

Überfall

LE LIVRE DE LA COLONISATION



La colonisation est la raison d'être de votre expédition et des fonds colossaux ont été investis pour sa réussite. Une réussite ne signifie pas une victoire définitive, par contre un échec risque de refroidir les investisseurs pour des décennies, mettant fin au rêve du Cinquième Rivage et possiblement à vos carrières respectives (si vous n'avez pas perdu la vie dans la débâcle)

Nous vous recommandons fortement de lire cette aide de jeu qui fait la part belle à l'ambiance. Elle débute par un petit texte narratif qui présente vos premier raid, il y a six mois, tel que vu par un de vos soldats. Suivent la présentation des forces en présence et des sites que vous avez déjà conquis, ce qui devrait vous aider pour donner une touche locale à votre roleplay. Enfin, les règles du jeu de plateau devront être lu au minimum par les responsables d'unités militaires ou coloniales.

Et si vous avez des questions, nous sommes disponibles pour y répondre mais nous consacrerons de toute manière un petit temps au briefing sur cette thématique.

LE PREMIER RAID

La mer était noire comme la nuit. Il n'y avait pas de houle, nous avançons furtivement vers les côtes emportées par quelques coups de rames. Les norse nous devançaient, et tant mieux. Je suis homme d'arme depuis longtemps, mais avant chaque combat mon corps me rappelle à la survie. « N'y va pas », voilà ce qu'il me dit. L'excitation romantique qui précède la bataille, ça n'existe pas. C'est un effet de racontars qui n'a jamais sentie l'odeur du sang et de la merde. Les norse, eux, aiment ça. Ils disent avoir tourné le dos au dieu du sang, ou ne jamais l'avoir prié, mais quand je vois leurs mâchoires crispées avant les combats, je vois tout de même un sourire. Un sourire qui me gêne.

Je les ai observés depuis mon embarcation. Ils n'ont pas fait un bruit lorsqu'ils sont sortis pour mettre pied à terre. Quelques instants plus tard, nous leur avons emboité le pas et nous sommes rentrés dans les bois. La lumière de Morslieb nous éclairait. Nous ne savions pas encore que poser le pied sur cette terre était probablement l'erreur la plus cruciale de nos vies.

Nous avons erré dans cette forêt durant plusieurs heures. Un groupe d'éclaireur est finalement revenu vers nous. Il parlait avec les chefs. La Capitaine Vargas était à la manœuvre avec les chevaliers et les chefs de clan norse. Il y avait une sorte de village, peuplé d'elfes noirs. Ces créatures sont d'un sadisme à toute épreuve, et la simple évocation de leur nom me donnait envie de vomir. Une seule pensée m'habitait : et si nous échouons, serons nous fait prisonniers ? Je préférerais encore mourir. Ils se trouvaient dans une petite vallée, ils étaient une cinquantaine tout au plus. Il nous suffisait de conserver notre effet de surprise et nous étions certains de les massacrer.

Les groupes se sont déployés autour de ce qui semblait être un ancien moulin. Les norse priant Olovald sont remontés par le ruisseau tandis que les autres sont passés par les bois. Les hommes de Ligue, quant à eux, se sont positionnés sur la plaine, chargeant mousquets et autres armes de tir. Les Bretonniens se sont répartis en petits groupes, prêt à fondre sur l'ennemi. Au signal donné par la Capitaine, nous avons fondu sur eux. Ce fut un massacre, une véritable boucherie. Les elfes étaient surpris, mais ne semblaient pas avoir peur. Très vite, nous avons compris qu'ils tentaient de fuir, ou plutôt d'aider un petit groupe à fuir.

Lorsque Sire Tristan le Hardi a fracassé la porte du bâtiment principal d'un coup de pied, nous avons tous vu la scène. Des hommes et des femmes étaient crucifiés sur les murs. Le sol était recouvert en tout point d'une fine pellicule de sang d'un niveau étrangement égal. Des objets rituels étaient disposés ça et là tandis qu'une messe noire était en cours. La pièce était un lieu de culte au Dieu du Sang... Le Hardi est rentré le premier, plantant le tranchant de son épée dans le crâne de l'officiant. Le prêtre défroqué de Verena, Diego et les autres pétardiens ont tiré au travers des fenêtres, ajoutant ainsi l'odeur de la poudre à celle de la mort et du sang. A l'intérieur, le ritualiste continuait d'incanter, l'épée du Hardi plantée dans le crane. Sir Tristan bondit sur lui et lui planta sa dague dans le crane, de bas en haut.

Dehors, les norse massacraient les survivants. Ceux qui doutaient de la piété de Thorgrim l'Ancien virent comme nous les coups d'une violence inouïe qu'il abattait sur ses ennemis, le marteau entouré d'une flamme éclairant toute la

zone. Les quelques fuyards furent abattus dans le dos ou trainés au centre pour être décapités. Le sang avait recouvert la place centrale, et Thorgrim semblait perturbé. Il se passait quelque chose. Maître Grüber et son apprenti étaient concentrés, ils semblaient eux aussi pris dans un combat aux forces invisibles. Tout cela, tous ces morts, ils étaient les composants d'un rituel entamé à l'intérieur. Fort heureusement, les officiants tués et le sort contrecarré par les sorciers, rien ne se passa.

Les corps furent entassés au centre et brûlés. Les richesses furent réparties, mais il n'y avait pas grand-chose. Un atelier alchimique, guère plus. Les hommes qui étaient là étaient pauvres. Des prêtres des dieux sombres selon Throgrim l'Ancien. De puissants sorciers hérétiques selon Maître Grüber. Mais l'un n'empêche pas l'autre... Le temps fut complètement nettoyé pour y installer un autel à Sigmar. Je n'ai pas participé à cela, j'avais trop peur d'attirer les foudres du Dieu du Sang...

La zone était devenue sécurisée, mais cet épisode, le premier de la colonisation, avait laissé un gout amer dans la bouche de chacun. Il était d'une facilité appréciable, mais la présence de cette chapelle hérétique nous avait glacé le sang. Savoir que la mort que nous donnions servait les noirs desseins de nos ennemis était éprouvant également. Personne ne revint sur place depuis, cette première zone de conquête étant trop en retrait, et trop pleine de sens pour les gens comme moi. Mais là, ils ont décidé d'y retourner. Retourner là où tout à commencer pour cet ultime raid qui scèlera le sort de notre présence ici. Et si tout cela échoue, alors qu'allons-nous faire ? Aujourd'hui, même si nous le voulions, nous ne pouvons même pas rentrer chez nous...



LES FORCES DE LA COLONISATION

Outre le Haut-Commandement (voir *livre de l'expédition*) beaucoup de personnes participent à cette tentative de colonisation d'Albion. Certains sont des les bateaux, d'autres ont débarqué. C'est surtout à ces derniers que nous allons nous intéresser. Dans le descriptif de chaque faction militaire vous trouverez un nombre entre parenthèse : c'est la Valeur d'Armée du groupe en question, qui vous donnera une idée de sa puissance sur un champ de bataille.

Cinq compagnies

Conformément à leur habitude, les membres de la Ligue (et la Confrérie du Phare) ont embauché des compagnies mercenaires pour assurer la protection des colons et affronter les horreurs d'Albion. Ces mercenaires sont coûteux, d'autant qu'ils ne sont pas destinés à rester sur place, mais leur force de frappe est indispensable. Or, depuis six mois que la colonisation a débuté, la situation est loin d'être stable : les contrats finissant dans six mois, les sergents mercenaires attendent du haut-commandement des progrès significatifs sous peine de faire valoir leur clause de retrait.

Les compagnies ont toutes un employeur, identifié par un représentant. Elles peuvent aussi avoir un commandant sur place. Ces deux données peuvent évoluer au cours du jeu : il est possible de céder, gratuitement, le commandement à un autre personnage mais il devra alors répondre de ses actes et décisions devant l'employeur. Il est également possible de transférer la compagnie à un autre employeur, en la cédant pour un prix prédéfini qui revient en partie à l'employeur, en partie à la compagnie. Il n'est pas possible de pratiquer un transfert à la baisse, en diminuant le prix, car la compagnie refuse d'être bradée. Il est par contre possible de gonfler le prix.

La compagnie du Soleil Invincible (300)

Cette célèbre compagnie de mercenaires basée à Marienburg est principalement composée d'estaliens adeptes de Myrmidia, déesse de la guerre et de la sagesse de Tilée et d'Estalie. Ils sont fidèles au Capitaine Vargas, dont ils admirent la bravoure et le commandement, si bien que les transférer coûte très cher.

Effectif : 100 mercenaires

Employeur : la Guilde des Armateurs de Marienburg (Esmeralda Vargas)

Transfert : 4000 Guilders

La compagnie de la Chasse Céleste (300)

Composée de Streltsi d'Ereograd, un corps militaire spécialiste des charges à l'arme à poudre, cette compagnie s'est formée à l'indépendance d'Ereograd, lorsque les Boyards qui en avaient le commandement furent chassés de la ville. Ils se montrent assez enthousiastes dans cette colonisation, parlant même de se fixer sur place si la demande leur était faite.

Effectif : 100 mercenaires

Employeur : la Guilde des Armateurs d'Ereograd (Gregor Krezel)

Commandement sur place : Rudolf Schmitt

Transfert : 2500 Guilders

La compagnie aux Têtes Sanglantes (150)

Cette compagnie de Tiléens, également adorateurs de Myrmidia, est basée à Carroburg. Les Tiléens ont une grande réputation de mercenaires mais aussi d'être très peu regardant sur leur employeur. Être transféré ne leur pose donc aucun problème, tant qu'ils sont payés. C'est d'ailleurs ceux qui évoquent le plus l'idée de quitter Albion si la situation ne s'améliore pas...

Effectif : 50 mercenaires

Employeur : la Guilde des Armateurs de Carroburg (Karla Kumm)

Transfert : 1000 Guilders

La compagnie des Chevaux de Bois (150)

Composés de matelots bretonniens ayant fui leur Royaume pour se réfugier à Marienburg, la compagnie des Chevaux de Bois (c'est à dire des bateaux) n'a pas très bonne réputation. Oliver Ütergard les a embauchés, pensant que ça ferait plaisir au Duc de savoir qu'il payait pour des mercenaires bretonniens, avant de comprendre qu'ils étaient tous des opposants à la monarchie...

Effectif : 50 mercenaires

Employeur : La Confrérie du Phare (Oliver Ütergard)

Transfert : 1250 Guilders

La compagnie du Bord du Monde (150)

Autrefois bien plus importante, cette compagnie a beaucoup œuvré sur le Rivage du Nouveau Monde, et peu d'entre eux sont revenus. Contrairement aux autres compagnies présentes, qui ont encore des effectifs ailleurs qu'en Albion, ce sont ici les derniers représentants. Traiter avec eux est donc d'autant plus aisés qu'ils n'ont de compte à rendre à aucun intermédiaire.

Effectif : 50 mercenaires

Employeur : La Guilde des Fers (Karl-Heinz Schippe)

Commandement sur place : Gerd Jühn

Transfert : 1500 Guilders

Règle spéciale : Peuvent être débauchés sans accord de l'employeur au prix de 3000 Guilders. La Guilde des Fers, lésée, sera en droit de demander réparation et justice une fois son représentant rentré à Marienburg.

Quatre Ost

Les Chevaliers ont fait venir une partie de leur Ost, non seulement pour affronter les horreurs d'Albion mais aussi et surtout pour s'établir dans la première colonie. La baronne Von Kemmling a fait de même. Il est évident que si toutes ces troupes sont aptes au combat, elles sont bien moins efficaces que les mercenaires et surtout il faut éviter de tous les perdre sans quoi il n'y aura plus personnes pour peupler la colonie.

Le commandement des Ost revient aux nobles à qui ils appartiennent mais il est de coutume de déléguer cette tâche à un homme de confiance. Normalement, un Ost ne se vend pas, mais la Ligue est toujours prête à tout acheter. Une valeur d'achat est donc donnée à titre indicatif, mais les nobles font bien ce qu'ils veulent, pouvant accepter, refuser, baisser ou monter le prix.

L'Ost de Sire Hector (200)

Sire Hector, qui semble grandement se désintéresser de la colonisation, a jusqu'à présent toujours envoyé ses hommes au combat. C'est son Ost qui, de loin, a payé le plus lourd tribut à la guerre. De 600 hommes au départ, ils ne sont plus que cent. Si on pourrait attendre des survivants quelques craintes pour leur avenir, le fatalisme de leur maître semble avoir déteint sur eux et ils semblent avoir accepté leur mort prochaine.

Effectif : 100 miliciens

Commandant : Sire Hector

Achat : 1200 Guilders

Règle spéciale : S'ils devaient être vendus, ces fidèles du Duc d'Anguille et de Sire Hector verraient leur Valeur d'Armée divisé par deux.

L'Ost de Sire Tristan (300)

L'Ost de Sire Tristan est habitué au combat contre les peaux-vertes et lors du grand assaut que la colonie a subi de la part des orcs et des gobelins ils ont pu remarquablement s'illustrer et faire la fierté de leur seigneur. Ils ont par contre l'air bien moins à l'aise avec les autres créatures d'Albion et redoutent en particulier les fées et les elfes noirs. C'est à Horst Himmer que revient la charge de commander les troupes de Sire Tristan.

Effectif : 300 miliciens

Commandant : Horst Himmer

Achat : 1800 Guilders

Règle spéciale : face à des peaux-vertes, leur valeur d'armée double.

L'Ost de Sire Roland (300)

L'Ost de Sire Roland rêve de s'établir en Albion, sur les terres du Graal. Fanatisé par leur seigneur, ils espèrent pouvoir survivre et Sire Roland l'a bien compris si bien qu'il a demandé à son Yeoman, Guisbert Griselaine, de les tenir éloigné des combats autant que nécessaire. Guisbert, lui, semble estimer que la place d'un Ost est sur le champ de bataille, et pas dans un champ de blé, mais il ne se risquerai pas à contredire trop fort un chevalier.

Effectif : 300 miliciens

Commandant : Guisbert Griselaine

Achat : 1800 Guilders

Règle spéciale : face à des peaux-vertes, leur valeur d'armée double.

L'Ost von Kemmling (100)

L'Ost de la baronne Von Kemmling est constitué d'anciens soldats et de paysans du Noordenmark. Particulièrement volontaire dans ce projet d'établissement colonial, ils semblent éviter les combats d'autant plus aisément que Rudolf Schmitt, qui les dirige, commande aussi à la compagnie mercenaire de la Chasse Céleste. Ils ont tendance à nouer facilement des liens avec les norses et les bretonniens, et la dernière attaque des peaux-vertes leur a mit un coup au moral.

Effectif : 100 miliciens

Commandant : Rudolf Schmitt

Achat : 600 Guilders

Les troupes irrégulières

Des troupes non régulières sont également présentes en nombre. Il s'agit principalement des norses, mais aussi des fangeux d'Igor le Fou et des matelots de Vargas. Leur commandement peut être cédé et ces troupes sont également potentiellement à vendre, mais selon des règles qui sont détaillées plus bas (cf. les colons) Ces troupes, même si elles peuvent se révéler utiles au combat sont très peu sacrificables et ne sont souvent employés pour cela qu'à contrecœur.

Les Gudderson (200)

Le clan Norse a fait venir 100 pillards sur la côte. Mais ils sont bien plus nombreux à être resté dans les navires, pour protéger le littoral et pour se protéger eux mêmes. Il y a même des enfants parmi les réservistes, des familles entières ayant tenu à accompagner Beinir dans son expédition légendaire.

Effectif : 100 pillards

Commandant : Beinir Gudderson

Règle spéciale : possibilité de mobiliser jusqu'à 200 pillards de plus (et donc de tripler la Valeur d'Armée), ce qui ramène dans ce cas les effectifs du clan à 0. En cas d'hécatombe, ne subsisteront que les Gudderson restés au pays, seuls face aux maraudeurs du Chaos.

Les Hullerson (200)

Les Norses convertis à Sigmar sont dans le même cas que les Gudderson et se partagent la protection du littoral avec eux. Comme pour les Gudderson, il est possible de faire venir des pillards supplémentaires, ce qui augmente les risques d'hécatombe pour le clan et met en danger la sécurité de toute la colonie dont les côtes seront alors moins protégées.

Effectif : 100 pillards

Commandant : Jorun Hrolfsdottir

Règle spéciale : possibilité de mobiliser jusqu'à 200 pillards de plus (et donc de tripler la Valeur d'Armée), ce qui ramène dans ce cas les effectifs du clan à 0. En cas d'hécatombe, le clan est définitivement mort.

Les matelots de Vargas (600)

Dernière faction en charge de la protection des côtes, et sans doute la plus puissante, la flotte de Vargas peut être appelée au sol (où elle est bien moins efficace qu'en mer). Le faire met par contre en péril toute la défense de la colonie, d'une part, mais aussi la sécurité du retour : les autres navires sont bien moins en capacité de repousser une attaque de pirate. Vargas a refusé de mobiliser ses matelots lors du grand assaut des peaux-vertes, ce qui lui a attiré de nombreux reproches depuis.

Effectifs : 300 matelots

Commandant : Capitaine Esmeralda Vargas

Les Fangeux (500)

La multitude de miséreux originaires de l'Anguille et de Marienburg, et qui suivent les ordres d'Igor le Fou, est ici pour coloniser Albion. Les fangeux sont de très mauvais combattants, meurent très facilement, et sont bien plus utiles dans un champ ou dans une mine qu'au front. Mais ils sont tellement fanatisés par leur Croisade qu'il est possible de les envoyer au combat où leur masse peut se montrer redoutable même s'ils tomberont par centaine.

Effectif : 2000 fangeux

Commandant : Igor le Fou

Les colons

Ce n'est pas tout de repousser les ennemis, il faut aussi s'installer. Cette partie du jeu concerne principalement la fin et l'après-jeu, mais elle n'en est pas moins essentielle. Si vous la négligez, et que personne n'est en capacité de peupler votre colonie, tous vos efforts auront été vains. Les colons ont tous un coût, plus ou moins important, et une valeur de travail (VT)

Les esclaves

Actuellement, les esclaves coûtent chers et ne sont pas très efficaces. C'est que le marché n'est pas encore vraiment légal et ils sont donc très rares. Si la pratique devait se généraliser, leur prix baissera sans doute et l'encadrement de cette main d'œuvre spécifique sera sans doute mieux assuré. En attendant, la Guilde des Fers est la seule à en proposer, venant principalement d'Arabie, et elle peut donc jouer librement sur les prix comme elle l'entend, à la hausse ou à la baisse.

Fournisseur : Guilde des Fers (représentant sur place Gerd Jühn, pour Karl-Heinz Schippe)

Achat : 800 Guilders pour 100 esclaves (VT : 10)

Les bagnards

Le Bagne de Marienburg est une institution chargée par la Ligue de la gestion des criminels. Activité en expansion mais qui a un coût énorme, si bien que le Bagne est l'une des rares entités de la Ligue qui coûte plus d'argent qu'elle n'en rapporte. Pour réduire le « trou du Bagne », ses dirigeants vendent les services des bagnards à différents partenaires. Une main d'œuvre légale, efficace et bon marché, mais généralement peu appréciée des populations voisines. Mais en Albion, des populations voisines, il n'y en a pas...

Fournisseur : Les Bagnes de Marienburg (représentant sur place Capitaine Esmeralda Vargas)

Achat : 1000 Guilders pour 100 bagnards (VT : 20)

Les hommes libres

Les miliciens des différents Ost, les fangeux et les membres des clans Norse sont tous volontaires pour s'installer en Albion. Les installer sur place à cependant un coût, à prévoir dans vos projets de colonisation. Voici ce que chacun demande comme pécule de départ à celui qui les commande :

Milicien d'un ost : 800 Guilders pour 100 miliciens (VT : 10)

Fangeux : 450 Guilders pour 100 fangeux + un pourboire à Igor le Fou de minimum 50 Guilders (VT : 40)

Norse : 2800 Guilders pour 100 pillards et 300 membres de leur famille (gratuit si demandé par un chef norse) (VT : 10)

Les mercenaires ne sont pas volontaires pour une vie de paysans, mais acceptent de s'installer contre des charges militaires officielles. C'est particulièrement coûteux (outre leur pécule de départ, il faut les « racheter » à leur compagnie) mais ils seront indispensables à la survie de la colonie. Compter 1100 Guilders pour dix mercenaires convertis en homme d'arme.



LES DÉBUTS DE LA COLONISATION

Le choix du lieu où vous avez accosté en revient à Maître Dieter Grubber qui, selon de nombreux calculs tous validés autant par la Guilde des Armateurs que par le Collège Henrik, a décidé que c'était la zone la plus propice à une installation.

Et, effectivement, dans les premiers temps, tout se passait bien. La Brume n'était pas trop envahissante et les peuples voisins se tenaient relativement tranquille même s'il y avait quelques escarmouches de-ci de-là. Il y a un mois cependant un gigantesque assaut mené par des peaux-vertes, que personne ne soupçonnait être en si grand nombre, a ravagé les premières installations.

La Compagnie des Brumes a pansé ses plaies et à commencer à reprendre du territoire. Mais les mercenaires s'impatientent, ce qui est un immense problème : il existe dans la Ligue une clause de retrait que les compagnies mercenaires peuvent faire valoir pour rompre un contrat s'il est manifeste qu'il conduit à la mort des troupes. Une fronde agite en ce moment les mercenaires, menée par les Tentes Sanglantes et, sans résultats rapides, il est à craindre que les troupes se démobilisent.

Les installations actuelles

Théralinde

Fierté des bretonniens, Théralinde (du nom de la bien-aimée du premier Duc d'Anguille, Sire Cordouin) est l'installation la plus stable de l'expédition. Installée en bordure d'un large cours d'eau, que les hommes ont nommé Le Froid autant en hommage à Sire Hector que parce qu'il est effectivement glacial, la colonie est installée sur des terres fertiles. Elle dispose en plus d'une fortification sommaire mais efficace et les Ost des chevaliers sont très fiers d'avoir tenu tête à l'assaut des peaux-vertes derrière cette barricade de bois et d'argile.

Olovaldburg

Les Fangeux ont jeté leur dévolu sur ce lieu qui sert de port pour les bretonniens (Théralinde étant situé dans les terres). C'est un site difficile, marécageux, sur les rives d'un delta (que les Fangeux persistent à nommer estuaire), envahi d'une odeur désagréable. Mais il est pratique, indispensable même, pour assurer la connexion entre Théralinde et les bateaux. Il était cependant difficile d'imaginer que ce lieu insalubre et mal défendu trouve autant grâce aux yeux des Fangeux.

Le Bois du Roi

Dernière installation des bretonniens, ce camp de bûcheron est installé dans une forêt giboyeuse et fournit bois, viande et fourrure à Théralinde. Ce qui provoque une situation quelque peu tendue : en Bretagne, les bois de chasse appartiennent obligatoirement à un chevalier, et chasser sur les terres d'un noble c'est du braconnage (ce qui peut valoir peine de mort). Les troupes bretonniennes ont habilement anticipé en nommant l'endroit « Bois du Roi », se

plaçant ainsi sous la protection du Roi de Bretonnie. Mais les chevaliers vont-ils accepter ou revendiquer pour l'un d'eux les droits de chasse ?

Verdunning

Dernier bastion de la Ligue, qui a grandement souffert du grand assaut des peaux-vertes, Verdunning (qui signifie éclaircie) est une plage entourée de rochers qui ont permis l'installation de fortifications sommaires. Hormis sa position stratégique intéressante et la profondeur de ses fonds qui permettent aux vaisseaux d'approcher au plus près, ce site n'offre aucune perspective économique (exceptée pour des pêcheurs). On est bien loin de la colonie espérée par la Ligue, et c'est tout ce qui leur reste.

L'avant-poste

Ce site sans nom est occupé par les troupes de la baronne Von Kemmling et de Gregor Krezel sous le commandement de Rudolf Schmitt. C'est un petit bastion légèrement fortifié, profitant d'une situation géographique importante, mais ne possédant aucune ressource proche permettant de l'envisager comme autre chose qu'une construction militaire. Situé à des kilomètres de Verdunning, loin des autres troupes de la Ligue, le contingent du Noordenmark a été peu touché par le grand assaut des peaux-vertes.

La mine de cuivre

Nommer les lieux ne semble pas dans la mentalité ni de la baronne ni de Gregor Krezel. Cette mine a été découverte par leurs hommes, qui l'exploitent depuis. Ce n'est clairement pas une priorité pour la colonisation, mais le cuivre qui s'y trouve semble de bonne qualité et facile d'accès, si bien que si les choses devaient mal tourner, les vaisseaux de Gregor Krezel ne repartiront pas les cales vides.

La Crique aux Morses

C'est dans cette crique que s'est installé le clan Gudderson, ce qui provoque les moqueries des bretonniens qui ont rebaptisé le lieu « Crique aux Norses », ou les Norses « Morses », selon l'humeur du moment. La crique est en attendant un bon site de mouillage, dont dépendent par ailleurs Krezel et la baronne puisqu'il est le plus proche de leur mine de cuivre. Les eaux sont poissonneuses, le rivage peuplé de morses (donc d'ivoire...) et le site est aisément défendable.

Ambolt

Dernier site encore debout après le grand assaut peau-verte, Ambolt (l'enclume) est une place forte qui fait la fierté des norses convertis. Ils en ont fait leur base d'opération et l'ont solidement fortifié. Situé en hauteur sur un promontoir rocheux c'est de toute manière un lieu difficilement prenable mais qui, à part la pierre elle-même qui le constitue, n'offre aucune ressource économique.

Le Temple maudit

Cet ancien lieu de rituels pour les elfes noirs est le premier endroit annexé par la Compagnie des Brumes. Le Haut-Commandement y est revenu sur suggestion de Maître Grüber, principalement parce que personne n'arrivait à se mettre d'accord sur le lieu d'où mener la Grande Contre-Offensive. Chaque faction tirant la couverture à soi, le Maître Sorcier a proposé un lieu neutre. Et d'autant plus intéressant, selon lui, que le lieu est baigné de magie et qu'il affirme que la colonisation sera impossible si on ne comprends pas la nature mystique de l'île. Alors pendant que les chefs militaires mèneront l'offensive dans le monde physique, les Sorciers la mèneront dans l'Aethyr.

Adversité

Les Fées

En arrivant en Albion, les Fées étaient des êtres bien mystérieux. Capables d'apparaître et de disparaître dans les Brumes, et les bretonniens les ont aussi identifiés aux êtres magiques qui peuplent leurs forêts : taille et apparence humaine, dotés de pouvoir magique, et vivant en harmonie avec la nature. Pourtant, en six mois, il a été possible de rentrer en contact avec ces « Fées » bien plus facilement qu'il n'a jamais été possible de le faire en Bretagne. Certaines possèdent des rudiments de langue impériale (mais, étrangement, pas de bretonnien) et il est donc possible de communiquer avec eux. Il a été ainsi possible d'apprendre que dans la région les Fées sont divisés en deux clans : les Duncan et les Ewen. Si aucun dialogue n'a été possible avec les Ewen, qui semblent extrêmement vindicatif, les Duncan semblent plus ouvert. La perspective d'une entente avec des Fées semblent enchanter les miliciens bretonniens mais il n'est pas certains que ces rêves folkloriques puissent se réaliser.

Les elfes noirs

Les Druchii sont la pire menace qui existe dans la région. Ils possèdent notamment une forteresse au sud qui d'après les navires éclaireurs doit servir de base à des opérations de pirateries. Jusqu'à l'assaut peaux-vertes, ils constituaient la principale préoccupation des colons, et en particulier de la Capitaine Esmeralda Vargas qui maintenait ses marins constamment sur le qui-vive. Les elfes noirs semblent cependant eux-même divisés en clan. En déchiffrant des inscriptions, Alfdan, le maître des runes norse, a compris que la région était réparti entre trois maisons elfes noires : l'une qui tient la forteresse, une autre qui vit dans les montagnes à l'ouest de Théralinde, et une dernière non identifiée. Pour l'instant, il n'y a eu que des escarmouches avec les Druchii et la Forteresse, ainsi que ceux des montagnes, semblent plus ou moins tolérer la présence humaine. Parfois, un éclaireur est aperçu, signe aux yeux de certains que les elfes noirs attendent le moment opportun pour frapper. Norses et mercenaires sont extrêmement tendus et se préparent à une bataille contre cet ennemi redoutable.

Les peaux-vertes

Les peaux-vertes sont la plus grosse, et la plus mauvaise, surprise de cette expédition. Absents du paysage il y a encore quelques mois, ils ont progressivement croisés la route des humains, qui s'en débarrassait jusqu'alors sans peine. Jusqu'à il y a un mois. D'un coup, des centaines de gobelins et quelques dizaines d'orcs ont fait route vers les marais au nord de la région, ravageant tout sur leur passage dans une attaque aussi surprenante qu'effrayante. Les miliciens bretonniens se sont vaillamment battus et ont défendus Théralinde. Les mercenaires de la Ligue, qui devait défendre les positions se trouvant sur leurs chemins, ont eu moins de chance et ont dû battre en retraite. Beaucoup reprochent au Capitaine Vargas de ne pas avoir investi ses matelots dans la bataille, gageant que ce renfort aurait suffi à tenir en respect les peaux-vertes. Car s'ils ont remporté une telle victoire, c'est surtout grâce à la soudaineté de l'attaque qui a pris tout le monde au dépourvu. Ce mouvement inattendu et massif ressemblait, d'après l'apprenti Kopp qui étudie leurs mœurs, à une sorte de migration. Et ils sont effectivement parti s'installer dans les marais au nord d'Olovaldburg dans un territoire que les fangeux prétendent peuplé de mythiques Fimirs, d'effrayantes créatures des marais. Toujours est-il que maintenant que les effectifs peaux-vertes sont connus, et que la surprise étant passé l'ennemi semble maîtrisable, beaucoup de mercenaires souhaitent prendre une sanglante revanche.

Les Humains

Il y a des humains en Albion, en plus de ceux de la Compagnie des Brumes. Ce n'est pas très troublant : il y a déjà eu plusieurs tentatives de colonisations, et il était vraisemblable que certaines donnent naissance à des communautés plus ou moins précaires. Pour l'instant, vous en avez découvert trois.

Les pêcheurs de la Pointe-aux-albatros, proche de la Crique aux Morses sont des marins kislemites aux long cours qui ont ici un poste avancé dans leur saison de pêche. Ils ne sont pas très nombreux et il y a quelques mois le camp était même presque vide. Actuellement ils sont une centaine à terminer la saison avant de rentrer à Erengard.

Le contingent est le nom que vous donnez à des hommes vivant à proximité d'Ambolt. Le peu de contact qu'il y a eu avec eux a été particulièrement tendu si bien qu'il est difficile de connaître leurs intentions. Il s'agit assurément d'un ancien contingent militaire, issu de Kemperbad au vu des couleurs, ayant participé à une précédente tentative de colonisation.

Les Fils de la Harpie est le nom que les Gudderson donnent à cette tribu norse qui vit à l'ouest des terres de la baronne Von Kemmling. Décrit par leurs compatriotes comme fous et sanguinaires, personne n'a encore tenté de réellement rentrer en contact avec eux. Si on en croit les légendes rapportées par Haldi, le tisseur d'Edda, ces norse se prétendent descendants de harpies, des démons volants dressés par les pirates elfes noirs.

Monstres

Il y a également des monstres et d'autres horreurs en Albion. Hormis les Fimirs, ces créatures des marais peu connu à part à travers le folklore des Fangeux, un hypogriffe aurait fait son nid à l'ouest de Verdunning et d'après les éclaireurs norse un géant vivrait à proximité de l'Ambolt. Mais la plupart des créatures isolées ont déjà été tué par les mercenaires, les chevaliers et leur ost au cours des premiers mois de colonisation. Ils sont sans doute peu nombreux maintenant.



LES RÈGLES DE LA COLONISATION

Un plateau représentant la région sera disponible dans la salle de commandement, accessible à tous. Ce plateau vous servira pour commander vos troupes à distance, au moyen d'un système de messenger. Sont présentés ici les règles de simulation de la colonisation, mais celle-ci sont ici réduites à leur stricte minimum pour ne pas vous assommer de détails. Un rapide briefing sera fait à l'oral et toutes les règles seront données aux joueurs qui en font la demande. Pour les autres, ces quelques paragraphes sont suffisants si vous avez des troupes à gérer.

Précision importante : Nous avons indiqué dans le descriptif de chaque troupe qui est leur commandant. Par défaut, c'est à ce joueur de s'occuper du jeu de plateau. Cependant si ce n'est pas un aspect du jeu qui vous intéresse, plutôt que de le laisser de côté, de le bâcler ou de le subir, confiez cette tâche à un autre joueur volontaire. Si vous n'en trouvez pas dans votre faction, filez vos troupes à un joueur allié et profitez-en pour négocier des avantages pour votre faction.

Les mercenaires attendent une opération majeure et, pendant le GN, vous allez leur fournir. Tous les hommes sont prêts, pendant 24 heures. De minuit le Vendredi soir à minuit le Samedi soir, vous pourrez passer des ordres toutes les deux heures, il y aura donc 13 tours. A l'issue de cette éprouvante journée pour vos hommes, il faudra avoir fait des efforts significatifs dans la colonisation, sans quoi vous risquez de perdre la confiance des mercenaires et de voir vos Ost se démoraliser.

Vous êtes libres de mener la colonisation sur les fronts que vous voulez, d'affronter les ennemis de vos choix, de choisir vos alliés, d'exploiter des ressources, de construire ou de simplement raider ou piller. L'important c'est de pouvoir présenter un bilan positif à vos troupes à la fin du GN, de leur faire sentir qu'il y a encore un espoir de s'enrichir ou de s'installer.

Donner les ordres

A chaque tour, vous devez remettre vos ordres sur un papier réservé à cette utilisation. Les ordres utilisent un système de symboles, et il n'y en a que trois à retenir.

► : **Marcher**

L'ordre marcher peut cibler au maximum un lieu situé à un plateau de distance. Il peut cibler un lieu où l'unité se trouve déjà. Cet ordre sert à deux choses : soit se rendre sur un lieu inconnu et l'explorer (donc le découvrir), soit à attaquer un lieu déjà connu.

Explorer : c'est l'alternative la plus simple, l'unité se rendant sur un lieu inconnu elle en découvre les caractéristiques qui deviennent aussitôt connues de tous. S'il y a des ennemis sur place, un affrontement peu éclater ou non.

Combattre : Lorsqu'un combat éclate, volontairement ou non, il est résolu immédiatement. Le système ne vous est pas communiqué (sauf sur demande) mais sachez qu'il repose sur le hasard, sur un tableau, et que la victoire revient le plus souvent à celui qui a la supériorité en terme de valeur d'armée. A l'issue du combat, que vous soyez victorieux ou non, vous aurez des combattants intacts, des combattants en déroute, des blessés et des morts.

Les combattants **intacts** sont immédiatement disponibles pour un éventuel autre combat (si par exemple une troupe camouflée vous attaque par surprise, certains PNJs ont ce pouvoir vous le savez : les Fées par exemple)

Les combattants **en déroute** seront disponibles dès la fin du tour, et vous pourrez les employer normalement.

Les combattants **blessés** sont sortis du jeu. A moins que vous ne possédiez des unités d'herbes de soin, ils resteront blessés jusqu'à la fin du GN. Ils ne pourront plus être utilisés au combat mais pourront toujours servir pour travailler.

Les combattants **morts** sont définitivement retirés du jeu, à moins que vous ne possédiez des capacités nécromantiques et que vous souhaitiez les utiliser.

Si vous êtes victorieux vous vous emparez du lieu (et en repoussez l'adversaire). Sinon c'est vous qui êtes repoussé.

▲ : Exploiter

L'ordre exploiter peut cibler au maximum un lieu à un plateau de distance. Cet ordre sert à exploiter les ressources d'un site déjà connu. Si ces ressources sont destinés à un autre lieu que celui exploité (c'est souvent le cas) il faut l'indiquer sur l'ordre.

Pour exploiter un site, il faut disposer d'unités et calculer leur Valeur de Travail selon le barème suivant :

20 Mercenaires : 1	10 Esclaves : 1
20 Blessés : 1	10 Bagnards : 2
10 Miliciens : 1	10 Fangeux : 4
10 Pillards : 1	

Exploiter une unité de ressource coûte 1 point. L'expédition à un site situé à un maximum d'un plateau de distance coûte 1 point + 1 point par plateau supplémentaire. Si la cible de l'expédition n'est pas un site sur le plateau mais les bateaux, afin de mettre les ressources à l'abri, il faut indiquer un port contrôlé par des joueurs et préciser « *bateau* ».

▼ : S'installer

L'ordre s'installer peut cibler au maximum un lieu à un plateau de distance. Cet ordre sert à développer un site. La Valeur de Travail donnée plus haut sert également pour cet ordre. Il est possible de faire trois actions différentes en fonction des ressources exploitées :

Terrasser : ne nécessite aucune ressource et nécessite 4VT pour augmenter d'un point le maximum de fortification possible d'un site. Ce maximum ne peut être augmenté de plus de 5 points pendant le GN.

Fortifier : Nécessite du bois, de l'argile ou de la pierre de taille et nécessite 2 VT par ressource. La valeur de fortification du site augmente d'autant.

Soigner : Nécessite des herbes médicinales et 2 VT par point de ressource. Soigne 5 blessés par herbe médicinale dépensée.

Il est en théorie possible de faire bien plus (exploiter des champs, construire des bâtiments, etc) mais dans le cadre de ce raid de 24 heures toutes vos ressources sont concentrées sur fortifier, combattre et piller des ressources pour vos bateaux si la colonisation est un échec.