RÈGLE DE CAMPAGNE [PART.1]

Voilà déjà plusieurs dizaines d'années que le roi d'Aquilonie a réuni sous son autorité plusieurs royaumes du monde connu dans une confédération, afin de mettre fin aux conflits qui ravageaient régulièrement ces contrées.

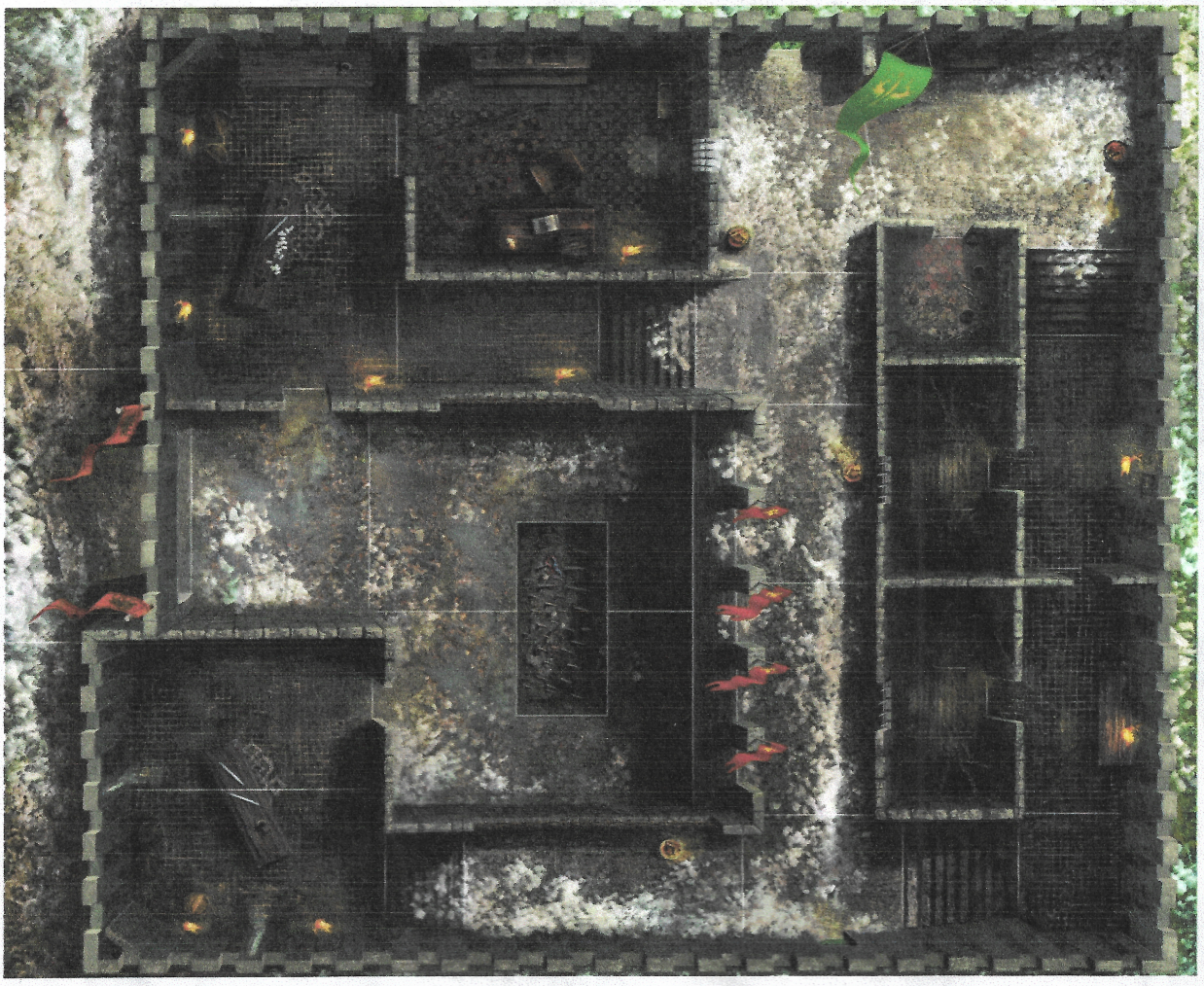
Quelques fois, il fallu conclure des alliances, d'autre fois il fallu mener de durs combats afin de convaincre ceux qui doutaient de l'idée d'une autorité unique et soumettre les plus récalcitrants.

Pour cela, il a pu compté sur l'aide de valeureux guerriers, parmi le premier desquels Conan le Cimmérien qui, de voleur qui rançonnait la côte Noir, est devenu mercenaire au service du Roi. Ses état de services étant impresssionnants, le roi décide de le nommer général de ses armées.

Conan a pu s'entourer d'hommes et de femmes valeureux. A commencer par Constantius, officier militaire intelligent dont la réputation n'est plus à faire. Il en fait son aide de camp. Vient ensuite Kerim shah, fine lame de la noblesse turannienne. Vanir, guerrière Valkirie hors pair, capable de se faufiler rapidement n'importe où. Pélias, sorcier sans âge à la connaissance immense. Et enfin, Taramis, jeune prodige éduquée à la magie.

Mais voilà, la révolte gronde, les différents sorciers des pays confédérés supportent de plus en plus mal la domination aquilonienne. La raison principale est que leur liberté à été restreinte depuis la création de la confédération. C'est pour cette raison que le roi a engagé le plus fidèle d'entre eux, Nathok comme conseiller principal, qui vit sur une île au milieu de la mer de Vilayet.

Nathok a la délicate mission de faire accepter aux sorciers les bienfaits de la confédération. C'est alors que les remuantes tribus pictes entrent en rebellion et qu'une terrible nouvelle arrive aux oreilles du Roi.....



Objectifs