



RHA-ZACK
VS
DVERGARS

CAMPAGNE

THE
EDGE
D A W N F A L L

PROLOGUE DES RHA-ZACK

//RB-16S_journal_recherche/-23j/06m/0002a/
-coord_réseau_47E29S/-force_flux : excellente/
Je supervisais un balayage dans le quadrant 47E29S quand un message clignota devant mes yeux. Il disait que je n'étais plus un Rha-Zack.

Le Flux m'assignait à une nouvelle entité : la Force Rouge Rha-Zack. Je consultais le registre des membres et ne pus réprimer un rictus. Des dissidents et de fauteurs de troubles. Ceux qui préconisaient des opérations risquées dans l'unique but d'être rejetés du Flux. Pendant des mois, nous sommes restés en minorité. Mais le temps passait et deux ans plus tard, nous étions toujours au même point que lorsque nous nous étions réveillés dans cet étrange nouveau monde. Nous ne savons toujours pas comment ou pourquoi nous sommes arrivés ici ou ce que nous sommes supposés y faire. La déchirure dans le Flux est toujours aussi béante et douloureuse, malgré tous les efforts entrepris pour la réparer.

Nos calculs récents indiquent que les chances de découvrir des fragments de flux supplémentaires près de notre emplacement actuel sont de l'ordre de 0,7 %. La conscience collective a pris la décision d'essayer de nouvelles méthodes en envoyant les plus audacieux d'entre nous.

J'ai immédiatement contacté le reste de la Force Rouge et j'ai suggéré quatre opérations différentes que je planifiais depuis quelque temps. Le Flux a lancé une recherche de toutes les unités disponibles et nous a transféré dans un centre de crise virtuel. J'ai téléchargé mes plans directement dans leur esprit et nous avons procédé à un vote. Trois de mes propositions ont été rejetées à l'unanimité. Avec toutes les guerres qui ravagent les territoires humains, elles ont été jugées beaucoup trop risquées. Cependant, la quatrième voie a été acceptée, avec seize voix contre douze.

Nous allons devoir nous rendre loin vers l'ouest. Là-bas, dans un désert irradié, coupé de nos lignes, du Flux et sans ravitaillement, nous allons devoir ratisser les frontières les plus reculées des territoires humains. C'est extrêmement risqué, mais le jeu en vaut la chandelle.

// fin_DONNÉES

MISE EN PLACE DE LA CAMPAGNE

IMPORTANT ! Certaines règles de campagne prennent le pas sur les directives normales joueur contre joueur. Toute exception se voit détaillée dans le Scénario approprié. Si un aspect de la bataille (comme l'ordre de jeu, le déploiement des unités ou la Réserve de Cristaux de départ) n'est pas mentionné, cela signifie qu'il n'est pas modifié et que les règles normales s'appliquent. Il en va de même pour la partie Mise en Place de chaque Scénario : seuls les éléments particuliers qui dérogent à la règle standard 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 Rha-Zack sur la carte de la campagne devient le compteur de Recherche, qui représente les progrès scientifiques effectués par les Rha-Zack grâce à la découverte d'artéfacts, de nouvelles connaissances et de fragments du Flux. Quand le compteur de Recherche atteint 10, les Rha-Zack font une avancée majeure qui pourra les aider au cours de la campagne (voir la section de Avancées Rha-Zack, page 3).
- » La piste des Dvergars sur la carte de la campagne devient

PROLOGUE DES DVERGARS

La flamme dans les entrailles de Vagr se mourait. Il attrapa son masque, inhala une bouffée de gaz et sentit la chaleur envahir son corps l'espace de quelques précieux instants. Il jeta un œil à la jauge fixée à son poignet. Le réservoir était presque vide. La bouffée qu'il venait de prendre pourrait fort bien être la dernière. D'ici environ une heure, la flamme allait s'éteindre. Et lui avec.

En dépit de cela, Vagr refusait d'admettre la défaite. Il allait leur montrer qu'ils avaient tort. Jamais il n'avait brisé les lois de la Triade et même s'il les avait parfois légèrement contournées, c'était toujours dans l'intérêt de son peuple !

Sur leur monde forteresse natal, disparu depuis longtemps, tous les jeunes Dvergars étaient élevés en suivant trois principes de base. Toutes leurs actions devaient être Décentes, Promptes et Rentables. Décentes de façon à respecter les règles et les traditions transmises de génération en génération. Promptes pour ne jamais perdre de temps et aujourd'hui, avec leurs corps qui se consumaient, cette maxime était plus vraie que jamais. Et enfin Rentables, car tout ce qu'ils entreprenaient devait être bénéfique à leur clan.

Lorsqu'il prit la décision d'échanger la foreuse Mange-montagne avec les peuples autochtones de ce monde, son action fut indubitablement Prompte. Aux yeux de Vagr, elle fut également Rentable, car son peuple possédait de nombreux Mange-montagnes et, en échange, les humains lui remirent une relique unique. C'était un pari audacieux, mais ce curieux dispositif pouvait peut-être rendre les Dvergars moins dépendants de leurs précieuses réserves de gaz. Mais hélas, cet échange n'avait rien de Décent. Les humains et leurs appareils étaient considérés comme Improbes. Traiter avec une telle engeance était déshonorant, et le fait que Vagr ait pris cette décision tout seul n'arrangeait rien.

Le châtimement fut exemplaire. Vagr perdit son poste à la Guilde des Ingénieurs et fut qualifié d'Improbe. Le seul travail qu'il lui était encore possible de faire était celui de Prospecteur, une tâche pénible et ingrate.

Les entrailles momentanément réchauffées par la flamme ravivée, Vagr scruta l'horizon derrière son masque. Lui et son équipe disposaient de moins d'une heure pour trouver une nouvelle poche de gaz. Il fallait agir rapidement, avant que le froid ne les prenne.

la Jauge de Température, qui représente le Noireflamme qui brûle dans chaque Dvergar. Plus elle est élevée, plus les Dvergars sont dangereux (voir la section Feu Dévorant, page 3). Toutefois, si cette Jauge atteint le 0, toute la force Dvergar périt et le joueur qui la contrôle perd la campagne.

MODIFICATIONS DE LA CARTE DE CAMPAGNE

Certains Scripts demandent de coller un autocollant dans un emplacement donné de la carte de campagne. Ces autocollants représentent diverses choses (citadelles rasées, ponts détruits, monstres ou étranges pouvoirs libérés par vos actions).

Pour conserver votre carte de campagne intacte, il n'est jamais demandé de retirer un autocollant. Quand un Scénario indique qu'un autocollant est perdu, recouvrez-le à l'aide d'un autocollant Annulé jaune, tout en laissant apparaître le numéro d'origine. Si vous perdez la campagne ou que vous abandonnez, couvrez tous les autocollants qui s'y trouvent et recommencez. Si vous manquez d'autocollants, vous pouvez les télécharger et les imprimer ou utiliser une fiche de sauvegarde simplifiée.



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 se 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:

Rha-Zack:

- » Auto-Réparation
- » Bouclier Énergétique
- » Champs de Mine
- » Décharge
- » Éclair
- » Épées Énergétiques
- » Friction
- » Saut Temporel
- » Surf
- » Tir

Dvergar:

- » Arme à Chaîne
- » Détonation
- » Lance-Flammes
- » Marque de la Faucheuse
- » Mécanisme
- » Poste de Radio
- » Protection
- » Redirection
- » Sacrifice
- » Tactiques Risquées

IMPORTANT : Pendant la campagne, les tours supplémentaires gagnés grâce à Saut Temporel n'influent PAS sur le Compteur de Temps de la bataille.

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
- » Tour du joueur B
- » Le marqueur Temps est placé sur le 2. Vérifiez les événements de tous types
- » Tour du joueur A
- » 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.

Avancées de Rha-Zack

Quand les Rha-Zack effectuent une Avancée, retirez le compteur de Recherche, qui ne sera plus utilisé. Le Flux, ce réseau qui relie tous les Rha-Zack, s'étend, révélant de nouvelles fonctions. À compter de ce moment, au début de chaque bataille et après le placement des figurines sur le plateau, le joueur Rha-Zack choisit l'un des protocoles suivants. Le protocole choisi reste actif jusqu'à la fin de la bataille.

- » Protocole d'Assaut – Le Flux guide les attaques des Rha-Zack. Toutes les figurines Rha-Zack gagnent +1 ATT et +1 INI.
- » Protocole de Défense – Le Flux prévient les Rha-Zack de tout danger et les aide à mieux s'en protéger. Toutes les figurines Rha-Zack gagnent +1 DEF et +1 DEP.
- » Protocole d'Atténuation des Dégâts – Le Flux analyse les données vectorielles des dégâts en approche et prend le contrôle de la cible immédiatement avant l'impact afin qu'aucune partie vitale ne soit détruite. Si le joueur Rha-Zack obtient le résultat « Marqué » sur son lancer de Défense (le

symbole d'engrenage sur le dé), il ne reçoit aucun dégât de cette attaque.

Feu Dévorant

Comme indiqué précédemment, plus leur flamme est vive, plus les Dvergars sont puissants. Lorsqu'elle diminue, les Dvergars dépérissent avec elle. De nombreux choix dans la campagne entraîneront une baisse de la Jauge de Température, qui ne pourra être remontée qu'à l'aide d'un gaz spécial extrêmement rare.

Placez des marqueurs de seuil supplémentaires sur les emplacements 5 et 10 de la Jauge de Température.

Quand la Jauge atteint le premier seuil (soit 5 ou plus), les Dvergars sont considérés en SURCHAUFFE. Ils gagnent +1 DEP.

Quand la Jauge a atteint le 10, les Dvergars passent en FUSION et gagnent également +1 INI. Ce pouvoir a cependant un coût. Tant que la Fusion est en action, le joueur Dvergar doit, chaque fois qu'il active une unité, infliger 1 Blessure à une figurine Dvergar de

son choix.

Dépenser de la Température Pendant la Bataille

Au début de chacun de ses tours, le joueur Dvergar peut décider de dépenser une partie de ses réserves de gaz pour améliorer temporairement les performances d'une Escouade donnée. Dans ce cas, retirez 1 de la Jauge de Température, infligez 1 Blessure à l'Escouade et effectuez soit un Déplacement, soit un Combat avec toute l'Escouade.

N'oubliez pas que si, à un moment quelconque, la Température atteint 0, les Dvergars perdent la campagne. Décider du niveau de Température qui vous convient et de la quantité de gaz à conserver en réserve constitue des éléments clés de la stratégie des Dvergars.

Conseil : Attendez-vous à perdre de la Température en tant que Pénalité de certaines batailles. Vous perdez en général un ou deux points et la perte la plus importante est de trois, mais elle ne survient qu'en de très rares occasions, après un échec critique.

SCÉNARIO 1

PREMIÈRE RENCONTRE



DVERGARS:

Vagr se dressait, immobile, au sommet de la dune. Ces déserts irradiés, qui s'étendaient à perte de vue sous un ciel brisé, lui rappelaient de douloureux souvenirs. C'est à ça que ressemblait son monde, une fois que les démons l'eurent ravagé avec la Noireflamme lors des dernières années du conflit. Dans ces moments-là, Vagr aurait aimé être plus jeune. S'il n'avait jamais connu les salles colossales, les mers souterraines et les voûtes sans fin de sa planète natale, vivre sur ce monde désolé et condamné aurait peut-être été plus supportable.

Il remarqua à peine le contremaître qui s'adressait à lui, soufflant bruyamment à travers sa barbe épaisse.

« Nous en avons trouvé ! maugréa-t-il. Ce n'est pas une simple poche. Il s'agit d'un véritable gisement ! »

– Bien. Mettez les extracteurs en place », répliqua Vagr en actionnant le robinet de son masque pour libérer les dernières volutes de gaz. Une vague de douleur chassa l'air des poumons de Vagr. Mais que cette douleur était douce...

Ses sens soudainement exacerbés, Vagr fixa à nouveau l'horizon. Il voyait à présent clairement ce qu'il avait du mal à distinguer auparavant : quelqu'un approchait. Ce n'était ni des humains ni des démons. Pas même des Réincarnés. Quelque chose d'autre.

RHA-ZACK:

//RB-16S_journal_recherche/24j/06m/0002a/coord_reseau_57E28S/force_flux : faible/

Il n'y a pas un jour que nous sommes ici et nous avons déjà fait notre première découverte ! Les capteurs ont repéré un groupe d'humanoïdes inconnus au-delà des dunes. J'ai effectué une recherche dans le Flux à ce sujet, sans rien obtenir de plus que quelques observations basiques.

Il s'agit d'organismes symbiotiques particulièrement remarquables. L'hôte est une créature bipède endothermique douée de raison. Le symbiote est une flamme ou, plus exactement, une vague d'énergie noire qui, au lieu de consumer l'hôte, semble avoir fusionné avec lui. Je frémis à l'idée de ce que doit ressentir l'hôte, à vivre avec une flamme qui, en permanence, lui brûle les entrailles tout en les régénérant.

Mais les créatures que j'ai pu observer ne montrent aucun signe de gêne. Elles travaillent avec une telle opiniâtreté qu'elles pourraient faire honte à nos propres travailleurs. Nous devons les attaquer avant qu'elles ne s'enterrent.

J'ai conçu un plan d'assaut que j'ai partagé dans le Flux. Objectifs principaux : estimer la force de frappe ennemie et capturer un prisonnier pour interrogatoire. La commission de vote a donné son feu vert. MODIFIÉ LE : //05j/07m/0002a

Lorsque je me penche sur tout ce qui s'est passé après cet incident, je me rends compte que c'est à ce moment que nous avons déclenché une suite d'événements que nous n'allions pas pouvoir arrêter.

RENFORTS RHA-ZACK:

Placez l'autocollant C05, « Balise de Détresse », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. Au début de chaque bataille, avant de placer ses figurines sur le plateau, le joueur Rha-Zack peut décider de déclencher la balise et d'appeler des renforts. S'il le fait, couvrez l'autocollant « Balise de Détresse » et déployez une Escouade de Lames de la Source bonus pour cette bataille.

MISE EN PLACE:

- » Pour cette bataille, les joueurs ne déploient pas leur Autel et ne placent que 1 seule Source de Cristaux chacun.
- » Le joueur Dvergar place sa Jauge de Température sur 4.
- » Le joueur Dvergar commence le déploiement et ne peut pas Disperser ses forces.
- » Le joueur Rha-Zack commence la bataille.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Pendant cette bataille, le joueur Rha-Zack peut tenter de capturer les unités Dvergar et de les emmener pour analyse. Chaque fois qu'une figurine Rha-Zack engage une figurine Dvergar en Combat, elle peut essayer de capturer cette dernière au lieu de l'attaquer normalement. Effectuez une séquence de combat standard, sauf que le figurine Rha-Zack attaque toujours en premier, que la figurine Dvergar utilise son INI au lieu de sa DEF pour son lancer de Défense et qu'elle ajoute +2 par pion Endurance sur sa carte Escouade. Si, lors de cette séquence de Combat, la figurine Dvergar obtient une défense réussie, la capture est interrompue.
- » Les figurines Rha-Zack peuvent également tenter une capture lors d'une Attaque Sournoise.
- » Si la capture est réussie, retirez les deux figurines du plateau et mettez-les de côté – la figurine Dvergar est considérée comme étant capturée. Jusqu'à la fin de ce Scénario, aucune de ces deux figurines ne peut être ramenée en jeu.

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

- » **Tour VI** : 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 RHA-ZACK:

- » 1 Escouade de Gardiens du Flux
- » 1 Escouade de Surfeurs du Flux
- » 1 Escouade de Porteurs d'Orage

Objectif : Capturer au moins 3 figurines ennemies (voir Règles Spéciales)

Récompense : Ajoutez 2 au compteur de Recherche Rha-Zack, lisez le Script 14.

Pénalité : Lisez le Script 14.

Pénalité Spéciale : Si les Dvergars ont tué le Gardien du Flux, lisez le Script 18 à la place.

FORCES DVERGAR:

- » 1 Escouade de Gardiens de la Flamme (Escouade partielle avec 1 seule figurine)
- » 1 Escouade d'Illuminés
- » 1 Escouade d'Indomptés

Objectif : Survivre en n'ayant pas plus de 2 figurines capturées par les Rha-Zack.

Objectif Spécial : Également tuer le Gardien du Flux.

Récompense : Lisez le Script 11.

Pénalité : Les Dvergars sont chassés du gisement de gaz avant qu'ils ne puissent remplir leurs réservoirs. Placez la Jauge de Température sur 2.

SUCCÈS:

- » **Rha-Zack** : Si les Rha-Zack ont capturé le Gardien de la Flamme, ils ajoutent 2 de plus à leur compteur de Recherche.

ÉVÈNEMENT SPÉCIAL:

Dès que la première figurine Rha-Zack est tuée, lisez le Script 12.



SCÉNARIO 2

DANS L'OMBRE D'UN TITAN



RHA-ZACK:

//RB-16S_journal_recherche /26 j/06 m/0002a/
coord_reseau_55E28S/force_flux : faible/

Difficile de trouver plus improbable que cette gigantesque carcasse de plus de trente mètres de haut et de près de cent mètres de long, qui pourrait tranquillement au milieu du désert.

Nous approchons en toute discrétion, dissimulés par un champ de camouflage. Nous ne voulons pas que les Dvergars, qui triment à l'ombre de la gigantesque carcasse, nous repèrent prématurément. Notre balayage initial se révèle prometteur. Le Flux ne parvient pas à déterminer la taxonomie exacte de la créature. Elle n'est pas native de cette époque, ni même de cette planète. Peut-être s'agissait-il d'un exilé dimensionnel, tout comme nous ?

Je pense que nous devrions étudier cette dépouille de plus près, mais nous devons préalablement sécuriser le site, ce qui ne va pas être facile. Les Dvergars ont pendu des générateurs et des sphères étranges aux cotes titanesques, évoquant d'immenses grappes de raisin métalliques. D'immenses tuyaux couvrent le sol. Des dizaines d'ingénieurs et de travailleurs s'affairent comme des fourmis. Quoique les Dvergars puissent faire ici, cela semble important.

Si l'autocollant C07 « Alerte Maximale » est présent dans l'emplacement C07-A de la carte de campagne, lisez le Script 20.

DVERGARS:

Bors était au bord de l'épuisement. Depuis que Vagr, son écervelé de frère, s'était attiré les foudres de la guilde et avait été jugé Improbe, toute la réputation du clan était menacée et c'était à Bors de prouver la valeur de celui-ci. Maudissant Vagr nuit et jour, lui et ses ingénieurs travaillaient d'arrache-pied, perpétuellement en surchauffe. Son projet, un nouveau type de raffinerie qui pouvait augmenter leurs réserves de gaz de façon significative, était devenu une véritable obsession.

Comment aurait-il pu imaginer qu'un jour, une curieuse bande d'intrus venus d'ailleurs puisse apparaître de nulle part et menace de tout détruire ? Et pourtant, c'est ce qui se passa. L'espace d'un instant, Bors se laissa abattre par le découragement. Toutes ces calamités qui s'abattaient sur eux en si peu de temps étaient difficiles à supporter. Mais il se secoua et attrapa son marteau de guerre. Il reprenait lentement confiance. Les ennemis avaient l'air de combattants aguerris et Bors n'avait que des forgerons et des ingénieurs à leur opposer. Toutefois, contrairement à eux, il avait beaucoup plus à perdre que sa propre vie.

MISE EN PLACE:

- » Les joueurs ne disposent pas de leur Autel au cours de cette bataille.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Chaque fois que n'importe quel joueur effectue une Moisson, lisez le Script 21.
- » Si les défenses Dvergars sont en place sur le champ de bataille (Script 20), chaque figurine Rha-Zack qui se Déplace (ou qui est Poussée) en contact  avec n'importe quel pion Défense Dvergar subit 1 Blessure. Après ça, retirez le pion de la bataille.

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

- » **Tour VI :** Dernier tour. Une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions, celui qui possède le plus de PV l'emporte.

FORCES RHA-ZACK:

- » 1 Escouade de Gardiens du Flux
- » 1 Escouade de Surfeurs du Flux
- » 1 Escouade de Porteurs d'Orage

Objectif : Avoir plus de Points de Victoire que l'adversaire à la fin de la bataille.

Récompense : Lisez le Script 29.

Objectif Spécial : Également tuer toutes les figurines d'Illuminés.

Récompense Spéciale : Si les Rha-Zack l'emportent et que tous les Illuminés ont été tués, placez l'autocollant C08 « La Chute de Bors » sur l'emplacement correspondant de la carte de campagne, ajoutez 1 au compteur de Recherche Rha-Zack, puis lisez le Script 29.

Pénalité : La plupart des échantillons récoltés sont perdus lors de la retraite. Retirez 1 au compteur de Recherche Rha-Zack.

FORCES DVERGAR:

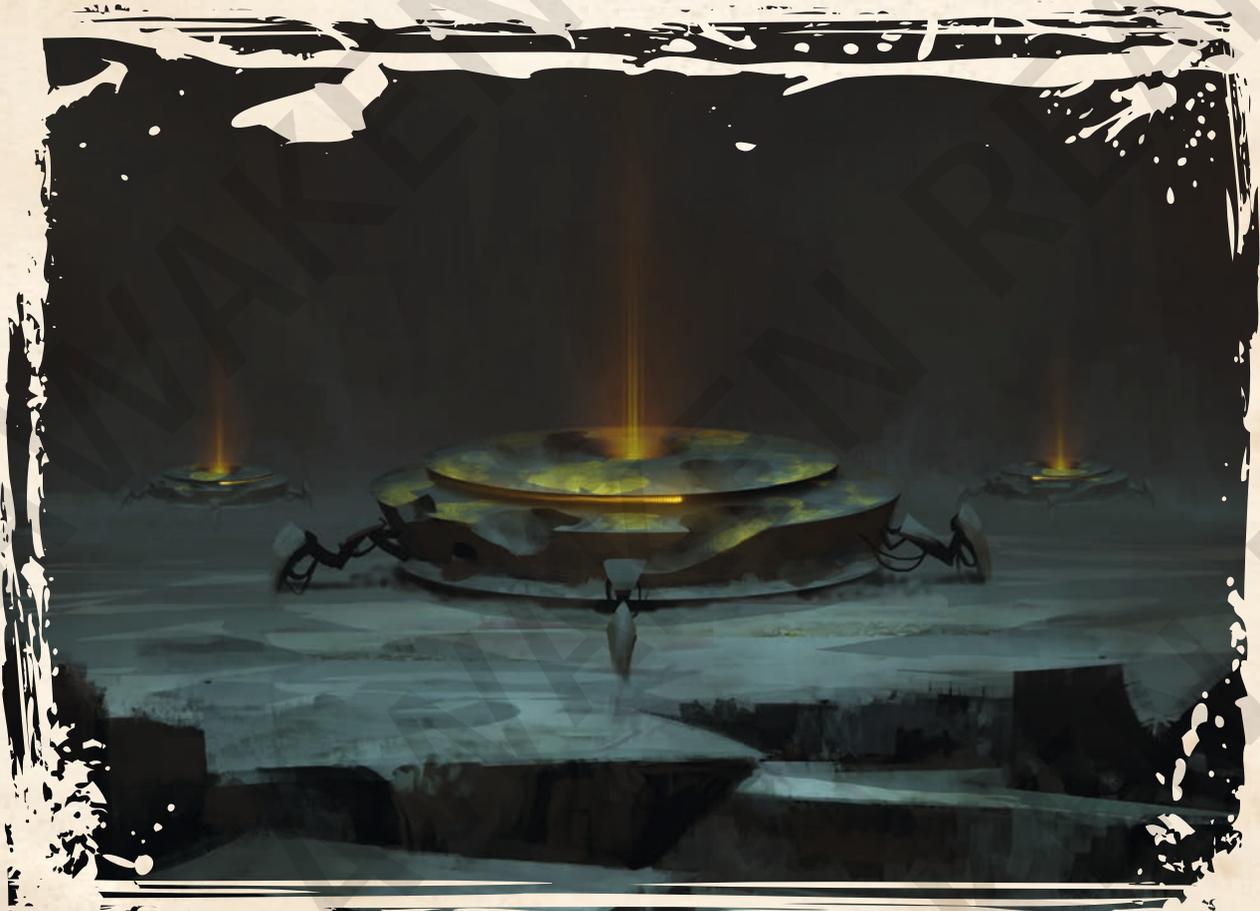
- » 1 Escouade d'Illuminés
- » 1 Escouade d'Indomptés
- » 1 Escouade de Gardiens de la Flamme

Objectif : Avoir au moins autant de Points de Victoire que l'adversaire à la fin de la bataille.

Récompense : Lisez le Script 27.

Pénalité : Retirez 1 de la Jauge de Température.

Pénalité Spéciale : Si les Rha-Zack l'ont emporté et que tous les Illuminés ont été tués, lisez le Script 28.



SCÉNARIO 3

PILLEURS DE CAVEAUX



RHA-ZACK:

//RB-16S_journal_recherche /26 j/06 m/0002a/
coord_reseau 58E30S/force_flux : aucune/

Nous captons une étrange énergie qui enveloppe ce lieu comme un voile. Nos capteurs enregistrent des données venant de partout. Les armes à énergie et les aéroglisseurs se détraquent. Nous n'avons plus aucune connexion avec le flux et nous devons nous résoudre à utiliser des méthodes « à l'ancienne » : des signaux sonores et gestuels.

Je ressens une certaine gêne lorsque j'examine les murs à demi fondus et les structures métalliques. C'est ancien. Antérieur à l'apocalypse qui a amené les démons sur ce monde. Mais où que je regarde, je trouve les signes d'une exploration récente. Qu'il y a-t-il ici de si important pour justifier autant d'efforts de la part des Dvergars ?

Nos éclaireurs découvrent bientôt quelque chose d'intéressant près de l'une des entrées secondaires. Sur la bande vidéo neigeuse, je peux clairement apercevoir un vieux sac à dos abandonné et, près de lui, un bouclier rouillé de facture humaine. Il se pourrait que nous trouvions autre chose que des Dvergars dans ce complexe.

Si l'autocollant C07 « Alerte Maximale » est présent dans l'emplacement C07-A de la carte de campagne, lisez le Script 30.

DVERGARS:

La Guilde des Excavateurs s'était enfin décidée à envoyer une inspection sur le site, ce qui mettait la chef de fouille dans tous ses états. Cela faisait si longtemps qu'elle attendait l'occasion de prouver que les efforts de son équipe n'étaient pas vains, comme certaines mauvaises langues le prétendaient. Elle avait même préparé une surprise spéciale pour les membres de la guilde : l'ouverture d'un caveau que ses ouvriers avaient découvert dans un des niveaux inférieurs.

Mais, par un cruel coup du sort, leurs visiteurs n'étaient pas les invités attendus, mais des ennemis imprévus. Et, comme si cela ne suffisait pas, ils progressaient dans le complexe pour se rendre directement à son caveau. Ils devaient disposer de capteurs d'une technologie infiniment supérieure à celle des Dvergars ! la chef de fouille en était jalouse. Elle décida de capturer ces idiots d'étrangers, même si cela devait causer la mort de la moitié des membres de son équipe. Elle prépara une embuscade près des portes et attendit.

RENFORTS RHA-ZACK:

Le joueur Rha-Zack place l'autocollant C03 « Autel Rha-Zack » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, il déploie l'Autel des Rha-Zack au début de chaque bataille, en suivant les règles normales, sauf indication contraire dans les règles du Scénario.

MISE EN PLACE:

- » Une fois que les deux joueurs ont effectué la mise en place de leurs figurines, le joueur Dvergar place un grand pion n'importe où sur le plateau, du moment qu'il n'est pas en contact  avec d'autres pions ou figurines. Il représente la Porte du Caveau, l'objectif principal de ce Scénario.
- » Les Rha-Zack se déploient et commencent la bataille en premier. Ils reçoivent également 1 Cristal supplémentaire.
- » Les Dvergars ne peuvent effectuer une Dispersion que si l'autocollant C07 « Alerte Maximale » est présent dans l'emplacement C07-B de la carte de campagne.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Toutes les figurines Rha-Zack subissent une pénalité de -1 INI pour cette bataille, à cause des brouillages dans leurs communications et de leur équipement défectueux.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire est utilisée pour gérer les règles de la Porte du Caveau (voir ci-dessous).

- » Placez un compteur dans l'emplacement du bas de la piste des Points de Victoire. Il représente la progression de la tentative d'ouverture de la Porte du Caveau. Une fois qu'il atteint le bout de la piste, la Porte du Caveau est considérée ouverte et les deux joueurs peuvent encore effectuer un tour chacun. Le joueur qui possède le plus de figurines en contact  avec la Porte du Caveau à la fin de la bataille est déclaré vainqueur.
- » À la fin de chaque Phase de Moisson, le joueur qui possède le plus de figurines en contact  avec la Porte du Caveau peut décider d'en activer le mécanisme de verrouillage. Additionnez le nombre de figurines en contact avec la Porte du Caveau et faites augmenter la piste de ce total. Ce joueur peut également décider de dépenser un nombre de Cristaux de son choix lorsqu'il effectue cette action : chaque Cristal permet de faire progresser la piste de la Porte du Caveau de 1 emplacement supplémentaire.
- » Si, à n'importe quel moment, un joueur ne dispose plus d'aucune figurine sur le plateau, la Porte du Caveau est considérée ouverte et l'adversaire gagne la partie.

FORCES RHA-ZACK:

- » 1 Escouade de Gardiens du Flux
- » 1 Escouade de Porteurs d'Orage
- » 1 Escouade de Lames de la Source

Objectif : S'emparer du Caveau avant l'adversaire.

Récompense : Lisez le Script 35.

Pénalité : La force d'intervention est mise en déroute. Incapables de communiquer par le Flux, de nombreuses unités Rha-Zack se dispersent et se perdent. Placez l'autocollant C10, « Retraite Désordonnée », sur l'emplacement approprié de la carte de campagne. Tant qu'il s'y trouve, le joueur Rha-Zack déploie une figurine de moins (de son choix) au début de chaque bataille.

Pénalité Spéciale : Si les Dvergars s'emparent du Caveau en tuant au moins 4 figurines Rha-Zack, lisez le Script 32.

FORCES DVERGAR:

- » 1 Escouade d'Indomptés
- » 1 Escouade de Gardiens de la Flamme
- » 1 Escouade d'Illuminés
- » 1 Vengeur (présent seulement si l'autocollant C07, « Alerte Maximale », se trouve dans l'emplacement C07-B de la carte de campagne. Il commence avec 2 pions Endurance).

Objectif : S'emparer du Caveau avant l'adversaire.

Objectif Spécial : S'emparer du Caveau avant l'adversaire et tuer au moins 4 figurines Rha-Zack.

Récompense : Lisez le Script 35.

Pénalité : Retirez 2 de la Jauge de Température.



SCÉNARIO 4

LES PILLARDS DE LA CITÉ DE L'ANNEAU



DVERGARS :

Shrev était une des Cités de l'Anneau, un maillon dans une longue chaîne d'avant-postes Dvergar qui gardaient le passage souterrain menant vers les Halls des Profondeurs, dont l'entrée était située au centre de l'Anneau.

La plus australe des Cités, bordée par les sables errants du désert de Heran, Shrev était dotée d'une garnison moins importante que ses sœurs plus proches des territoires des humains, des démons et des Réincarnés. En vérité, elle n'était même pas supposée être une forteresse, mais à l'instar de toutes les colonies Dvergar, elle pouvait facilement en devenir une.

Les coups de soleil et les coupures de gaz étaient les pires choses auxquelles les habitants de Shrev étaient généralement exposés. Du moins jusqu'à ce qu'une force d'intervention Rha-Zack ne se pointe et ne fasse exploser leur muraille à coups de fusils énergétiques...

Si l'autocollant C07 « Alerte Maximale » est présent dans l'emplacement C07-A de la carte de campagne, lisez le Script 40.

RHA-ZACK:

//RB-16S _ journal_ recherche/26 j/06 m/0 0 02a/
coord_réseau_55E29S/force_flux : faible/

J'ai toujours pensé qu'afin de récolter les bénéfices de toute entreprise, qu'elle soit scientifique ou militaire, il fallait savoir prendre des risques. C'est probablement pour cette raison que j'ai été intégré dans la Force Rouge. Toutefois, il faut bien avouer que ce plan semble risqué, même selon mes critères. Nous allons nous infiltrer par la voie des airs dans une colonie Dvergar, nous emparer d'un maximum d'artefacts, puis nous replier avant qu'ils ne puissent rassembler leurs forces.

Le jeu en vaut sans doute la chandelle. Leurs objets ménagers, outils, livres et icônes religieuses pourraient nous apporter des informations de contexte difficiles à obtenir dans d'autres conditions, tandis que les spécimens Dvergar les plus âgés, à la fois plus expérimentés et plus faibles, pourraient constituer des candidats parfaits à ramener au Noyau pour interrogatoire.

RENFORTS RHA-ZACK:

Avant le début de ce Scénario, si le compteur de Recherche Rha-Zack atteint 4 ou plus, le joueur Rha-Zack reçoit 5 cartes Action supplémentaires. Il place l'autocollant également C03 « Autel Rha-Zack » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne (s'il ne s'y trouve pas déjà). À partir de maintenant, il déploie l'Autel des Rha-Zack au début de chaque bataille, en suivant les règles normales, sauf indication contraire dans les règles du Scénario.

RENFORTS DVERGAR:

Le joueur Dvergar place l'autocollant C02 « Autel Dvergar » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, il déploie l'Autel des Dvergars au début de chaque bataille, en suivant les règles normales, sauf indication contraire dans les règles du Scénario.

MISE EN PLACE:

- » Une fois que les deux joueurs ont effectué la mise en place des Sources de Cristaux, mais avant que les Escouades ne soient déployées, ils placent également 8 petits pions sur le plateau. Le joueur qui a perdu la bataille précédente commence, puis chaque joueur en place un à tour de rôle. Chaque pion doit se trouver à 1 Case minimum de distance des Sources de Cristaux ou de tout autre pion.
- » Ces pions représentent des Objets d'Étude (OE) : des objets de la vie courante ou des appareils technologiques, répartis un peu partout dans la forteresse Dvergar et qui pourraient se révéler utiles pour les scientifiques Rha-Zack.
- » Les Dvergars se déploient et commencent la bataille en premier. Ils reçoivent également 1 Cristal supplémentaire.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Chaque figurine Rha-Zack qui termine son Déplacement en contact  avec un OE peut décider de le ramasser en action gratuite. Placez le pion sur la carte Escouade. Quand la dernière figurine d'une Escouade Rha-Zack est tuée, placez tous les pions dans la Case du plateau qu'occupait la figurine éliminée. Ils devront être ramassés à nouveau.

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

- » **Tour II** : Lisez le Script 42.
- » **Tour III** : Lisez le Script 44.
- » **Tour IV** : Lisez le Script 41.
- » **Tour VI** : Lisez le Script 46.
- » **Tour VIII** : 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 RHA-ZACK:

- » 1 Escouade de Gardiens du Flux
- » 1 Escouade de Porteurs d'Orage
- » 1 Escouade de Surfeurs du Flux

Objectif : Détenir au moins 5 Objets d'Étude à la fin de la bataille.

Objectif Spécial : Détenir tous les Objets d'Étude à la fin de la bataille.

Récompense : Ajoutez 1 au compteur de Recherche Rha-Zack pour chaque paire d'Objets d'Étude capturée pendant la bataille.

Récompense Spéciale : Si les Rha-Zack détiennent tous les Objets d'Étude à la fin de la bataille, le joueur Rha-Zack ajoute 2 de plus au compteur de Recherche Rha-Zack.

Pénalité : Lisez le Script 45.

FORCES DVERGAR :

- » 1 Escouade de Gyrobots (seulement si l'autocollant C11 « Gyrobots Déchainés », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.
- » Des Escouades supplémentaires arrivent pendant la bataille.

Objectif : Empêcher l'ennemi de détenir plus de 4 Objets d'Étude à la fin de la bataille.

Objectif Spécial : Tuer le Gardien du Flux.

Récompense : Ajoutez 1 à la Jauge de Température.

Récompense Spéciale : Si les Dvergars tuent le Gardien du Flux, Vagr récupère sa dépouille et parvient à effectuer quelques analyses préliminaires de la technologie Rha-Zack. Placez l'autocollant C19, « La Perspicacité de Vagr », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

Pénalité : Lisez le Script 48.



SCÉNARIO 5 L'ARCHIVE



RHA-ZACK:

//RB-16S_journal_recherche /27j/06 m/0002a/coord_reseau 57E27S/force_flux : medium/

Cela suffit ! Nous avons connu de bons (et de mauvais) moments dans ce coin perdu du monde, mais rester plus longtemps serait stupide. Nous nous dirigeons vers l'Archive, pendant que je répertorie et que je sécurise nos découvertes.

L'Archive est apparue sur ce plan d'existence loin dans le désert, à plus de soixante kilomètres de l'endroit où nous avons rencontré les Dvergars pour la première fois. L'Archive sert à trois choses : en premier lieu, elle nous fournit un accès au Flux quand nous sommes éloignés de nos transmetteurs habituels. Ensuite, elle fait office de portail : une voie d'évacuation que nous pouvons emprunter afin de rapidement retourner vers nos territoires. Enfin, elle offre un espace de stockage dans lequel les spécimens récoltés sont en sécurité.

Nous pouvons atteindre l'Archive en une seule marche forcée. Nous nous mettons immédiatement en marche, protégeant nos découvertes à l'aide de champs de force. Nos Forgeflux amorcent le Générateur Subspatial. Malheureusement, avant qu'ils aient pu terminer, une force Dvergar émerge du haut d'une dune et nous charge. Les idiots. L'Archive ne leur servira à rien. Elle ne répond qu'à nos biosignatures. Tout ce que nous avons à faire, c'est de les tenir à distance suffisamment longtemps, jusqu'à l'ouverture du tunnel subspatial. Ensuite, nous serons en sécurité.

DVERGARS:

Au prix de nombreux efforts, la compagnie envoyée à la poursuite des pillards parvint enfin à les rattraper. Dès que les Rha-Zack eurent repéré les guerriers Dvergars, ils commencèrent à courir vers une curieuse structure en forme de dôme qui se dressait au milieu des dunes. Les Dvergars s'élancèrent à l'assaut, mais ils s'arrêtèrent net lorsque leur Varfater (titre traditionnel de commandant nain) aboya un ordre bref.

« STOP ! Nous tenons nos positions et nous faisons le siège de ce bâtiment, ordonna la Varfater. Nous n'avons aucune idée de ce qui peut nous attendre à l'intérieur. »

Les Dvergars grommelaient. Les ordres du commandant étaient contraires à la tradition du Vastvar. C'est l'occasion que Vagr attendait ! Immédiatement, il bondit hors du rang et commença à invectiver ses frères. Il leur rappela que les Dvergars étaient faits de feu et de fer. Qu'ils étaient l'incarnation même de la guerre. Qu'ils ne pouvaient attendre, car le temps leur volait leur vie. Les guerriers l'acclamèrent. Lorsque Vagr se retourna pour charger le dôme, tous le suivirent.

Seul et abandonné, le Varfater Hagar n'appréciait pas du tout la situation.

RENFORTS DVERGAR:

Si le deck de campagne Dvergar comporte moins de 15 cartes, le joueur Dvergar peut ajouter des cartes Action de son choix jusqu'à en avoir 15.

Si l'autocollant C09, « Raffinerie Effondrée », se trouve sur la carte de campagne ET que l'autocollant C12, « Arche Ancienne » est en possession des Rha-Zack, les Dvergars envoient des unités supplémentaires à la poursuite de leur adversaire. Placez l'autocollant C11, « Gyrobots Déchaînés », dans la section « Forces » de la carte de campagne (à moins qu'il ne s'y trouve déjà).

Le joueur Dvergar place également l'autocollant C04 « Autel des Dvergars », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne (à moins qu'il ne s'y trouve déjà). À partir de maintenant, il déploie l'Autel des Dvergars lorsque le Scénario l'autorise, en suivant les règles normales.

Si l'autocollant C15, « Cœur Mécanique », se trouve dans la Section « Pouvoirs » des Dvergars sur la carte de campagne, allez au Script 50.

RENFORTS RHA-ZACK:

Si le deck de campagne Rha-Zack comporte moins de 15 cartes, le joueur Rha-Zack peut ajouter des cartes Action de son choix jusqu'à en avoir 15.

Le joueur Rha-Zack place ensuite l'autocollant C01, « Carte Bannière Rha-Zack » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. Il y place également l'autocollant C03, « Autel des Rha-Zack » (à moins qu'il ne s'y trouve déjà). À partir de maintenant, il déploie sa Bannière et son Autel lorsque le Scénario l'autorise, esauif si un Scénario indique le contraire.

MISE EN PLACE:

- » Dans cette bataille, les joueurs ne placent qu'une seule Source de Cristaux chacun et ils ne sont pas autorisés à déployer leur Autel.
- » Avant qu'aucune figurine ne soit déployée, le joueur Rha-Zack place un grand pion à 2 Cases minimum de nouveau bord du plateau. Il représente le Générateur Subspatial qui peut être alimenté lors de la bataille afin d'ouvrir le tunnel subspatial plus rapidement.
- » Les Rha-Zack utilisent ont accès à des Cristaux énérgisés stockés dans l'Archive. Ils commencent la bataille avec 4 Cristaux au lieu de 2.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Pendant la bataille, le joueur Rha-Zack peut utiliser certaines de ses Actions pour alimenter le Générateur Subspatial. Dans un tel cas, la règle de la carte est modifiée comme suit:

RAYON – Considérez le Générateur Subspatial comme un ennemi. Chaque Blessure infligée permet d'ajouter 1 charge.

SAUT TEMPOREL – Au lieu de bénéficier d'un tour supplémentaire, vous pouvez ajouter 2 charges sur le Générateur Subspatial à la place.

FRICITION – Au lieu de charger une Amélioration, vous pouvez ajouter 2 charges sur le Générateur Subspatial à la place.

NUAGE D'ÉNERGIE – Peut être utilisé pour ajouter 1 charge sur le Générateur Subspatial.

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

» **Tour III** : Lisez le Script 55.

» **Tour ?** (« ? » est égal à 10 moins le nombre de charges sur le Générateur Subspatial) : Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions.

FORCES RHA-ZACK:

- » 2 Escouades de Gardiens du Flux
- » 1 Escouade de Porteurs d'Orage
- » 1 Escouade de Surfeurs du Flux

Objectif : Gagner grâce aux Points de Victoire ou posséder au moins autant de Points de Victoire que l'adversaire à l'ouverture du tunnel subspatial.

Récompense : Lisez le Script 59.

Objectif Spécial : Avoir au moins 4 charges sur le Générateur Subspatial à la fin de la bataille.

Récompense Spéciale : Si les Rha-Zack gagnent grâce aux Points de Victoire ET qu'au moins 4 charges ont été ajoutées sur le Générateur Subspatial, lisez le Script 52.

Pénalité : Retirez 2 au compteur de Recherche Rha-Zack.

FORCES DVERGAR :

- » 1 Vengeur
- » 1 Escouade de Gyrobots
- » 1 Escouade de Gardiens de la Flamme
- » 1 Escouade d'Indomptés (ou 2, si l'autocollant C14, « Poursuite Implacable » se trouve sur la carte de campagne.

Objectif : Gagner grâce aux Points de Victoire ou posséder le plus grand nombre de Points de Victoire à l'ouverture du tunnel subspatial.

Récompense : Lisez le Script 57.

Pénalité : Retirez 2 de la Jauge de Température.



SCÉNARIO 6

ASCENSION MÉTALLIQUE



DVERGARS:

Une vive douleur ramena Vagr à la conscience. Il ouvrit les yeux. Le terrain sur lequel il gisait était recouvert de tentacules mécaniques et de générateurs semblables à des plantes. Au loin se dressaient d'étranges structures. Une bataille se déroulait en ces lieux. Ses Dvergars, dont certains étaient blessés ou secoués par la relocalisation brutale, se défendaient contre des vagues d'ennemis les attaquant de tous côtés.

Vagr se tenait au centre de tout cela, allongé sur une table d'opération de fortune, entouré d'ingénieurs au visage sévère. Il ressentit de nouveau une douleur aiguë, presque insupportable.

« Qu'est-ce que vous faites ? » demanda-t-il.

« Vous étiez gravement blessé, Varfater, répondit l'un des ingénieurs. Nous avons récupéré la carcasse d'un Vengeur, ainsi que quelques bonbonnes de gaz. Nous tentons de vous intégrer à l'armure. »

Vagr se sentait vaseux, mais il ignorait si cet état était dû à la douleur, au fait qu'il ait été appelé « Varfater » ou à la possibilité qu'il devienne bientôt un puissant Vengeur. Si seulement Bors et le reste du clan pouvaient voir cela !

RHA-ZACK:

Attention !

Code noir !

Suite à une anomalie du flux temporel imprévue, une importante force ennemie est apparue au cœur de notre territoire, à trois kilomètres au sud-ouest du Noyau Principal. Il est vital de les arrêter avant qu'ils puissent se retrancher ou qu'ils s'en prennent à une installation d'importance critique.

Toutes les unités de combat fonctionnelles doivent se rendre sur place immédiatement. La carte tactique est disponible sur le Noyau Stratégique 7B.

Code noir !

RENFORTS DVERGAR:

Avant le début de la bataille, placez la Jauge de Température sur 4, si elle est plus basse. Si le joueur Dvergar ne possède pas encore sa carte Bannière, placez l'autocollant C02 « Bannière Dvergar » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. À partir de maintenant, il peut le déployer au début de chaque bataille, en suivant les règles normales.

RENFORTS RA-ZACK:

Si la « Balise de Détresse » C05 n'a pas été utilisée et que son autocollant se trouve toujours dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, couvrez-le et placez l'autocollant C17, « Lames de la Source en Suralimentation », à la place. Tant qu'il s'y trouve, les Lames de la Source participeront à certaines batailles et seront déployées avec 1 pion Endurance supplémentaire.

MISE EN PLACE:

- » Le joueur Dvergar déploie ses Escouades en premier, à 2 Cases minimum des bords du plateau. Ensuite, le joueur Rha-Zack dispose ses propres Escouades à 2 Cases ou moins des bords du plateau.

RÈGLES SPÉCIALES:

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

- » **Tour II** : Lisez le Script 63.
- » **Tour III** : Si un marqueur se trouve sur la carte Escouade du Vengeur, lisez le Script 65.
- » **Tour V** : Lisez le Script 65, s'il n'a pas été lu au Tour III.
- » **Tour VIII** : Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions. Si aucun joueur n'a atteint ses objectifs, comptez la taille de socle totale de chaque faction. La force la plus importante l'emporte.

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 : RHA-ZACK

- » 1 Ange de l'Infini
- » 1 Escouade de Gardiens du Flux
- » 1 Escouade de Surfeurs du Flux
- » 1 Escouade de Lames de la Source (si l'autocollant C17, « Lames de la Source en Suralimentation », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne)

Objectif : Tuer au moins 6 figurines Dvergar.

Récompense : Lisez le Script 69.

Pénalité : La force de défense improvisée des Rha-Zack subit de lourdes pertes en essayant de déloger les intrus Dvergar. Placez l'autocollant C18, « Assaut Raté », dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne.

FORCES DVERGAR:

- » 1 Vengeur (non disponible au départ. Arrive pendant la bataille)
- » 1 Escouade de Gardiens de la Flamme
- » 1 Escouade d'Indomptés
- » 1 Escouade d'Illuminés
- » 1 Escouade de Gyrobots

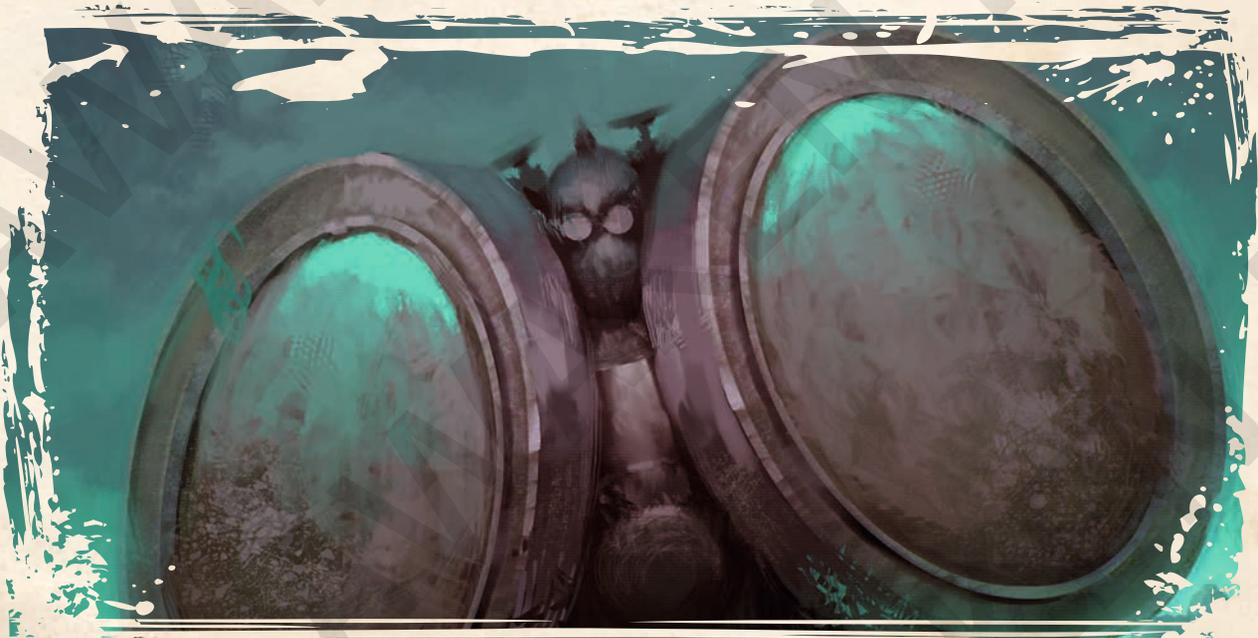
Objectif : Survivre en n'ayant pas plus de 5 figurines tuées.

Récompense : Lisez le Script 68.

Pénalité : Lisez le Script 61.

Pénalité Spéciale : Si au moins 3 Escouades Dvergar sont éliminées et que la Jauge de Température est à 2 ou moins, lisez le Script 66 à la place.

SUCCÈS : Si le joueur Dvergar parvient à tuer l'Ange de l'Infini ou un Gardien du Flux avec son Vengeur, lisez le Script 67.



SCÉNARIO 7

À LA RECHERCHE DU SAVOIR



RHA-ZACK:

Si l'autocollant C21, « Équipe de Secours » se trouve sur la carte de campagne, lisez la Version 1 de l'introduction. Sinon, lisez la Version 2.

VERSION 1:

//RB-16S_ journal_recherche /27j/06 m/0002a/coord_reseau_57E27S/force_flux : medium/

Les deux heures qui se sont écoulées depuis qu'un dysfonctionnement de l'Archive a expédié les Dvergars chez nous ont été les plus longues de ma vie. Alors que je m'escrimais à remettre le Générateur Subspatial en ligne, je ne peux m'empêcher de me demander ce qui se passe de l'autre côté.

Le Générateur lui-même est salement endommagé. L'encyclie qui a bousillé ses circuits était inhabituellement puissante. Je commence à perdre foi en mes capacités quand un flash lumineux se produit à l'extérieur. Une seconde Archive vient d'arriver aux côtés de la nôtre. Des Porteurs d'Orages en descendent, en formation défensive. Je leur envoie un bref message et j'obtiens une réponse immédiate:

« Les intrus viennent d'entrer dans le Noyau. Votre aide est requise. »

VERSION 2 :

//RB-16S_ journal_recherche /28j/06 m/0002a/coord_reseau_57E27S/force_flux : faible/

Nous passons des heures à essayer de réparer l'Archive. Des heures durant lesquelles je ne peux m'empêcher de penser aux dégâts que les Dvergars causent chez nous. Le Générateur Subspatial est salement endommagé. L'encyclie qui a bousillé ses circuits était inhabituellement puissante. J'espérais que le Noyau allait envoyer une équipe de secours nous récupérer, mais ce n'est visiblement pas le cas. Je dois me débrouiller avec les moyens du bord et l'aide de mes derniers techniciens du flux.

Finalement, au bout d'une journée de travail acharné, nous parvenons à remettre le Générateur en ligne et à remplacer les capteurs biométriques défectueux. Nous sommes prêts à rentrer chez nous. En espérant qu'il reste un chez nous...

DVERGARS:

Vagr et ses hommes se retranchèrent comme seuls des Dvergars peuvent le faire. Les portes du bâtiment furent condamnées, les couloirs et les pièces barricadés. La seule faiblesse restante était une petite ouverture dans le dôme supérieur. Les Rha-Zack l'exploitèrent rapidement pour attaquer avec des Surfeurs du Flux, mais les hommes de Vagr eurent tôt fait de leur régler leur compte et de verrouiller ce dernier point d'accès.

Vagr craignait que les Rha-Zack ne tentent de percer les murs, voire de faire sauter le bâtiment et tous ses occupants. Ce n'est qu'après s'être livré à un examen rapide des lieux qu'il comprit qu'ils ne pouvaient pas se le permettre. Le centre du cylindre était occupé par une machine d'une telle complexité que Vagr en fut à la fois admiratif et jaloux. Le bâtiment abritait une espèce de gigantesque ordinateur et, à en juger par l'aspect des autres bâtiments, il devait être unique en son genre.

Une seconde machine, tout aussi exceptionnelle, se trouvait à l'étage, dans le dôme. Celle-ci possédait un aspect plus familier : on aurait dit une sorte de canon à longue portée. Vagr essayait de comprendre son fonctionnement lorsqu'un messenger vint lui annoncer que les Rha-Zack tentaient d'entrer.

« Qu'ils essaient », répondit Vagr.

MISE EN PLACE:

- » Avant la mise en place des figurines et des pions, le joueur Rha-Zack place un grand pion sur le bord extérieur du plateau. Il représente l'Entrée du bâtiment.
- » Les unités Rha-Zack ne sont pas déployées normalement. Au lieu de ça, elles arrivent sur le pion Entrée au début de chaque tour (voir Règles Spéciales).
- » Avant de déployer ses Escouades, le joueur Dvergar place 8 petits pions n'importe où sur la carte, à 2 Cases minimum de l'Entrée. Ils représentent des Barricades destinées à ralentir l'assaut des Rha-Zack (voir Règles Spéciales).

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Les figurines Rha-Zack ne peuvent pas Pousser les pions Barricade ou faire chevaucher leur socle sur l'un de ces pions avant qu'il ne soit détruit. Les pions Barricade ne bloquent pas le Lignes de Tir à moins qu'ils n'occupent tous les hex de la Case. Chaque pion peut être détruit automatiquement avec une attaque.
- » Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des VP devient la piste d'Apprentissage et indique la maîtrise de l'informatique et des appareils Rha-Zack acquise par les Dvergars. Cette piste se remplit de Points d'Apprentissage en fonction des décisions du joueur Dvergar. Plus le montant de Points va être élevé, plus Vagr pourra effectuer d'actions.

Utilisez la piste de Temps pour compter les tours de bataille écoulés. Chaque tour, avant d'effectuer la moindre action, le joueur Dvergar doit assigner son Vengeur à une tâche spécifique en fonction de la liste ci-dessous:

- » **Tour I :** Le joueur Rha-Zack lit le Script 75. Le joueur Dvergar lit le Script 70.
- » **Tour II :** Le joueur Rha-Zack déploie n'importe lesquelles de ses figurines restantes sur 5 hex de son choix du pion Entrée.

Le joueur Dvergar choisit une option:

Envoyer Vagr en bas, à la Console du Noyau. Lisez le Script 71.

Envoyer Vagr en haut, au canon. Lisez le Script 72.

- » **Tour III :** Le joueur Rha-Zack déploie n'importe lesquelles de ses figurines restantes sur les hex de son choix du pion Entrée.

Le Joueur Dvergar choisit où envoyer Vagr (Console du Noyau : Script 71, canon : Script 72).

- » **Tour IV :** Comme au Tour III.
- » **Tour V :** Comme au Tour III.
- » **Tour VI :** Si l'une de ses Escouades a été totalement éliminée, le joueur Rha-Zack peut la redéployer sur le pion Entrée.

Le Joueur Dvergar choisit où envoyer Vagr (Console du Noyau : Script 71, canon : Script 72).

- » **Tour VII :** Dernier tour. La bataille se termine une fois que les deux joueurs ont effectué toutes leurs actions. Le Joueur Dvergar choisit où envoyer Vagr (Console du Noyau : Script 71, canon : Script 72).

FORCES : RHA-ZACK

- » 1 Ange de l'Infini
- » 1 Escouade de Gardiens du Flux
- » 1 Escouade de Porteurs d'Orage
- » 1 Escouade de de Lames de la Source
- » Toutes ces Escouades sont déployées au cours de la bataille (voir Règles Spéciales).

Objectif : Tuer au moins 5 figurines ennemies avant que les Dvergars ne gagnent 7 Points d'Apprentissage.

Récompense : Ajoutez 2 au compteur de Recherche Rha-Zack.

Pénalité : Lisez le Script 78.

FORCES DVERGAR:

- » 1 Vengeur
- » 1 Escouade de Gardiens de la Flamme
- » 1 Escouade d'Indomptés
- » 1 Escouade d'Illuminés
- » 1 Escouade de Gyrobots (seulement si l'autocollant C11 « Gyrobots Déchainés », se trouve dans la section « Forces » de la carte de campagne.
- » Si l'autocollant C16, « Forces Divisées » se trouve sur la carte de campagne, le joueur Dvergar déploie une unité de moins (de son choix).

Objectif : Gagner 7 Points d'Apprentissage avant d'avoir perdu plus de 4 figurines.

Récompense : Après avoir acquis des connaissances vitales sur les Ra-Zack et leur technologie, Vagr conçoit un plan permettant aux Dvergars s'échapper de ce dôme avant qu'il ne devienne leur tombeau. Lisez le Script 77.

Pénalité : Les Dvergars parviennent à s'enfuir, mais non sans avoir subi de lourdes pertes. Ils doivent abandonner leurs unités les plus lourdes qui ne peuvent pas utiliser les aéroglisseurs. Couvrez l'autocollant C11 « Gyrobots Déchainés ». À partir de maintenant, le joueur Dvergar ne peut plus déployer de Gyrobots, à moins qu'un Scénario spécifique ne l'autorise à le faire. Lisez le Script 77.



SCÉNARIO 8A INTERLUDE

Lors du Scénario sans combats qui suit, le joueur Dvergar reste à la tête de ses troupes, tandis que le joueur Rha-Zack peut être appelé à prendre des décisions pour le camp opposé.

8A-1 *Le désert rouge et irradié qui s'étendait sous le groupe de Vagr réservait bien des surprises. De loin, il paraissait morne et sans relief. Mais, en descendant à basse altitude, on pouvait découvrir tout un labyrinthe de canyons entrecroisés, de gouffres et de rivières qui se dévoilaient peu à peu.*

Ce terrain accidenté abritait une petite colonie, dissimulée sous un escarpement rocheux. Surpris, Vagr disposait de peu de temps pour penser ou analyser la situation. Il fit un geste à ses hommes et ce ne fut qu'à partir du moment où ils commencèrent à se poser qu'ils remarquèrent les bannières qui se dressaient au-dessus des palissades bardées de fer.

- » Si l'autocollant A33-A, « Fort Espérance », se trouve sur la carte de campagne, lisez le Script 8A-7.
- » Si l'autocollant A33-B, « Forteresse de Fer », se trouve sur la carte de campagne, lisez le Script 8A-7.

8A-2 *Les démons ! Vagr sentit un frisson lui parcourir l'échine. Il espérait ne plus jamais voir leurs ignobles groins et ne plus avoir à respirer leur puanteur. Cette rencontre ne pouvait qu'engendrer la souffrance et se terminer dans un bain de sang. Il allait ordonner à ses hommes de se replier lorsqu'il réalisa qu'une compagnie de démons au service des Aïnés ne s'aventurerait jamais aussi loin de la ligne de front. Il examina la bannière de plus près et son humeur changea brusquement.*

Ce camp appartenait à la célèbre Compagnie de Fer, une des rares troupes d'élite qui, suite à des millénaires de carnage, étaient parvenues à bénéficier d'une forme d'indépendance au sein des légions démoniaques. Les rencontrer pouvait se révéler utile, après tout. Il y avait quelque chose dont Vagr voulait leur parler : à côté de leur camp, il avait remarqué des réservoirs de carburant et quelques machines de guerre. Ses hommes pouvaient facilement transformer le carburant des démons en ce fameux gaz dont ils avaient tant besoin.

Vagr prit son courage à deux mains et s'avança à découvert vers la porte principale. Elle s'ouvrit bientôt, dévoilant une haute silhouette tordue :

« Je suis le chroniqueur de la Compagnie de Fer, annonça le démon. Qu'avez-vous à dire, pleutre et parjure ? »

Le joueur Dvergar choisit une option :

- » Protester en affirmant que briser le joug des démons n'est pas un acte de couardise. Lisez le Script 8A-3.
- » Annoncer au démon que vous proposez un échange qui sera profitable aux deux parties. Lisez le Script 8A-4.
- » Demander poliment de l'aide au démon. Lisez le Script 8A-5.

8A-3 *Le démon plisse les yeux. « Des propos guerriers ! J'aime ça ! Peut-être que vous valez mieux que ce que je pensais, après tout. Cela fera bon effet bien dans les chroniques de la Compagnie. Juste à côté de la page qui raconte comment nous vous avons massacrés ! »*

- » Lisez le Script 8A-11.

8A-4 *Le démon réfléchit un moment, puis fait un geste vers les portes. « Suis-moi, Dvergar. Nous allons nous asseoir et discuter, comme au bon vieux temps. Et qui sait, tu pourras peut-être même ressortir d'ici en vie, avec ce que tu désires ».*

- » le Script 8A-6.

8A-5 *Le chroniqueur écoute la plaidoirie de Vagr et ne peut réprimer une moue de dégoût. « Vous êtes tombés bien bas, Dvergars. Après votre résistance sur votre monde natal, je m'attendais à mieux de votre part. À nos côtés, vous auriez pu connaître la gloire d'un millier de sièges. Sans nous, vous n'êtes que de pitoyables chiens mendiant leur pitance. Mais ne vous inquiétez pas. En souvenir du bon vieux temps, nous allons mettre fin à vos pitoyables existences. »*

- » Lisez le Script 8A-11

8A-6 *Négocier avec des démons n'est jamais simple. Vagr avait en mémoire toutes leurs ruses et savait à quel point ils étaient capables de pervertir le plus anodin des souhaits, par simple cruauté gratuite. Il parvint cependant à conclure un marché. Ou, du moins, il l'espérait.*

Le joueur Rha-Zack choisit une option pour les Démons :

- » Les démons veulent du sang, et ce n'est une métaphore. Si le joueur Dvergar accepte, placez l'autocollant C26, « Un Échange Macabre », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant et au début de chaque bataille, le joueur Dvergar doit retirer 1 pion Endurance de n'importe laquelle de ses Escouades.
- » Les démons demandent de l'équipement de combat. Ils n'ont pas oublié les talents d'artisan des Dvergars et sont prêt à payer pour acquérir un armement de qualité supérieure. Si le joueur Dvergar accepte, placez l'autocollant C26, « Un Échange Macabre », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, le joueur Dvergar ne peut plus déployer de Gardiens de la Flamme dans aucune bataille. Il déploie désormais une Escouade d'Indomptés à la place (ou, si ce n'est pas possible, une Escouade d'Illuminés).
- » Les démons veulent des Cristaux. Ils s'en servent comme source d'alimentation, on en trouve rarement dans ces canyons. Si le joueur Dvergar accepte, placez l'autocollant C26, « Un Échange Macabre », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, le joueur Dvergar

commence chaque bataille avec un Cristal de moins.

Si le joueur Dvergar accepte une de ces trois propositions, il reçoit en échange une réserve de gaz conséquente. Placez la jauge de Température sur 8. Si elle s'y trouve déjà ou qu'elle est plus haute, ajoutez-y 1.

- » Une fois le marché conclu, lisez le Script 8A-12.

8A-7 *Ce petit fortin protégeait une communauté d'humains dont les membres cultivaient les arpent de terres arables s'étendant le long de la rivière qui serpentait au fond du canyon. Ils disposaient également de plusieurs réservoirs métalliques pleins de gaz. Ils avaient dû apprendre que les fumées qui s'échappaient des geysers et des fissures de la région constituaient une source d'énergie fiable.*

Mais pour les Dvergars, c'était une source de vie et Vagr était prêt à tout pour l'obtenir.

Le joueur Dvergar choisit une option :

- » Menacer les humains de les attaquer s'ils refusent de partager leur gaz. Lisez le Script 8A-11.
- » Essayer de troquer des ressources rares et des armes. Lisez le Script 8A-10.
- » Leur demander une partie de leur gaz et en retour, leur livrer la position de tous les avant-postes Rha-Zack et Dvergars, ainsi que toutes les informations si rapportant. Lisez le Script 8A-13.

8A-9 *Les Dvergars s'affairaient à remplir leurs réservoirs lorsqu'un officier humain s'approcha de Vagr.*

« J'ai une requête... personnelle, commença-t-il. J'ai l'impression que vous voyagez beaucoup, et j'ai un des membres de mon escouade qui est peut-être perdu dans les terres désolées. C'est notre chirurgien de terrain, une femme répondant au nom de Ficelle. Si jamais vous la voyez... essayez de l'aider, s'il vous plaît. Et dites-lui où nous nous trouvons. »

Vagr acquiesça. Humain ou non, voir quelqu'un loin séparé de son clan était toujours triste.

- » placez l'autocollant C28, « À la Recherche de Ficelle », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. Lisez le Script 8A-12.

8A-10 *Le joueur Rha-Zack décide ce que les humains vont demander en échange :*

- » Les humains ont besoin de mineurs. Ils ont besoin de minerais et de Cristaux afin de pouvoir étendre leur colonie, mais ils manquent de personnel compétent. Si le joueur Dvergar accepte, placez l'autocollant C27, « Un Échange Lacunaire », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, chaque fois que le joueur Dvergar déploie une Escouade d'Indomptés ou d'Illuminés, cette dernière comprend une figurine de moins que la normale.

» Les humains ont besoin d'équipement de combat. La vie dans les terres désolées et dangereuse et les lance-flammes des Dvergars pourraient les aider à repousser les créatures mutantes. Si le joueur Dvergar accepte, placez l'autocollant C27, « Un Échange Lacunaire », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, le joueur Dvergar ne peut plus déployer de Gardiens de la Flamme dans aucune bataille. Il déploie désormais une Escouade d'Indomptés à la place (ou, si ce n'est pas possible, une Escouade d'Illuminés).

» Les humains ont besoin de Cristaux. Si le joueur Dvergar accepte, placez l'autocollant C27, « Un Échange Lacunaire », dans la section « Pertes » de la carte de campagne. À partir de maintenant, le joueur Dvergar commence chaque bataille avec un Cristal de moins.

Si le joueur Dvergar accepte une de ces trois propositions, il reçoit en échange une réserve de gaz conséquente. Placez la Jauge de Température sur 5. Si elle s'y trouve déjà ou qu'elle est plus haute, ajoutez-y 1.

» Une fois le marché conclu, vérifiez si l'autocollant A32, « Ficelle, Chirurgien de

Terrain », se trouve sur l'emplacement A32A ou A32-B de la carte de campagne. Si c'est le cas, lisez le Script 8A-09. Sinon, lisez le Script 8A-12.

8A-11 *Vagr était suffisamment raisonnable pour savoir que ce n'était ni le moment ni l'endroit pour se battre. Alors que l'ennemi enragé franchissait les portes, il ordonna la retraite. Ses hommes grimperont sur leurs glisseurs et décollèrent. Mais bientôt, l'engin d'un soldat qui volait aux côtés de Vagr perdit soudainement de la puissance et s'écrasa au sol dans une explosion de flammes. Un autre subit le même sort peu après. Les uns après les autres, les glisseurs tombaient en panne. Vagr comprit qu'ils devaient atterrir immédiatement.*

Submergé par le désespoir, il scruta à nouveau l'horizon et ne put en croire ses yeux. C'était impossible !

» Allez au Scénario 8B.

8A-12 *Une fois le marché conclu, les Dvergars ne restèrent pas plus que nécessaire, le temps de refaire le plein, de se ravitailler et de réparer quelques-uns des glisseurs qui donnaient des signes de fatigue. Bientôt, ils décollaient de nouveau, filant vers le nord-ouest, montés sur leurs étranges machines Rha-Zack.*

Une heure plus tard, ils remarquèrent une bataille qui se déroulait au sommet d'une vaste mesa

surplombant les terres désolées. Une poignée de Dvergars affrontait des troupes Rha-Zack. Immédiatement, Vagr ordonna à ses hommes d'atterrir. Il ne s'attendait pas à ce que le destin lui réserve une autre surprise. Les Dvergars aux côtés desquels ils se posèrent n'appartenaient pas à une équipe de secours envoyée à leur recherche. C'était l'une des dernières légions loyales qui demeuraient sous le contrôle des démons.

Vagr et ses hommes venaient de se poser entre le marteau et l'enclume.

» Allez au Scénario 9.

8A-13 *Livrer la position des cités Dvergar constituait une entreprise risquée. Vagr allait probablement se faire de nouveaux ennemis et détruire les efforts qu'il avait entrepris pour laver son nom.*

» Si l'autocollant C13, « La Rédemption de Vagr », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, couvrez-le.

» Augmentez la Jauge de Température à 5, à moins qu'elle ne s'y trouve déjà, puis lisez le Script 8A-9.



SCÉNARIO 8B

FRÈRE CONTRE FRÈRE



DVERGARS:

En scrutant l'horizon, Vagr espérait trouver un village, une caravane égarée, voire un comptoir commercial humain. Il ne s'attendait absolument pas à tomber sur toute une compagnie de combat Dvergar, déployée en formation défensive au sommet d'une mesa surplombant les plaines arides.

Gyrobots, Vengeurs, artillerie lourde... Que faisaient-ils ici, si loin des territoires Dvergars ? Était-ce une équipe de secours ? Mais si c'était le cas, comment était-il possible qu'ils se trouvent là alors que Vagr et ses hommes avaient été téléportés par le dôme Rha-Zack ? Était-ce alors une force d'intervention spéciale envoyée en mission secrète ?

Il n'y avait qu'un seul moyen de le savoir. Vagr fit signe à ses hommes d'atterrir. Lorsqu'ils furent suffisamment proches du régiment, Vagr sentit son cœur se serrer : les Dvergars devant lui arboraient la bannière des seigneurs démons.

DVERGARS ASSERVIS:

(contrôlés par le joueur Rha-Zack)

Lorsque le Troisième Bataillon de Flammenoire apparut sur ce monde, les seigneurs nous avertirent que nous pourrions avoir à affronter des rebelles de notre propre race. Nous fûmes surpris. Jamais nous n'avions entendu parler de Dvergars qui auraient quitté notre monde en flamme sans signer le pacte avec les forces démoniaques. Impressionnés par la résistance et le savoir-faire dont nous avons fait preuve tout au long du Siège de Cent Ans, les démons nous offrirent un cadeau unique : une chance de nous joindre à eux et d'intégrer la plus grande machine de guerre que l'univers ait jamais connue. Rejeter une telle offre n'aurait été ni Décents ni Rentables. Quiconque s'engagerait dans une telle voie se fourvoierait inmanquablement. Il nous appartient de leur rappeler qu'ils sont dans l'erreur et de leur montrer que toutes les leçons, ce sont celles gravées dans le fer qui marquent le plus.

RÈGLES SPÉCIALES:

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 et le joueur qui possède le plus de Points de Victoire l'emporte.

RENFORTS DVERGAR:

Si la Jauge de Température est inférieure à 3, lisez le Script 85.

FORCES ASSERVIS:

- » 1 Escouade de Gyrobots
- » 1 Escouade d'Illuminés
- » 1 Escouade d'Indomptés (remplacez-la par une Escouade de Gardiens de la Flamme si le joueur Dvergar a échangé ses lance-flammes et que l'autocollant C26 ou le C27 se trouve dans la section « Pertes » de la carte de campagne.

Objectif : Tuer le Vengeur ou posséder au moins autant de Points de Victoire que l'adversaire à la fin de la bataille.

DECK DES ASSERVIS:

Le joueur Rha-Zack, qui contrôle les Asservis, construit un deck de 20 cartes Action en utilisant les cartes Dvergar que le joueur Dvergar n'a pas incluses dans son deck de campagne.

FORCES DVERGAR:

- » 1 Vengeur
- » 1 Escouade d'Indomptés
- » 1 Escouade de Gardiens de la Flamme. Si les Gardiens de la Flamme ont été rendus indisponibles par les autocollants C26 ou C27, le joueur Dvergar déploie à la place une Escouade d'Indomptés supplémentaire.

Objectif : Tuer les Gyrobots ou posséder le plus de Points de Victoire à la fin de la bataille.

Récompense : Vagr et ses hommes parviennent à repousser les Asservis et à s'enfuir en emportant des réserves vitales ainsi que la bannière du régiment. Ajoutez 2 à la Jauge de Température. Le triomphe de Vagr sur les Dvergars loyalistes devient bientôt le sujet de nombreuses chansons de geste. Placez l'autocollant C13, « La Rédemption de Vagr », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, à moins qu'il ne s'y trouve déjà. Allez au Scénario 9.

Pénalité : Lisez le Script 86.

SCÉNARIO 9

LE DERNIER CARRÉ

RHA-ZACK:

//RB-16S_journal_recherche/29j/06m/0002a/ coord_ réseau_57E28S/force_flux : faible/

Nous avons retrouvé les pillards Dvergar à une soixantaine de kilomètres au nord-est du Noyau. Leur situation tactique est désespérée : ils sont à découvert et une falaise abrupte leur coupe toute possibilité de repli. Nous allons livrer la bataille finale, j'en suis persuadé. Pour le Noyau Stratégique, cela ne fait aucun doute.

J'en suis presque triste. Au cours de ces derniers jours, j'ai appris plus qu'au cours de toute l'année qui vient de s'écouler. Les Dvergars ont beau être des rustres assoiffés de sang, ils sont également extrêmement ingénieux. Peut-être l'adversité et le conflit sont-ils vraiment source de savoir, après tout ? Mais nous avons hélas subi bien trop de pertes et nous ne pouvons pas nous permettre de continuer ainsi. Tout comme nos ennemis, nous sommes naufragés sur ce monde et ne pouvons compter sur aucun renfort.

DVERGARS:

Il était las de fuir. Dos à la falaise, Vagr et ses derniers hommes se préparaient à l'assaut final. Ils avaient bien vécu. Ils avaient dévasté le territoire des étrangers et retourné leur propre technologie contre eux. Peu lui importait de mourir, mais périr de façon inutile et peu rentable lui causait souci. Leur dernier carré ne s'annonçait pas bien : ils étaient complètement à découvert, au bord d'un gouffre sans fond. Leurs chances d'infliger de sérieux dégâts à l'ennemi étaient bien minces.

Cette bataille n'allait pas être du genre dont ont fait des chansons. Ceci dit, il n'y avait pas non plus de témoin qui aurait pu les composer.

MISE EN PLACE:

- » Le joueur Dvergar choisit l'un des côtés du plateau pour représenter le Bord de la Falaise lors de ce Scénario. Au cours de cette bataille, les figurines Rha-Zack ou Dvergar peuvent être Poussées par-dessus le Bord de la Falaise et faire une chute mortelle (voir Règles Spéciales).
- » Les figurines Dvergar ne peuvent être déployées qu'à un maximum de 3 Cases du Bord de la Falaise, mais PAS dans les Cases directement adjacentes à celui-ci.
- » Les Rha-Zack se déploient à 5 Cases minimum du Bord de la Falaise. Les figurines, Autels et Sources de Cristaux ne peuvent pas être placés dans les Cases adjacentes au Bord de la Falaise.
- » Les Dvergars se déploient en premier et ne peuvent pas se Disperser.

RÈGLES SPÉCIALES:

- » Chaque fois qu'une figurine Rha-Zack ou Dvergar Pousse un ennemi situé  avec le Bord de la Falaise (le bord de carte choisi), celui-ci tombe dans l'abîme. Retirez la figurine

de la bataille. Elle est considérée comme ayant été tuée par l'adversaire pour tout ce qui concerne les règles ou les Points de Victoire.

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

- » **Tour III** : Si l'autocollant C08, « La Chute de Bors », ne se trouve PAS sur la carte de campagne, lisez le Script 92.
- » **Tour V** : N'appliquez que si l'autocollant C08, « La Chute de Bors », se trouve sur la carte de campagne : si l'autocollant C13, « La Rédemption de Vagr » se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, lisez le Script 94. Sinon, lisez le Script 95.
- » **Tour VIII** : 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 RHA-ZACK:

- » 1 Ange de l'Infini
- » 1 Escouade de Gardiens du Flux
- » 1 Escouade de Surfeurs du Flux
- » 1 Escouade de Lames de la Source
- » 1 Escouade de Porteurs d'Orage (seulement si l'autocollant C23, « Véhicules Endommagés », ne se trouve PAS dans l'emplacement correspondant sur la carte de campagne)

Objectif : Tuer le Vengeur.

Récompense : Ajoutez 2 au compteur de Recherche Rha-Zack. Lisez le Script 99.

Pénalité : Lisez le Script 99.

FORCES DVERGAR:

- » 1 Vengeur
- » 2 Escouade d'Indomptés
- » 1 Escouade de Gardiens de la Flamme
- » 1 Escouade de Gyrobots (seulement si l'autocollant C11, « Gyrobots Déchainés », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne)

Objectif : Survivre.

Récompense : Ajoutez 2 à la Jauge de Température.

Pénalité : Si l'autocollant C08, « La Chute de Bors », ne se trouve PAS sur la carte de campagne, lisez le Script 91. Sinon, lisez le Script 95.

SUCCÈS:

- » Si les Rha-Zack tuent le Vengeur avant le déclenchement du Script 92 lors du Tour III de la bataille, ils ajoutent 3 à leur compteur de Recherche.

SCÉNARIO 10

LA MACHINE DIVINE



DVERGAR:

Quand la cavalerie rentra à la capitale, accompagnée par les survivants du groupe de Vagr, les préparatifs des festivités avaient déjà commencé. Les Dvergars tiraient une grande fierté du travail bien fait et tant le Vastvar de Vagr que le sauvetage final avaient été jugés comme étant à la fois Décents, Prompts et Rentables.

De façon à soigner son entrée, le groupe de secours décida d'emprunter les tunnels afin de déboucher sur la place centrale des Halls des Profondeurs, sous l'œil ébahi des citoyens. Lorsque les survivants émergèrent des Mange-montagnes, ils furent accueillis par un tonnerre d'acclamations.

Mais les festivités allaient bientôt être interrompues. Une sentinelle avait découvert un étrange mécanisme arachnoïde dans les tunnels, manifestement d'origine Rha-Zack. Ils semblaient que les tunnels pullulaient de ces choses qui cartographiaient chaque coin et recoin. Les chefs de clans lancèrent immédiatement l'appel aux armes, mais avant que les forces Dvergar ne puissent être mobilisées, une importante force ennemie émergea de l'un des tunnels, juste devant la porte de la Forge.

RHA-ZACK:

*//RB-16S_journal _ recherche/30j/06m/0002a/
coord_réseau_56E30S/force_flux : faible/*

Une fois que les drones de reconnaissance eurent tracé une voie vers le centre de la capitale Dvergar, un vote fut appelé. La motion d'attaque fut adoptée à 93 voix contre 87. Au cœur des tunnels Dvergar, la Force Rouge se prépara à l'ultime bataille. La mission était simple : causer autant de dégâts que possible. S'assurer que les Dvergars ne constitueraient plus jamais une menace pour les Rha-Zack.

Nous savions que nous allions entrer dans une forteresse et que nos chances d'en ressortir étaient faibles. Mais le jeu en valait clairement la chandelle. Et j'avais le sentiment que quelque chose d'important m'attendait dans les sombres couloirs et les vastes salles de la capitale Dvergar.

RÉNFORÇS RHA-ZACK:

Si l'autocollant C10, « Retraite Désordonnée », se trouve sur la carte de campagne, couvrez-le.

MISE EN PLACE:

- » Si le joueur Dvergar possède les autocollants C15 « Cœur Mécanique » ou C12, « Arche Ancienne », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, Il représente chacun d'entre eux à l'aide d'un marqueur qu'il place sur le socle de son Vengeur.
- » Si le joueur Rha-Zack possède les autocollants C15 « Cœur Mécanique » ou C12, « Arche Ancienne », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, Il représente chacun d'entre eux à l'aide d'un marqueur qu'il place sur le socle de son Garde du Flux.

RÈGLES SPÉCIALES:

La Forge Dvergar, où se déroule cette bataille, regorge de Cristaux, de gaz et de carburant. Au cours de chaque Moisson:

- » Les Rha-Zack reçoivent 1 Cristal supplémentaire pour chaque Source de Cristaux qu'ils Moissonnent.
- » Pour chaque Source de Cristaux qu'ils Moissonnent, les Dvergars choisissent soit de recevoir 1 Cristal supplémentaire, soit d'augmenter leur Jauge de Température de 1.

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

- » **Tour I :** Si ni le joueur Dvergar, ni le joueur Rha-Zack ne possède l'autocollant C12, « Arche Ancienne », lisez le Script 101.
- » **Tour III :** Lisez le Script 102.

Les joueurs ne peuvent pas gagner de Points de Victoire lors de cette bataille. La piste des Points de Victoire est utilisée pour gérer les règles d'Accumulation de Chaleur détaillées dans le Script 102.

- » Si une figurine transportant une ou plusieurs parties de la Machine Prodigieuse (C15, « Cœur Mécanique » ou C12, « Arche Ancienne ») est tuée, représentez-les en plaçant un pion Charge dans n'importe quel hex occupé par la figurine abattue.
- » Ce pion peut être ramassé en action gratuite par un Vengeur ou un Gardien du Flux situé dans le même hex que le pion ou  avec ce dernier. Une figurine qui ramasse le pion obtient les parties correspondantes de la Machine Prodigieuse.

IMPORTANT : La bataille ne se termine pas tant que l'un des deux camps n'a pas atteint son objectif ou n'est pas totalement éliminé.

- » Si les Dvergars l'emportent et que le Vengeur survit, ils récupèrent automatiquement les deux parties de la Machine Prodigieuse et les fusionnent. Lisez le Script 110.
- » Si les Rha-Zack l'emportent et que le Gardien du Flux survit, ils récupèrent automatiquement les deux parties de la Machine Prodigieuse et les fusionnent. Lisez le Script 110.
- » Si le Vengeur et le Gardien du Flux sont tués tous les deux, les deux parties de la Machine Prodigieuse effectuent un bond en arrière dans le temps, permettant aux deux joueurs de retenter le Scénario 10, comme si c'était la première fois.

FORCES RHA-ZACK:

- » Ange de l'Infini
- » 1 Escouade de Gardien du Flux (unité RB-16S, déployée avec 1 pion Endurance supplémentaire)
- » 1 Escouade de Porteurs d'Orage
- » 1 Escouade de Surfeurs du Flux
- » 1 Escouade de Lames de la Source (seulement si l'autocollant C18, « Assaut Raté », ne se trouve PAS sur la carte de campagne. Sinon, remplacez-la par une seconde Escouade de Gardiens du Flux)

Objectif : Effectuer la fusion du Cœur Mécanique et de l'Arche Ancienne.

FORCES DVERGAR:

- » 1 Vengeur
- » 1 Escouade de Gardiens de la Flamme
- » 1 Escouade de Gyrobots
- » 1 Escouade d'Indomptés
- » 1 Escouade d'Illuminés

Objectif : Effectuer la fusion du Cœur Mécanique et de l'Arche Ancienne.



SCRIPTS:

11 *Les prospecteurs de Vagr ne sont pas des guerriers, mais les années passées dans les terres désolées les ont endurcis. Ils repoussent les envahisseurs dans le désert, puis se rassemblent autour de la dépouille de l'un d'entre eux. À l'intérieur de son corps brisé luit un étrange dispositif.*

« Regardez comme c'est délicat. » Le prospecteur attrape une poignée de câbles et les arrache sans effort. Vagr crache sur le sol. « Piètre qualité, ajoute-t-il. Mais c'est plutôt chiadé, faut reconnaître. Récoltez tout le gaz que vous pouvez et préparez-vous au départ. Il faut prévenir les autres. »

- » Le joueur Dvergar place la Jauge de Température sur 8.
- » Placez l'autocollant C06, « Réserves de Gaz d'Urgence » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. Si, à n'importe quel moment de la campagne, la Jauge de Température descend à 0, couvrez immédiatement cet autocollant, remontez la Jauge à 1 et continuez la campagne.
- » Allez au Script 19.

12 *Les Rha-Zack étaient venus chercher le savoir, pas la mort. Jamais ils n'auraient pensé que ces étranges créatures puissent être aussi redoutables. Dès qu'un de leur guerrier mordit la poussière, RB-16S le signala aux autres et dégaina son épée énergétique. L'air crépita. Jusqu'à présent, il espérait que cette mission allait être propre et rapide, mais maintenant, il n'était plus question de retenir ses coups.*

- » Le joueur Rha-Zack prend la carte Épées Énergétiques dans sa main, sa défausse ou son deck (en le remélangant ensuite), puis attache cette carte à n'importe laquelle de ses Escouades et y place 3 Charges. La bataille continue.

14 *Étranges individus... Ils se considèrent comme des ingénieurs et, bien que leurs appareils soient plutôt primitifs, il faut reconnaître qu'ils sont solides et efficaces. Nous pourrions apprendre pas mal de choses en les étudiant. Un balayage longue portée effectué après la bataille nous montre trois points d'intérêt au sein de leur territoire. Hélas, une partie du groupe que nous avons affronté s'est replié et va sûrement appeler des renforts. Nous n'avons que très peu de temps avant qu'ils ne mobilisent leurs forces. Les choses vont devenir de plus en plus compliquées.*

- » Allez au Script 19.

18 *Mon analyse initiale de la force de frappe des Dvergar était erronée. Résultat : pertes de vie et de matériel non justifiées. J'ai moi-même été partiellement détruit et j'ai dû attendre 24 heures pendant que l'équipe de maintenance réparait mon corps. Ce raid nous a également fait perdre l'avantage de la surprise. Où que nous allions à présent, les Dvergars nous attendront...*

- » Allez au Script 19, mais le joueur Dvergar choisit deux cibles au lieu d'une seule.

19 *Le joueur Rha-Zack choisit l'une des trois options suivantes en secret. Il écrit son choix sur un bout de papier qu'il place face cachée devant lui.*

NOTE : Si vous revenez une seconde

fois sur ce Script, vous ne pouvez choisir que l'une des options que vous n'avez pas encore utilisées. Si vous y revenez une troisième fois, vous devez automatiquement choisir la troisième option. Si toutes les options ont déjà été prises, allez au Scénario 5 à la place.

- » Raid sur une colonie Dvergar – Une reconnaissance rapide sur une colonie Dvergar voisine pourrait nous permettre d'en apprendre énormément. Cependant, il est probable qu'elle soit bien défendue.
- » Explorer des ruines datant d'avant le Jugement – Les équipes de fouille Dvergar semblent chercher quelque chose dans un amas de structures à demi enterrées au nord-ouest d'ici. Utilisez notre technologie supérieure pour scanner ces ruines pourrait rapporter gros.
- » Aller voir la carcasse – La dépouille d'une chose immense repose dans les terres stériles au sud-ouest. Cette énorme créature, d'une espèce inconnue, semble provenir d'un autre espace-temps. Peut-être ses restes pourront-ils nous apprendre quelque chose ? Hélas, les Dvergars ont placé des espèces d'extracteurs autour de la carcasse et ils sont manifestement prêts à les défendre.

Une fois que le joueur Rha-Zack a fait son choix, le joueur Dvergar sélectionne un lieu (ou deux si le Script 18 a été lu). Il inscrit également son ou ses choix secrètement sur un bout de papier. Les deux joueurs révèlent ensuite simultanément leurs informations, mettent la carte de campagne à jour et passent au Scénario suivant en fonction de la table ci-dessous :

Choix Dvergar	Modifications sur la Carte
Alerter le Fort	Placez l'autocollant C07, « Alerte Maximale », sur l'emplacement C07-A de la carte de campagne.
Alerter les Ruines	Placez l'autocollant C07, « Alerte Maximale », sur l'emplacement C07-B de la carte de campagne.
Alerter la Raffinerie de la Carcasse	Placez l'autocollant C07, « Alerte Maximale », sur l'emplacement C07-c de la carte de campagne.

Choix Rha-Zack	Scénario Suivant
Raid sur le Fort	Allez au Scénario 4
Scan des Ruines	Allez au Scénario 3
Inspection de la Carcasse	Allez au Scénario 2

20 *Ces êtres savent se défendre, c'est une certitude. En peu de temps, ils ont transformé cette installation tentaculaire en une forteresse. Des balistes de siège ont été disposées sur de longues perches le long de la*

gigantesque cage thoracique et des nids de lance-flammes dépassent des morceaux de cartilage putréfiés qui jonchent le périmètre, tandis que de longues lignes de pieux et de barbelés bloquent la plupart des accès. Cela ne va pas être facile.

- » Après avoir déployé ses figurines, le joueur Dvergar place également 4 pions n'importe où sur le plateau, du moment qu'ils ne sont pas en contact  avec d'autres pions ou figurines. Ces pions représentent les Défenses Dvergar stationnaires.

21 *Au moment où les outils frappent le gisement cristallin, l'énorme squelette se met à trembler autour des combattants. Il semble que les récentes constructions aient fragilisé la carcasse. Moissonner le secteur pourrait se révéler dangereux.*

- » Placez un petit pion, représentant les dégâts structurels, à côté de la piste des PV. Lancez 1 dé et ajoutez le nombre de pions Dégâts Structurels au résultat. Si vous obtenez 6 ou plus, lisez le Script 24.

24 *L'échine de la bête, qui forme une arche au-dessus des combattants, s'effondre soudain. Les cotes craquent et se brisent, arrosant le champ de bataille d'une pluie d'éclats de la taille d'une épée. D'énormes vertèbres s'écrasent au sol et provoquent d'étouffants nuages de poussière. La tempête d'ossements ne dure qu'un moment, mais elle ne laisse que chaos et destruction dans son sillage.*

- » Chaque figurine dont l'INI est inférieure à 3 doit effectuer un lancer de Défense et obtenir 5 ou plus. En cas d'échec, la figurine subit 1 Blessure. Les figurines d'indomptés peuvent lancer leur Défense deux fois. Les figurines tuées de cette façon ne rapportent pas de Points de Victoire.
- » Retirez tous les pions Défense Dvergar restants. Placez l'autocollant C09, « Raffinerie Effondrée », dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne. La bataille continue.

26 *Retournez au Script 19, comme dans le Scénario 1. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas faire deux fois le même choix !*

27 *Bors n'était qu'un petit enfant lors du Siège de Cent Ans, mais jamais il n'a oublié à quel point les Dvergars s'étaient montrés tenaces et inflexibles face aux hordes démoniaques. Aujourd'hui, ses ouvriers ont combattu avec la même conviction. Ils ont repoussé l'ennemi de la raffinerie et l'ont pourchassé loin dans la mer de sable. Malgré les dégâts dus à la bataille, une bonne partie des réserves de gaz a pu être sauvée.*

Bors est convaincu que son peuple en aura besoin très prochainement. La raffinerie ne constitue probablement pas l'unique cible de ces êtres mécaniques venus d'ailleurs.

- » Si l'autocollant C09, « Raffinerie Effondrée », ne se trouve PAS sur la carte de campagne, augmentez la Jauge de Température de 3. Sinon, augmentez-la de 1.
- » Le joueur Dvergar choisit 5 cartes Actions qu'il ajoute à son deck de campagne.

- » Retournez au Script 19, comme dans le Scénario 1. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas faire deux fois le même choix !

28 *Bors préférerait mourir plutôt que de voir anéanti le travail de toute une vie. Et c'est effectivement ce qui se produisit, sous les coups des lames acérées de ces étranges êtres métalliques et sous le feu de leurs lanceurs d'énergie. Alors que la flamme en lui s'éteignait, Bors tourna une dernière fois ses pensées vers son clan. Vagr était à présent leur dernier espoir.*

Ce qui le rendait plus inquiet pour eux que pour lui-même.

- » Placez l'autocollant C08, « La Chute de Bors », et C09 « Raffinerie Effondrée » dans les emplacements correspondants de la carte de campagne. Retirez 2 de la Jauge de Température.

29 / / RB-165_journal_recherche
/27 j/06 m/ 0002 a/coord_ réseau_55E28S /force_flux_faible/

Après une brève escarmouche avec les défenseurs Dvergar, nous avons pris le temps d'analyser la créature et ses environs. Malheureusement, les résultats se sont révélés décevants. Il s'avère que la bête n'était pas un voyageur du temps égaré, comme je l'espérais, mais une arme de guerre, amenée sur ce monde par les démons, comme le confirme les restes du harnais de fer noir et l'épave d'une arme de siège jadis montée sur son dos.

Après de si longs mois, il est difficile de déterminer la cause du décès. L'absence de toute blessure visible laisse à penser que la créature a succombé au microbiome de cette planète. Un titan, vaincu par des bactéries. Il me semble que ce n'est pas la première fois.

Toutefois, le fait que nos composants biologiques n'aient pas encore subi le même sort me laisse dubitatif...

- » Ajoutez 1 au compteur de Recherche Rha-Zack. Le joueur Rha-Zack choisit de ses 5 cartes Action et les ajoute à son deck de campagne.

30 *Dès que nous pénétrons dans ces tunnels enfouis, mon détecteur sismique commence à émettre des bipés d'avertissement. Les relevés indiquent au départ une sorte d'instabilité naturelle, mais les perturbations sont trop régulières. En temps normal, je téléchargerais la séquence dans le Flux et j'obtiendrais une réponse en quelques secondes. Mais là, je suis livré à moi-même. Il me faut un moment avant de trouver la réponse. Un bruit de pas ! Quelque chose d'imposant patrouille dans ces ruines et son pas résonne à travers le béton et la pierre. Il semble que les Dvergars aient anticipé notre venue et qu'ils aient déployé une sorte de machine de guerre. J'espère que nous pourrions l'éviter.*

- » Avant la bataille, le joueur Dvergar déploie une figurine de Vengeur bonus (voir « Forces Dvergar »).

32 *Nous aurions dû savoir qu'une petite force d'intervention nécessite une communication efficace et une coordination sans faille pour l'emporter face à un adversaire supérieur en nombre. Cette fois, nous avons manqué des deux. Sans le Flux pour nous guider, nous étions comme des enfants, débordés de toutes parts, avant d'être massacrés par un adversaire pourtant plus primitif. Les survivants sont tous arrivés à la même conclusion, douloureuse, mais logique. Ce raid est terminé. Nous devons*

nous replier, en emportant les maigres bribes d'information que nous avons pu arracher à ces ruines.

- » Le joueur Dvergar ajoute cinq de ses cartes Action à son deck de campagne. Retirez 2 du compteur de Recherche Rha-Zack.

35 *La porte du caveau finit par céder et s'ouvre vers l'intérieur pour révéler une salle unique, faiblement éclairée, ornée d'un autel de pierre. Vous entrez pendant que vos alliés vous couvrent. Les derniers échos de la bataille résonnent sur le plafond voûté.*

Il y a quelque chose sur l'autel, mais avant que vous ne puissiez vous en emparer, vous réalisez que vous n'êtes pas seul. Près de la porte gît un corps desséché, enfoncé dans une armure massive qui porte les couleurs du Chapitre. Des mèches de cheveux noirs s'accrochent encore au crâne grimaçant. Sa main tendue pointe vers le mur, dans lequel quelques mots ont été gravés à l'aide d'un instrument métallique : « Je vous pardonne, me frères. Je garderai la Machine Divine aussi longtemps que je le pourrai ».

Un examen plus poussé vous apprend que l'homme a été piégé dans cette salle assez longtemps, essayant de survivre grâce à un régime d'insectes des sables. Ses compagnons ne sont jamais venus le chercher.

- » Si le joueur Dvergar a gagné le Scénario, lisez le Script 36.
- » Si le joueur Rha-Zack a gagné le Scénario, lisez le Script 37.

36 *La chef de fouille jubilait. « Voilà notre récompense, les enfants ! Les Dieux savent à quel point nous l'avons méritée ! »*

Elle avança vers l'autel et s'empara de la relique poussiéreuse. Cet étrange mécanisme, doté d'un emplacement vide en son centre, lui rappelait quelque chose. Elle avait déjà vu quelque chose qui pourrait s'y loger à la perfection. Vagr ! La forme de l'objet que ce jeune crétin avait échangé aux humains était rigoureusement identique. Peut-être n'était-il pas si idiot, après tout ?

Une question restait toutefois en suspens. Si l'un était la serrure et l'autre la clé, qu'est-ce que les deux réunis étaient censés ouvrir ?

- » Placez l'autocollant C12 « Arche Ancienne », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.
- » Retournez au Script 19, comme dans le Scénario 1. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas faire deux fois le même choix !

37 / RB - 165 _ r e s e a r c h _
l o g / 2 6 j / 0 6 m / 0 0 0 2 a /
c o o r d _ r é s e a u _ 5 8 E 3 0 S / f o r c e _ f l u x :
aucune/

Une inspection détaillée de la salle révèle la présence de deux reliques : le cadavre du Paladin, mentionné plus haut, ainsi qu'un boîtier couvert d'étranges mécanismes qui repose sur l'autel. C'est un objet curieux, mais complètement inactif. En l'absence de ce qui paraît être une clé en forme de cœur, la découverte de son fonctionnement nécessite de longues recherches auxquelles nous ne pouvons nous livrer.

Étonnamment, c'est l'armure du Paladin qui révèle l'indice le plus intéressant. C'est la première fois que j'ai l'occasion d'en examiner une d'aussi près et certains points communs avec notre propre technologie sautent aux yeux. Tout, depuis l'espacement des trous de montage et les diamètres de filetage des boulons jusqu'aux systèmes

pneumatiques, présente d'évidentes similitudes avec notre propre équipement, bien que cette technologie soit évidemment beaucoup moins raffinée. Est-ce simplement dû au fait que ces techniques sont les plus efficaces ?

Vivement que je puisse retourner au Noyau pour en discuter avec les autres chercheurs. En attendant, nous avons encore du pain sur la planche.

- » Placez l'autocollant C12 « Arche Ancienne », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. Ajoutez 3 au compteur de Recherche des Rha-Zack.

- » Retournez au Script 19, comme dans le Scénario 1. Rappelez-vous que vous ne pouvez pas faire deux fois le même choix !

40 *Il fallut un peu de temps à la population de Shrev pour réaliser que l'attaque imminente de la ville n'était ni une rumeur ni un canular. Dès qu'ils eurent réalisé le danger, ils envoyèrent des appels à l'aide vers les deux cités voisines. Quelque temps après, des trains souterrains transportant des renforts commencèrent à arriver. Parmi ces derniers se trouvait le summum de la technologie de guerre Dvergar : un escadron entier d'imposants Gyrobots.*

- » Le joueur Dvergar déploie une Escouade de Gyrobots bonus pour cette bataille. Placez l'autocollant C11, « Gyrobots Déchainés », dans la section « Forces » de la carte de campagne et réduisez la Jauge de Température de 1.

41 *À cause de son statut d'Improbable, il était interdit à Vagr d'entrer dans l'enceinte de Shrev. Même à la veille d'une invasion, les gardes le reconnaîtraient et l'arrêteraient. Toutefois, il connaissait d'autres accès. Les tunnels qui reliaient les Halls des Profondeurs aux Cités de l'Anneau étaient rarement utilisés et simplement gardés par quelques Illuminés désabusés par l'ennui. Accompagné d'une petite unité composée de ses plus fidèles prospecteurs, Vagr utilisa ces passages pour s'infiltrer dans Shrev juste avant le début de la bataille.*

« On fait quoi maintenant, chef ? » demanda l'un des contremaîtres alors que le groupe était dissimulé au fond d'une allée, située à peu de distance des combats.

Vagr hésita. Jusqu'à présent, son plan avait consisté à aider son peuple du mieux possible, en espérant ainsi gagner sa reconnaissance. Mais une autre option, plus risquée, lui vint à l'esprit. S'il prenait l'artefact qu'il avait échangé aux humains, il pourrait peut-être en découvrir la véritable puissance et ainsi prouver à quel point le marché avait été profitable.

Le joueur Dvergar choisit une option :

- » Vagr aide à défendre la cité : le joueur Dvergar déploie une Escouade d'Indomptés supplémentaire en suivant les règles normales. Placez l'autocollant C13, « La Rédemption de Vagr », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. La bataille continue.

- » Vagr se faufile jusqu'à la salle du trésor et vole le Cœur Mécanique. Placez l'autocollant C15, « Cœur Mécanique » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne. La bataille continue.

42 *Lors du Siège de Cent Ans, tous les Dvergars capables de tenir une arme participaient aux combats. Cette tradition s'est perpétuée depuis et chaque membre de ce peuple s'entraîne à se battre de sa plus tendre enfance jusqu'au jour de sa mort.*

La force d'intervention Rha-Zack ne s'attendait pas à ce que les vieilles femmes ou les petites filles prennent les armes contre eux. Le calcul du nombre de combattants ennemis, préparé par le Flux avant l'assaut, était totalement erroné.

» Le joueur Dvergar déploie une Escouade d'Illuminés en suivant les règles normales. La bataille continue.

44 Les Dvergars pensent que chaque guerrier ne représente que l'infime partie d'une machine de guerre bien plus complexe. Personne n'est censé combattre seul et chacun se spécialise dans la maîtrise d'une tâche spécifique. Ainsi, les Indomptés sont entraînés uniquement aux techniques de bouclier et ne portent aucune autre arme. Ce qui ne veut pas dire qu'ils sont inoffensifs, comme les Rha-Zack allaient l'apprendre à leurs dépens.

» Le joueur Dvergar déploie une Escouade d'Indomptés en suivant les règles normales. La bataille continue.

45 La force d'intervention Rha-Zack fut reposée hors des murs de Shrev avant qu'elle ait pu récolter suffisamment d'éléments utiles. Les Dvergars n'arrêtaient pas leur poursuite aux portes de la cité. Ils pourchassèrent leurs assaillants avec chaque unité et véhicule à leur disposition, brûlant leurs réserves de gaz et faisant le plein dans divers avant-postes chemin faisant. Les Rha-Zack ne s'attendaient pas à une telle opiniâtreté. Ils ne pensaient pas que leurs adversaires allaient investir autant de ressources afin de les rattraper. Pour les Dvergars, ce n'était pas une question de logique. Ils voulaient donner une leçon qui serve d'exemple.

» Si l'autocollant C09, « Raffinerie Effondrée », se trouve sur la carte de campagne OU si la Jauge de Température est inférieure à 4, les Dvergars ne parviennent pas à rattraper la force Rha-Zack. Retournez au Script 19, Scénario 1.

» Si l'autocollant C09 ne se trouve PAS sur la carte de campagne et que la Jauge de Température est supérieure ou égale à 5, le joueur Dvergar peut décider de poursuivre les Rha-Zack. S'il le fait, réduisez la Jauge de Température de 4 et placez l'autocollant C14 « Poursuite Implacable » dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne, puis allez au Scénario 5. Sinon, retournez au Script 19, Scénario 1.

46 Le commandant Rha-Zack n'aurait jamais imaginé que les Dvergars oseraient utiliser leurs énormes lance-flammes au cœur de leur propre ville. Il ignorait tout de la doctrine du Vastvar : un assaut sans relâche préconisé par les généraux Dvergar qui permet aux troupes de remporter une victoire rapide avant que leur flamme ne s'éteigne. Pour les Dvergars, sacrifier des vies et causer des dommages collatéraux afin de gagner du temps relevait d'une logique profonde qui échappait encore aux Rha-Zack.

» Le joueur Dvergar déploie une Escouade des Gardiens de la Flamme en suivant les règles normales. La bataille continue.

48 Les envahisseurs, appelés Rha-Zack selon le Conseil des Anciens, ne sont guère plus que des brigands sans honneur. Ils ont attaqué la ville et se sont enfuis avec tout ce qu'ils pouvaient emporter, disparaissant à l'horizon pour aller se réfugier dans le désert. Le

conseil a immédiatement lancé une petite force mobile à leur poursuite. Sa tâche consiste à découvrir l'origine de cette menace étrangère et à y mettre un terme une bonne fois pour toutes.

Vagr et les siens ont rejoint le groupe sous une fausse identité, dans l'espoir de se distinguer.

» Réduisez la Jauge de Température de 2. Allez au Scénario suivant.

50 Le Gardien du Flux immatriculé RB-16S jetait un œil aux artefacts récupérés lorsqu'il remarqua un étrange coffret qu'un de ses hommes avait trouvé dans un coffre verrouillé. Il l'ouvrit pour y découvrir un étrange objet technologique. Il était fasciné. Des comparaisons visuelles envahirent son esprit : d'un côté, le noyau standardisé de l'Ange de l'Infini. De l'autre, cet artefact en forme de cœur. Ce dernier avait l'air un peu plus rustique, mais à part ça, les deux semblaient très proches. À lui tout seul, cet objet justifiait d'affronter des maudits Dvergars ! Hélas, il était impossible de se livrer à une analyse structurelle avant de l'avoir ramené en sécurité au Noyau.

» Placez l'autocollant C15 « Cœur Mécanique » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

52 Le générateur était presque prêt et nous avions repoussé les derniers Dvergars survivants. Il semblait que nous ayons gagné, lorsque quelque chose d'inattendu se produisit.

Une matrice de lignes énergétiques se matérialisa. Mes capteurs enregistraient des nuages de particules ionisées. Je bondis vers le générateur dans une tentative désespérée de l'arrêter, mais j'arrivais trop tard. Il y eut un flash, puis plus rien. Je rouvris les yeux et sentis mon cœur se serrer. Nous étions toujours au même endroit. Quant aux Dvergars, ils avaient tous disparu.

Il me fallut quelques secondes pour analyser la situation. Une défaillance dans le système avait dû causer l'acceptation de leur empreinte biométrique et le rejet de la nôtre. Le résultat était catastrophique. Nous venions d'envoyer des guerriers ennemis directement au cœur de notre territoire sans défense. Heureusement, il ne s'agissait que d'une partie de la force ennemie, le reste étant déjà à l'extérieur, hors de portée du générateur.

» Ajoutez 1 au compteur de Recherche Rha-Zack. Le joueur Dvergar place l'autocollant C16, « Forces Divisées » dans l'emplacement approprié de la carte de campagne. Allez au Scénario suivant.

55 L'unité RB-16S hésita un instant au moment d'abattre sa lame, permettant à un Dvergar blessé de se mettre précipitamment à l'abri. Quelque chose n'allait pas ! Il ressentait une grande perturbation dans la Source. Une encyclyde qui se répandait dans l'espace-temps, comme si quelqu'un y avait jeté un caillou. Quelque chose apparut brièvement sur les capteurs de RB-16S. L'image résiduelle d'une sorte d'arbre bizarre doté de centaines de membres blafards et frétilants qui émergeaient de son tronc. Elle disparut aussi soudainement qu'elle était apparue et le Générateur Subspatial émit un crépitement sinistre. Il était probable que cette surcharge temporelle ait fait griller quelques bobines. RB-16S ne pouvait qu'espérer que cela ne soit pas TROP grave.

» Retirez 1 charge du Générateur Subspatial. Pas d'effet si ce dernier n'a aucune charge. La bataille continue.

57 Ils étaient presque à notre merci ! Les Rha-Zack tombaient l'un après l'autre et leur précieuse machine ne leur était visiblement d'aucune aide. Le butin dont ils s'étaient emparés, enfermé dans des champs de lévitation, avait été récupéré ou détruit. La victoire semblait totale.

Soudain, le générateur s'activa en émettant un éclair aveuglant, suivi d'une étrange vibration. Des faisceaux de lumière déchirèrent l'atmosphère chargée de la fumée provenant des machines détruites. Vagr sentit qu'il était soulevé dans les airs tandis qu'une sorte de picotement envahissait son corps, puis tout devint noir. L'espace d'un instant, Vagr n'exista plus.

Il réapparut en trois endroits à la fois. La douleur horrible ne dura que quelques secondes. Ensuite, la perte de sang fit son œuvre et il perdit de nouveau connaissance.

» Ajoutez 1 à la Jauge de Température. Allez au Scénario suivant.

59 Je ne pus réprimer un soupir de satisfaction lorsque le générateur fut enfin en ligne. Nous avions subi trop de pertes, harassés par les charges incessantes des Dvergars.

Une matrice familière de lignes énergétiques se matérialisa. Mes capteurs enregistrèrent des nuages de particules ionisées. Il y eut un flash, puis plus rien. Un sentiment de terreur m'envahit lorsque je constatai que rien ne se passait. Je rouvris les yeux et sentis mon cœur se serrer. Nous étions toujours au même endroit. Quant aux Dvergars, ils avaient tous disparu.

Il me fallut quelques secondes pour analyser la situation. Une défaillance dans le système avait dû causer l'acceptation de leur empreinte biométrique et le rejet de la nôtre. Le résultat était catastrophique. Nous venions d'envoyer des guerriers ennemis directement au cœur de notre territoire sans défense. Pire encore, il semblait que le générateur soit hors d'état pour un bon moment.

Je frissonnai en pensant aux dégâts que les Dvergars allaient causer avant d'être maîtrisés.

» Ajoutez 1 au compteur de Recherche Rha-Zack. Allez au Scénario suivant.

61 Vagr baissa la tête. Un rayon d'énergie lui tondit une partie du crâne et brûla son cuir chevelu, le forçant à puiser dans ses dernières réserves de gaz pour accélérer. Quelques instants auparavant, il se pensait invincible dans ce nouveau corps. Il fut brutalement ramené à la réalité. Lorsque la dernière ligne de défense tomba, les Rha-Zack, diaboliquement rapides, taillèrent les troupes Dvergar en pièces. À présent, c'était chacun pour sa peau. Vagr courut vers les bâtiments voisins, et choisit celui qui lui semblait le plus prometteur : un grand cylindre métallique surmonté d'un dôme couvert de tuyaux et qui ne possédait aucune autre ouverture que sa porte d'entrée.

Il se précipita à l'intérieur et se plaqua contre le mur, soufflant bruyamment. Il regarda autour de lui pour reconnaître quelques visages familiers à la mine renfrognée. Apparemment, certains de ses hommes avaient eu la même idée que lui.

Pas beaucoup, certes, mais peut-être suffisamment.

» Réduisez la Jauge de Température de 1. Allez au Scénario suivant.

63 « C'est bon ? C'est terminé ? », grogna Vagr. Il voyait ses frères Dvergar, ces braves qui l'avaient suivi dans ce dôme étranger, combattre et tomber tout autour de lui.

« Le processus de greffe n'est pas achevé, Varfater,

expliquait l'ingénieur. Je vous recommande de rester immobile le temps que j'effectue les connexions nécessaires. »

Vagr serra la mâchoire. Comme tout Dvergar, ces rares occasions dans lesquelles il était impossible d'être Décent, Prompt et Rentable à la fois le rendaient nerveux. Quelle était la voie à suivre dans un tel cas ?

Le joueur Dvergar choisit une option:

- » Bâcler les étapes finales. Le vengeur se dispose plus rapidement, mais il sera plus faible. Placez un marqueur sur la carte Escouade du Vengeur pour représenter le travail bâclé. La bataille continue.
- » Terminer le travail proprement. Le Vengeur sera déployé plus tardivement, mais à pleine puissance. La bataille continue.

65 La dernière partie de la transformation, lorsque les ingénieurs relient directement son système nerveux aux connecteurs de la machine, fut l'expérience la plus douloureuse que Vagr ait jamais connue. Il perdit connaissance quelques instants avant d'être réveillé par une voix sévère.

« Debout, Varfater, disait l'ingénieur. Levez-vous et écrasez nos ennemis ! »

Vagr se leva doucement. Ses imposantes jambes mécaniques répondaient aussi bien que son ancien corps. Se dressant sur toute sa hauteur, Vagr était impressionné par sa propre taille. Une autre surprise l'attendait lorsqu'il découvrit que l'énorme hache-tronçonneuse de Vengeur était à présent aussi légère qu'une plume. Avec un rugissement retentissant, Vagr chargea le Surfeur du Flux le plus proche et l'aplatit comme une crêpe.

« Ça, commenta-t-il, on peut dire que c'est du travail de Dvergar ! »

- » Le joueur Dvergar déploie un Vengeur n'importe où sur la carte. Si un marqueur Bâclé se trouve sur sa carte Escouade, placez l'autocollant C30, « Le Prix de la Défiance » sur le socle du Vengeur. Tant qu'il s'y trouve, le Vengeur commence la bataille avec 1 pion Endurance de moins.
- » La bataille continue.

66 Les Dvergars, blessés et désorientés par leur brutale téléportation, ne purent soutenir un assaut continu sur tous les fronts. Lorsque la bataille prit fin, les Rha-Zack rassemblèrent tous les prisonniers et attendirent les instructions en provenance du Noyau. Après un temps d'attente inhabituellement long, la réponse leur parvint enfin : « Exécutez l'ordre 66 ».

Le Noyau ne voulait prendre aucun risque. Le bombardement des armes à énergie se fit entendre, il y eut un éclair de lumières et un sang noir fut répandu. Les Dvergars n'étaient plus.

- » Le joueur Dvergar perd la campagne et aucune des deux factions n'atteint son objectif final. Vous pouvez recommencer la campagne.

67 La hache-tronçonneuse rugit, tournoya au-dessus de la tête de Vagr et s'abattit sur un grand guerrier Rha-Zack, le coupant en deux à la taille. Huile et fluide hydraulique giclerent du corps tranché. Alors que le Rha-Zack s'effondrait, un petit écran attaché à son casque se détacha et tomba au sol. Attiré par la curiosité, Vagr s'agenouilla et le ramassa délicatement entre ses griffes d'acier. De nouveaux messages et d'étranges chiffres s'affichaient en continu sur la surface de verre poli. Vagr s'aperçut qu'ils étaient rédigés en lettres humaines, un

langage qu'il maîtrisait plutôt bien.

Vagr et sa troupe étaient maintenant coupés de leurs lignes sur un monde étranger, mais s'ils parvenaient à faire fonctionner l'équipement de l'ennemi, peut-être que tout n'était pas perdu.

- » Placez l'autocollant C19, « La Perspicacité de Vagr », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne (s'il ne s'y trouve pas déjà).

68 Le nouveau corps de Vagr arriva à point nommé. Vagr put prendre position en première ligne et briser l'encercllement ennemi. Il mena ses hommes dans un bâtiment proche de l'endroit où ils étaient arrivés et depuis lequel ils pouvaient plus facilement assurer leur défense. Le bâtiment ressemblait à un grand cylindre métallique surmonté d'un dôme couvert de tuyaux. Il était beaucoup plus haut que les autres et ne possédait aucune autre ouverture que sa porte d'entrée. Vagr espérait qu'il serait plus facile à défendre.

- » Allez au Scénario suivant.

69 Le Noyau Stratégique 7B bourdonna en essayant de calculer tous les scénarios de combat possibles. Il avait repéré plusieurs risques, mais ne disposait pas des forces nécessaires pour les contrer. Les escouades Rha-Zack des terres frontalières allaient mettre plusieurs heures à rejoindre le Noyau Principal. En attendant, il n'avait d'autre choix que d'utiliser au mieux les forces dont il disposait.

Le joueur Rha-Zack choisit une option:

- » Envoyer une partie des troupes sécuriser et défendre les bâtiments voisins. Si les Dvergars s'y rendent, qui sait les dégâts qu'ils pourront causer ? Placez l'autocollant C20, « Force de Diversion », dans l'emplacement approprié de la carte de campagne.
- » Assigner une équipe à l'une des Archives restantes et l'envoyer enquêter sur le sort des membres de la Force Rouge. Peut-être sont-ils toujours là-bas, attendant d'être rapatriés ? Placez l'autocollant C21, « Équipe de Secours », dans l'emplacement approprié de la carte de campagne.

70 Vagr était convaincu que la solution pour sauver ses hommes était cachée quelque part dans ces machines. Il était à même de déchiffrer certaines lettres de l'alphabet primitif des humains qui apparaissaient sur les écrans ou sur les touches de claviers. Cependant, il était dépassé par la complexité de ces appareils. Même son cousin Bors, un véritable ingénieur né, n'aurait su où donner de la tête. Cela n'avait rien à voir d'une ingénierie honnête. C'était de la véritable sorcellerie !

Pourtant, il n'avait guère d'autre choix que d'essayer de comprendre les rouages de ce monde étranger et menaçant et martelait les touches de ses gros doigts mécaniques dans l'espoir de déclencher le miracle qui allait tous les sauver, lui et ses hommes.

- » Ajoutez 1 Point d'Apprentissage à la piste. Si l'autocollant C19, « La Perspicacité de Vagr », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, couvrez-le et gagnez 2 Points d'Apprentissage supplémentaire.
- » La bataille continue.

71 Il ne fallut pas longtemps à Vagr pour comprendre que l'imposante machine du niveau inférieur servait au calcul et au traitement de données, un peu à la manière des engins différentiels utilisés par

les Dvergars. Bien sûr, ces machines étaient dotées d'interfaces plus soignées : des vitres capables d'afficher de multiples symboles et diagrammes, des claviers au lieu de cartes perforées...

Tout était cependant rédigé dans la langue simple et concise des humains. Si on lui en donnait le temps, Vagr était persuadé de pouvoir faire fonctionner cette machine.

- » Ajoutez 1 Point d'Apprentissage à la piste. Si la piste contient au moins 3 Points d'Apprentissage, Vagr a rassemblé les connaissances nécessaires pour faire fonctionner le Console du Noyau Central.

Le joueur Dvergar choisit une option:

- » Analyser le Cœur Mécanique (seulement si l'autocollant C15, « Cœur Mécanique » se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne). Lisez le Script 74.
- » Espionner l'ennemi. Après tout, il est plus facile de vaincre un adversaire que l'on connaît. Lisez le Script 76.
- » Couper le Noyau Stratégique afin de priver les Rha-Zack de leur IA tactique principale. À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la bataille, le joueur Rha-Zack ne peut plus avoir qu'une seule carte Action et moins au lieu de trois. Il doit immédiatement défausser les cartes en surplus jusqu'à ne conserver que la carte de son choix. Le joueur Dvergar ne peut plus avoir recours à la console du Noyau.

72 La machine à l'étage était forcément une sorte de canon. Vagr en était convaincu. Le long fût qui pointait par l'ouverture du dôme ne laissait pratiquement aucun doute, mais l'engin ne présentait aucun mécanisme de tir ou de visée apparent. Les Rha-Zack devaient probablement actionner le canon à l'aide de l'une des consoles murales, mais laquelle ? Et comment ?

- » Ajoutez 1 Point d'Apprentissage à la piste. Si la piste contient au moins 3 Points d'Apprentissage, Vagr a rassemblé les connaissances nécessaires pour faire fonctionner le canon.

Le joueur Dvergar choisit une option:

- » Tirer sur le Caveau de Cristaux – Une des bâtiments à portée semble auréolé d'une énergie familière. Détruire la réserve de Cristaux de l'ennemi ne peut être que profitable. Si le joueur Dvergar choisit cette option, placez l'autocollant C22 « Caveau de Cristaux Détruit » dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne. À partir de maintenant, le Rha-Zack commencent chaque bataille avec 1 Cristal de moins.
- » Tirer sur les escouades Rha-Zack situées à l'extérieur – C'est bien de détruire l'infrastructure Rha-Zack, mais la force ennemie qui tente de pénétrer à l'intérieur du bâtiment constitue un problème bien plus immédiat. Si le joueur Dvergar choisit cette option, le joueur Rha-Zack ne pourra déployer aucune unité au tour suivant.
- » Tirer sur le Hangar et l'Armurerie – Si le joueur Dvergar choisit cette option, placez l'autocollant C23, « Véhicules Endommagés », dans l'emplacement correspondant de la carte de campagne.

73 Vagr, suspendu entre deux aéroglesseurs, regardait le sol défiler loin sous lui, le visage blafard et l'estomac retourné. Ils s'étaient échappés, mais pour aller où ? Les aéroglesseurs ne pourraient pas voler éternellement. Ils devaient choisir leur prochaine étape avec soin s'ils voulaient avoir une chance d'un jour rentrer chez eux.

» Si l'autocollant A33-A, « Fort Espérance » ou le A33-B, « Forteresse de Fer », se trouve sur l'emplacement A-33 de la carte de campagne, allez au Scénario 8A. Sinon, allez au Scénario 8B.

74 Les Rha-Zack avaient apparemment stocké une quantité phénoménale de données issues de toute la planète. Vagr se demandait s'il pourrait trouver des informations sur la curieuse relique qu'il avait échangée aux humains. Il repéra un emplacement qui portait l'inscription « Placer l'échantillon ici », y posa le Cœur et pressa quelques touches. La machine bourdonna et commença à afficher des réponses.

Matériaux inconnus. Origine non identifiable. Signature temporelle indéterminable.

Vagr ne comprenait pas la moitié de ce qu'il lisait, mais il était à présent convaincu que la relique était encore plus précieuse que ce qu'il avait imaginé. L'ordinateur Rha-Zack semblait suggérer que le Cœur était une sorte de clé servant à ouvrir une sorte de boîtier. Si seulement les Anciens pouvaient voir cela !

» Si les autocollants C12, « Arche Ancienne », et C15, « Cœur Mécanique » se trouvent tous deux dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, lisez le Script 79.

» Sinon, ajoutez 1 Point d'Apprentissage. La bataille continue.

75 Des étincelles et de la fumée émanèrent de la porte quand les ouvriers Rha-Zack commencent à la découper à l'aide de leurs torches laser. Au bout de quelques minutes, ils avaient dégagé un passage suffisant pour que les unités Rha-Zack puissent investir le bâtiment.

» Le joueur Rha-Zack déploie n'importe lesquelles de ses figurines restantes sur 4 hex de son choix du pion Entrée. La bataille continue.

76 La première question que Vagr posa à la machine fut de connaître l'origine des Rha-Zack. Il fut surpris d'apprendre qu'eux-mêmes l'ignoraient. Allant de surprise en surprise, Vagr parcourut l'histoire de ces étranges naufragés du temps. Si les grandes questions demeuraient sans réponse, Vagr apprit cependant quelles étaient les motivations et la mission des Rha-Zack. Cela pourrait servir un jour, s'il vivait jusqu'à...

» Placez l'autocollant C24, « Connais ton Ennemi », dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne.

77 Dévalant les marches qui menaient de l'étage au rez-de-chaussée, Vagr jeta un œil aux cadavres des Surfeurs du Flux que ses hommes avaient abattus. Il s'arrêta soudain. Il venait de comprendre comment ces hommes volants communiquaient avec leurs glisseurs : ils possédaient des bracelets dotés de terminaux semblables à celui qu'il venait d'utiliser.

C'était la solution ! Il avait trouvé un moyen de s'enfuir !

Vagr appela deux de ses ingénieurs et leur donna rapidement des instructions. Bientôt, ils furent capables de faire léviter l'aéroglesseur. Après quelques essais, ils furent à même de le diriger. « Rappelez tous les hommes

au dôme, ordonna Vagr. Que tout le monde attrape l'une de ces planches. Nous fichons le camp d'ici. »

» Lisez le Script 73.

78 Les Rha-Zack avaient calculé les multiples issues possibles de cette bataille. Mais voir leurs ennemis s'enfuir en utilisant des glisseurs modifiés n'en faisait pas partie. Il semblait que les Dvergars soient particulièrement doués pour bricoler et s'approprier les technologies des autres peuples. Hélas, ils étaient moins talentueux quand il s'agissait d'ordinateurs. Réparer les dégâts causés par leurs bidouillages du Noyau Principal allait prendre des heures.

» Retirez 2 au compteur de Recherche Rha-Zack.

79 Vagr plaça le Cœur Mécanique sur la table et sortit l'étrange boîtier ancien de son sac. Son regard se perdit un instant dans le labyrinthe complexe de ressorts, d'engrenages et de cames. Il approcha le Cœur du boîtier et, l'espace d'un instant, il ressentit une légère vibration.

Au dernier moment, il hésita.

Ce n'était probablement pas le moment de faire des expériences avec des mécanismes étrangers dont il ignorait tout. Sa curiosité allait devoir attendre.

» Augmentez la Jauge de Température de 1. La bataille continue.

85 Alors que Vagr organisait une ligne de défense sur le plateau, un groupe de loyalistes sans armes vint déposer plusieurs barils d'acier à proximité de son groupe. Suspectant un piège, Vagr envoya un de ses sapeurs vérifier le contenu des tonneaux. Ils étaient pleins de gaz ! Une note y était attachée :

« Nous voulons vous affronter, pas vous voir dépérir. Veuillez accepter ce cadeau et puissent les seigneurs du massacre vous apporter la gloire lors de cette bataille. »

» Le joueur Dvergar augmente sa Jauge de Température à 3 si cette dernière est inférieure.

86 Les loyalistes n'achevèrent pas leurs frères libres. Ils les amenèrent devant leur général et son bras droit, un Maître des Éléments aux yeux morts qui arborait un rictus sinistre.

« Jadis, vous avez rejeté les cadeaux des seigneurs démons, grogna le général. Regardez à quel point vous êtes devenus des faibles ! Aujourd'hui, grâce à la miséricorde de Khazmet aux yeux innombrables, vous avez une chance de vous racheter. Rejoignez-vous le Troisième Bataillon de Flammenoire ? Ou préférez-vous mourir ? »

Son regard s'arrêta sur Vagr. Il était conscient que, quel que soit le choix qu'allait faire le Varfater, ses hommes le suivraient probablement. Vagr réfléchit un moment, regarda ses derniers hommes valides, parqués comme du bétail, puis répondit.

Le joueur Dvergar choisit une option :

» « Va te faire vvhak, larbin des démons ! Nous préférons mourir ! » Lisez le Script 87.

» « Il semble que nous n'ayons guère le choix. Nous acceptons. » Lisez le Script 88.

87 « Pour un Vengeur, tu sembles bien ignorant de la mort, ironisa le général loyaliste. Laisse-moi t'apprendre une chose ou deux. » Sa lame frappa en un éclair. La vision de Vagr se troubla sous l'effet de la douleur. Son bras tomba au sol, du sang et des fluides hydrauliques dégoulinant de la blessure. « Je vais te découper devant tes propres hommes, tel le porc que tu es ! » éructa le général, son larbin démoniaque approuvant

de la tête. Il leva de nouveau son épée, mais avant qu'il ne puisse l'abattre, une série d'explosions fit trembler le camp.

Les Rha-Zack attaquaient !

» les Rha-Zack parviennent à distraire les loyalistes suffisamment longtemps pour permettre à Vagr et à ses hommes de s'enfuir. Placez l'autocollant C30, « Le Prix de la Déficience », sur le socle du Vengeur. Tant qu'il s'y trouve, le Vengeur commence chaque bataille avec 1 pion Endurance de moins. Lisez le Script 89.

88 Certains Dvergars se tournèrent vers Vagr, offensés. La plupart ne dirent rien. Après tout, leur peuple avait jadis fait le même choix. Ils avaient accepté de combattre à la solde des démons pour pouvoir quitter leur monde mourant. Ensuite, au moment opportun, ils avaient brisé leurs chaînes et s'étaient enfuis. Peut-être y parviendraient-ils encore ? Ou peut-être les démons étaient-ils devenus plus sages ?...

Quoi qu'il en soit, le général loyaliste et son larbin démoniaque semblèrent satisfaits. Au moment où ce dernier ouvrait la bouche pour parler, une série de violentes explosions fit trembler le camp.

Les Rha-Zack attaquaient !

» les Rha-Zack parviennent à distraire les loyalistes suffisamment longtemps pour permettre à Vagr et à ses hommes de s'enfuir. Placez l'autocollant C31, « La Honte de la Reddition », sur le socle du Vengeur. Tant qu'il s'y trouve, le Vengeur subit -1 INI, -1 ATT et -1 DEP dans chacun de ses deux Modes. Lisez le Script 89.

89 Pendant que les Dvergars asservis affrontaient les Rha-Zack, Vagr et ses hommes vinrent rapidement à bout de leurs gardes et tentèrent de s'enfuir. Ils n'allèrent pas loin. Ils ne disposaient d'aucun moyen de quitter la mesa sur laquelle ils se trouvaient et leurs aéroglesseurs étaient tous complètement à plat. Leur seule option consistait à se cacher à l'extrême limite du plateau, en espérant que personne n'allait les découvrir.

Leurs espoirs se révélèrent vains. Bientôt, un groupe de Rha-Zack apparut à l'horizon, leur Ange de l'Infini planant sur les invisibles courants du Flux.

» Allez au Scénario suivant.

91 En dépit de leurs lourdes pertes, les pillards Dvergar furent secourus à temps. Venue directement des terres Dvergar à bord de leurs Mange-montagnes, la Cavalerie Souterraine vint les évacuer, mais il semblait que cela soit trop tard pour Vagr, qui était tombé de la falaise pendant la bataille. Une fois les secours sur place, les hommes des Vagr cherchèrent le corps de leur chef. À leur grande surprise, ils le découvrirent toujours en vie, accroché au rebord de la falaise, ses puissantes griffes d'acier plantées dans le rocher.

« Les dieux soient loués ! souffla Vagr. Je n'en pouvais plus. Je pensais qu'il n'y avait plus personne.

– Non, Varfater, répondit un soldat Dvergar en tendant la main pour l'attraper. Nous ne serions jamais partis sans vous, que vous soyez mort ou vif. »

» Retirez 2 de la Jauge de Température. Si le joueur Dvergar possède l'autocollant C15, « Cœur Mécanique » dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, lisez le Script 98. Allez au Scénario suivant.

92 Le sol se mit à trembler et se fendit, projetant une pluie de poussière et de gravats. Un après l'autre, d'énormes Mange-montagnes émergèrent et virent un

torrent de guerriers Dvergar. La Cavalerie Souterraine arrivait à la rescousse ! Vagr n'en croyait pas ses yeux. Comment avaient-ils pu arriver aussi vite ? C'est alors qu'il remarqua une silhouette familière qui descendait de l'une des machines. « Bors ! Hurla-t-il. Par ici, petit enfoiré ! Je suis là ! »

Ils tombèrent dans les bras l'un de l'autre pendant que la bataille faisait rage autour d'eux. « T'as poussé, p'tit frère », ironisa Bors en tapotant le gigantesque bras métallique de Vagr.

» Le joueur Dvergar place un grand pion pour représenter le Mange-montagne émergeant du sol. Ce pion peut être placé n'importe où sur le champ de bataille, à l'exception des Cases occupées par des Autels et des Sources de Cristaux. Si des figurines se trouvent sous ce pion, le joueur Dvergar les Pousse et leur inflige 1 Blessure chacun.

» Choisissez n'importe quelle Escouade Dvergar n'ayant pas pris part à la bataille et déployez-la en contact  avec le pion. La bataille continue.

93 *Le sol se mit à trembler et se fendit, projetant une pluie de poussière et de gravats. Un après l'autre, d'énormes Mange-montagnes émergèrent et vomirent un torrent de guerriers Dvergar, mené par le Varfater Hagar, celui-là même a qui Vagr avait désobéi lors de l'assaut de l'Archive Rha-Zack.*

L'officier envoya le plus gros de ses troupes dans la bataille, puis il monta Vagr du doigt en ordonnant : « Emparez-vous de ce mutin ! ». Plusieurs gardes se jetèrent sur Vagr. Ce dernier fut tenté de résister, mais il réalisa que suffisamment de sang Dvergar avait été versé.

De lourdes menottes enserrant ses poignets, il regarda une dernière fois la bataille alors qu'on l'emmenait à l'intérieur d'un Mange-montagne. Il était déçu de ne pas pouvoir assister à son dénouement.

» Le joueur Dvergar place un grand pion pour représenter le Mange-montagne émergeant du sol. Ce pion peut être placé n'importe où sur le champ de bataille, à l'exception des Cases occupées par des Autels et des Sources de Cristaux. Si des figurines se trouvent sous ce pion, le joueur Dvergar les Pousse et leur inflige 1 Blessure chacun.

» Choisissez n'importe quelle Escouade Dvergar n'ayant pas pris part à la bataille et déployez-la en contact  avec le pion.

» Les Rha-Zack ne peuvent plus gagner (leur cible principale ayant quitté le champ de bataille), mais s'ils parviennent à éliminer tous les Dvergars restants, le Scénario se termine sur une égalité. Dans ce cas, aucun des deux camps n'obtient ni sa Récompense ni sa Pénalité. Les joueurs lisent le Script 99.

» La bataille continue.

94 *Le sol se mit à trembler et se fendit, projetant une pluie de poussière et de gravats. L'un après l'autre, d'énormes Mange-montagnes émergèrent et vomirent un torrent de guerriers Dvergar. La Cavalerie Souterraine arrivait à la rescousse, juste à temps ! Vagr n'en croyait pas ses yeux. Si la guilde avait envoyé une telle force à leur rescousse, c'est probablement qu'elle avait une bonne raison de le faire. Mais laquelle ?*

» Le joueur Dvergar place un grand pion pour

représenter le Mange-montagne émergeant du sol. Ce pion peut être placé n'importe où sur le champ de bataille, à l'exception des Cases occupées par des Autels et des Sources de Cristaux. Si des figurines se trouvent sous ce pion, le joueur Dvergar les Pousse et leur inflige 1 Blessure chacun.

» Choisissez n'importe quelle Escouade Dvergar n'ayant pas pris part à la bataille et déployez-la en contact  avec le pion. La bataille continue.

95 *Bien que la Cavalerie Souterraine, à bord de leurs Mange-montagnes put arriver à temps pour sauver les Dvergars assiégés, il était trop tard pour Vagr. Même sa formidable armure de Vengeur n'avait pu le protéger des efforts combinés des Rha-Zack pour l'abattre. Ce fut la dernière que l'on vit ou que l'on entendit parler de Vagr.*

» Le joueur Dvergar perd la campagne. Si les deux joueurs sont d'accord, vous pouvez recommencer cette bataille. Sinon, recommencez la campagne.

98 *La bataille arrivait à son terme lorsque le Gardien du Flux RB-16S remarqua un petit paquet au milieu des débris. Il émettait une légère vibration, comme s'il l'appela. Il se pencha pour le ramasser et l'ouvrit pour y découvrir un étrange objet technologique. Il était fasciné. Des comparaisons visuelles envahirent son esprit : d'un côté, le noyau standardisé de l'Ange de l'Infini. De l'autre, cet artefact en forme de cœur. Ce dernier avait l'air un peu plus rustique, mais à part ça, les deux semblaient très proches. À lui tout seul, cet objet justifiait d'affronter des maudits Dvergars !*

» Couvrez l'autocollant C15, « Cœur Mécanique », dans la section « Pouvoirs » des Dvergars de la carte campagne. Placez un autre exemplaire de cet autocollant dans la section « Pouvoirs » des Rha-Zack. Allez au Scénario suivant.

99 *Dès que leurs foreuses ont commencé à émerger du sol, les Dvergars se sont repliés vers leurs engins et ont disparu dans les profondeurs de la terre. La bataille était terminée. Ou peut-être pas... Une idée folle m'a traversé l'esprit alors que je regardais le tunnel béant par lequel les Dvergars s'étaient enfuis. J'ai appelé immédiatement au vote au nom de toute la Force Rouge.*

Une seconde plus tard, j'ai obtenu une réponse. J'ai souri. Nous repartions au combat. Et cette fois, notre proie était beaucoup plus grosse.

» Allez au Scénario suivant.

101 *Juste avant que la bataille ne commence, alors que les premiers Rha-Zack arrivaient dans la Forge, Vagr remarqua que quelques civils s'y trouvaient toujours. Quelques hommes et une femme un peu bourru, portant l'uniforme de la Guilde des Excavateurs, se tapissaient sous un établi dans le coin le plus éloigné. Vagr se souvenait d'elle : elle dirigeait un site de fouilles dans d'anciennes ruines situées près de la capitale. Il lui hurla de quitter l'endroit, mais, à cause du rugissement des fourneaux, ni elle ni ses hommes ne l'entendirent.*

Vagr se rapprochait quand son regard fut attiré par un objet posé sur l'établi. Il se figea un instant. Cet étrange mécanisme en forme de boîtier, qui possédait un espace vide en son centre lui rappelait quelque chose. Il savait quoi loger dans cet emplacement. Il avait à présent

un nouveau but, bien plus important que de simplement gagner la bataille.

» Placez l'autocollant C15, « Cœur Mécanique », sur le socle du Vengeur. La bataille continue.

102 *La Forge ne constituait pas l'endroit idéal où livrer bataille. En plus des réservoirs de Cristaux et de gaz, elle était encadrée de deux gigantesques fourneaux alimentés par des conduites runiques remplies de magma pur, pompé directement dans le cœur de la planète. Il ne fallut pas longtemps avant qu'un tir raté ne brise l'une d'entre elles. Les Dvergars comme les Rha-Zack furent brûlés par les projections. La température de l'endroit, déjà difficilement supportable, monta encore...*

» Placez un pion sur le premier emplacement de la piste des Points de Victoire. Lors de ce Scénario, cette piste va représenter l'Accumulation de Chaleur la Forge. Chaque joueur doit infliger 1 Blessure à l'une de ses Escouades (au choix).

» À partir de maintenant, n'importe quelle figurine en contact  avec n'importe quel bord du plateau peut choisir de casser l'une des conduites de magma. Dans un tel cas, ajoutez 1 à l'Accumulation de Chaleur, puis chaque joueur doit infliger à ses propres unités un nombre de Blessures égal au niveau de chaleur actuel, réparties selon son choix.

» De plus, si les autocollants C15, « Cœur Mécanique », et C12, « Arche Ancienne » se trouvent tous deux sur le socle du Vengeur, ce dernier peut à présent, au lieu d'effectuer une action lorsqu'il est activé, commencer à fusionner les deux artefacts. Dans ce cas, lisez le Script 106.

» Il en va de même pour le Gardien du Flux : s'il possède les deux artefacts et qu'il commence à les fusionner, lisez le Script 108.

106 *Vagr s'appuya sur sa hache tronçonneuse, s'es-suya le front et scruta le champ de bataille. Les Rha-Zack continuaient d'arriver par les tunnels. Du magma suintait des conduites de la Forge en une douzaine d'endroits. Les choses ne s'annonçaient pas bien.*

Soudainement, il ressentit une vibration courir le long de sa hanche. Les artefacts qu'il transportait bourdonnaient, comme s'ils essayaient de lui dire quelque chose. Il réalisa que c'était le moment ou jamais de les utiliser. Il prit le cœur dans une main et le boîtier dans l'autre. Il emboîta le premier dans le second. En face de lui, de l'autre côté de la pièce, le Gardien du Flux immatriculé RB-16S le regardait fixement, comme médusé.

» Placez deux petits pions sur le socle de Vengeur. Ils représentent le temps nécessaire pour terminer la fusion et libérer la puissance de l'objet. À partir de maintenant, chaque fois que le Vengeur est activé, retirez 1 pion. Le Vengeur est considéré Bloqué pendant la fusion (voir le livret de règles pour les détails), bien qu'il puisse arrêter la fusion au début de chacune de ses Activations. S'il le fait, le processus s'arrête et pourra être recommencé lors de la prochaine Activation du Vengeur. Lors de la fusion, le Vengeur gagne +2 DEF.

» Une fois la fusion terminée, lisez le Script 110.

108 *Lorsqu'il sentit les vibrations qui émanaient du cœur et de l'arche, le Gardien du Flux immatriculé RB-16S réalisa que le moment était venu.*

Il s'écarta des combats et emboîta doucement le premier dans la seconde. Un bourdonnement grave emplît l'air. Ses capteurs enregistrèrent d'étranges décharges électriques. La lumière semblait se courber autour de l'appareil, l'enveloppant d'un cocon de rayons brillants.

De l'autre côté du champ de bataille, le Vengeur Dvergar s'immobilisa en plein élan pour fixer la machine, comme médusé.

» Placez trois petits pions sur le socle du Gardien du Flux. Ils représentent le temps nécessaire pour terminer la fusion et libérer la puissance de l'objet. À partir de maintenant, chaque fois que le Gardien du Flux est activé, retirez 1 pion. Le Gardien du Flux est considéré Bloqué pendant la fusion (voir le livret de règles pour les détails), bien qu'il puisse arrêter la fusion au début de chacune de ses Activations. S'il le fait, le processus s'arrête et pourra être recommencé lors de la prochaine Activation du Gardien du Flux. Lors de la fusion, le Gardien du Flux gagne +3 DEF.

» Une fois la fusion terminée, lisez le Script 110.

110 *Le tic-tac émis par les deux parties de la Machine Prodigieuse devenait de plus en plus rapide. Les engrenages et les ressorts dansaient frénétiquement sur sa surface. C'était comme si le tissu même de*

l'existence craquait aux entourures. La réalité se divisait et se pliait comme un ornement de papier.

Au lieu de voir des hommes et des machines, le héros qui tenait l'artéfact percevait le monde tel qu'il était vraiment. Des axomes de mathématiques pures. Des formules qui gouvernaient chaque corps mobile. Des chaînes de réactions complexes. La vérité nue s'étalait sous ses yeux, alors qu'il déchirait les panneaux décoratifs de l'univers pour en examiner la mécanique interne.

C'était le plus beau cadeau que quelqu'un tel que lui pouvait recevoir.

Médusé par ces évocations, le héros cherchait à en savoir plus. Des visions inondaient son esprit. La dernière machine, abandonnée par le Grand Architecte sur un monde mourant. Parfaite. Un héritage, conçu pour construire ou détruire, le dernier cadeau à des enfants devenus adultes, même s'ils s'étaient montrés décevants. Il y avait tant à apprendre, mais le héros ne pouvait pas s'y abandonner pour l'instant.

Il y avait une bataille à gagner, après tout.

Il se concentra et souhaita que ses ennemis soient effacés de ce plan d'existence. C'était aussi simple que cela.

Mais soudain, le bourdonnement stoppa. Le cœur s'arrêta et se délogea de l'arche. Le héros tomba au sol, hurlant alors que la connaissance s'échappait de ses doigts. Il tentait d'en retenir autant qu'il le pouvait, mais en vain. Le pouvoir et sa source n'étaient plus qu'un rêve

lointain. Quant à l'artéfact, il n'était plus qu'un morceau de métal inerte.

Le héros regarda autour de lui. La bataille était gagnée. La plupart des ennemis avaient été désintégrés, téléportés à l'intérieur des murs et des conduites de magma ou taillés en pièce par une force inconnue. Ses alliés étaient sous le choc. Il se redressa, encore tremblant, et dissimula la Machine Prodigieuse en se promettant qu'un jour, il parviendrait à la faire fonctionner de nouveau.

» Si les Rha-Zack sont parvenus à fusionner les deux parties de la machine, placez l'autocollant C32, « La Machine Prodigieuse » dans l'emplacement C32-A de la carte de campagne. Ensuite, lisez la FIN 1.

» Si les Dvergars sont parvenus à fusionner les deux parties de la machine ET que l'autocollant C13, « La Rédemption de Vagr » se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, lisez la FIN 2.

» Sinon, lisez la FIN 3.



FIN I

//RB-16S_journal_recherche/-05j/07m/0002a/-coord_réseau_57E28S/-force_flux : excellente/-

Après avoir étudié tous les rapports, souvent contradictoires, des unités présentes lors de la bataille dans la Forge Dvergar, le Flux en a conclu que tout ce que j'avais vécu était dû à une perturbation du flux temporel, identique à celle qui avait endommagé notre Archive. Tous les souvenirs résiduels de cette expérience ont été effacés, à l'exception de ceux que j'ai pu dissimuler dans une sous-partition cryptée de ma mémoire personnelle. Pendant les jours qui ont suivi cet événement, je me suis posé beaucoup de questions à leur sujet. Le Flux n'a pas manqué de remarquer mon comportement étrange et je suis convaincu qu'il sait que je cache quelque chose. J'ai dû quitter le Groupe de Recherche sur les Artéfacts Dvergar, ainsi que la Force Rouge. J'ai été renvoyé au Noyau sans avoir de nouvelle affectation. Quelque part où le Noyau peut me surveiller.

Je descends de l'Archive et je regarde le soleil qui se couche derrière les dunes irradiées. Pour la première fois, je ne me sens plus comme un naufragé sur cette étrange planète. Je suis chez moi, ici. J'y ai toujours été. Je le sais au fond de moi. Il me reste cependant à convaincre les autres.

Grâce à la Machine Prodigieuse, que je possède toujours, je sens que j'ai une chance. Je retourne dans l'Archive, et je sors l'appareil avec précaution. Je l'installe sur l'établi où se trouve également tout l'équipement scientifique que j'ai pu emporter. Alors que j'examine les mécanismes délicats, un bref frisson me parcourt l'échine. Je me mets ensuite au travail, certain qu'un jour cette machine me livrera ses secrets.

» Placez l'autocollant C32, « La Machine Prodigieuse » dans l'emplacement C32-A de la carte de campagne.



ÉPILOGUE SECRET

La tempête de sable commençait à peine à se calmer quand une silhouette imposante, vêtue d'une armure Dvergar émergea des nuages tourbillonnants, directement face aux deux voyageuses qui s'abritaient au pied d'une dune. La première était une humaine qui portait l'uniforme poussiéreux d'un médecin militaire. Sa compagne était une jeune dryade du peuple des Réincarnés. Cette association était si improbable que le Dvergar se figea un instant.

« Tu es Ficelle, n'est-ce pas ? » demanda-t-il en employant la langue des humains.

La femme acquiesça lentement. La dryade baissa sa lance.

Fouillant dans son sac, Vagr sortit la Machine Prodigieuse, enveloppée de plusieurs couches de tissu. Elle semblait émettre une légère vibration. Il réalisait à présent que la machine avait un plan qui les concernait tous. Un plan qui s'était mis en place depuis l'instant où il avait posé les yeux sur ce curieux cœur mécanique. C'était cet appel qui l'avait poussé à échanger le cœur dans cette église humaine. Un acte qui avait fait de lui un banni. Elle l'avait ensuite guidé lors du conflit contre les Rha-Zack. Aujourd'hui, elle l'amenait ici.

Comme tout Dvergar, Vagr n'était qu'un engrenage dans une gigantesque machine. Mais cette machine-là était différente, plus étrange que celles de son peuple.

FÉLICITATIONS !

FIN 2

Il était devenu un héros. On l'appelait à présent Vagr le Varfater, l'Engeance de la Guerre. Les histoires parlaient de son incursion héroïque dans les terres Rha-Zack, de sa terrible transformation en Vengeur au milieu d'un champ de bataille et de son incroyable évasion sur les aéroglisseurs des Rha-Zack. Le respect que les gens avaient pour son clan avait décuplé. À présent jugé Fiable, Vagr était entièrement dévoué à sa tâche, pourchassant les maraudeurs Rha-Zack et rédigeant de nouveaux plans de défense pour tout le peuple Dvergar.

Son seul regret était que personne ne voulait entendre parler de la Machine Prodigieuse. Les Dvergars n'avaient que mépris pour les expériences mystiques et aucun témoin ne pouvait étayer les affirmations de Vagr. L'étrange appareil ne fonctionnait plus et ses souvenirs étaient très vagues. Il ne pouvait apporter aucune preuve.

Il avait pris le parti de vivre une vie Décente et Rentable. Mais, parfois, il sortait la machine du coffre secret où elle était enfermée et se concentrait, essayant se rappeler de cette étrange vibration et de faire remonter à la surface le savoir fascinant qui avait été le sien pendant quelques précieuses secondes. Dans ces moments-là, il se demandait s'il avait choisi la bonne voie. Il était auréolé de gloire et avait gagné le respect de ses pairs. Il ne pouvait pas douter de son choix.

Mais, pourtant...

- » Placez l'autocollant C32, « La Machine Prodigieuse » dans l'emplacement C32-B. Si l'autocollant C28, « À la Recherche de Ficelle », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, lisez l'ÉPILOGUE SECRET.

FIN 3

La Triade était un mensonge.

Au cours des jours qui s'étaient écoulés, Vagr avait fait de son mieux pour être Décent, Prompt et Rentable ; il avait combattu, versé son sang et affronté les redoutables Rha-Zack. Tout ça pour rien.

Les Anciens des Dvergars vinrent le trouver immédiatement après la bataille de la Forge. Vagr pensait qu'ils étaient là pour le féliciter, mais leurs paroles lui brisèrent le cœur. Les Anciens affirmèrent qu'il était coupable d'avoir attiré la menace étrangère au sein de la capitale Dvergar. Au vu de son passif d'insolence et d'insubordination, ils se devaient de sévir.

Par respect envers ses prouesses de guerre, ils lui offrirent un choix. Soit Vagr partait en exil et les Anciens prétendraient qu'il était mort courageusement au combat, lavant ainsi son nom, soit il serait jugé en tant qu'Improbable et condamné à passer le reste de sa vie dans un avant-poste éloigné.

Il n'y avait qu'une réponse possible. Sans nom ni autre possession que son imposante armure, Vagr fut emmené en secret jusqu'aux frontières des terres Dvergar. De là, il entama un long périple qui ne pouvait avoir qu'une seule issue.

La seule chose qui lui apportait un peu d'espoir était cette étrange machine qu'il avait réussi à conserver, même si elle ne fonctionnait plus depuis la bataille de la Forge. Priant pour qu'elle s'éveille de nouveau, Vagr allait marcher jusqu'à ce que la dernière étincelle de feu noir en lui finisse par s'éteindre.

- » Placez l'autocollant C32, « La Machine Prodigieuse » dans l'emplacement C32-B. Si l'autocollant C28, « À la Recherche de Ficelle », se trouve dans la section « Pouvoirs » de la carte de campagne, lisez l'ÉPILOGUE SECRET.



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.