
Krzysztof Piskorski

## Test et développement:

Paweł Samborski, Michał Siekierski

## Livret de Règles:

Michał Oracz, Paweł Samborski,  
Adrian Komarski, Krzysztof Piskorski,  
Marcin Świerkot, Hervé Daubet

## Campagnes:

Krzysztof Piskorski

## Traduction Française:

Hervé Daubet

## Illustrations:

Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek,  
Andrzej Półtoranos, Timofey Stepanov,  
Mariusz Gandzel, Michał Oracz

## Conception Graphique:

Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos,  
Michał Oracz

## Modèles 3D:

Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski,  
Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski,  
Raul Tavares

## Remerciements :

Hervé Daubet, Dan Morley, Maciej  
Eisler, Tomasz Hałon, Michał  
Surowiec, Adam Wytrychowski,  
Adam Kwapiński, Kamil Cieśla,  
Stowarzyszenie "Klub Koloseum",  
Jakub Wiśniewski, Michał Walczak,  
Łukasz Włodarczyk, Andrzej Kaczor,  
Sebastian Lamch.

### Remerciements particuliers à Jordan Luminais

Remerciements spéciaux à tous les  
participants du Kickstarter qui ont  
permis à ce projet de devenir une  
réalité, ainsi qu'à tous les testeurs  
pour le temps passé sur ce jeu.