

RAID !

Par Ian Pickstock, Traduction Patatovitch
White Dwarf n° 192 p. 37 et suivantes
Version 1.0, 27/08//20

Ce document est la traduction d'un article du White Dwarf n° 192 décrivant une petite campagne de trois batailles à jouer entre deux armées : les Orques et Gobelins et les Elfes noirs. Elle est écrite pour la 5^e édition de Warhammer, mais la transposer à une version antérieure ou ultérieure ne devrait pas poser de problèmes insurmontables.

Sommaire

LE BACKGROUND.....	2
JOUER LA CAMPAGNE AVEC D'AUTRES ARMÉES.....	2
BATAILLE 1 : COURSE À LA TOUR.....	3
BRIEFING DES ORQUES – Allumez le feu.....	4
BRIEFING DES ELFES NOIRS – Les chevaucheurs de la tempête.....	5
BATAILLE 2 : LA HUTTE DU CHAMAN.....	6
BRIEFING DES ORQUES – Stoppez-les !.....	7
BRIEFING DES ELFES NOIRS - Du sang pour Khaine.....	7
BATAILLE 3 : RENCONTRE FINALE.....	8
BRIEFING DES ORQUES – On reste et on s'bat.....	9
BRIEFING DES ELFES NOIRS – Détruisez-les !.....	9

LE BACKGROUND

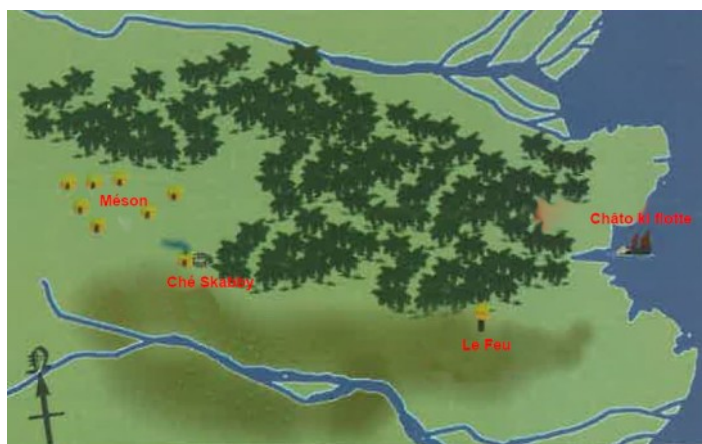
On peut trouver des Orques dans tous les recoins du monde de Warhammer. Ils sont une race prolifique et leur nature féroce et guerrière n'a d'égal que leur volonté de couvrir le plus de territoire possible. Les Orques dominent les plaines des Badlands, mais on trouve également de petites communautés tribales dans les forêts du nord de la Lustrie et dans la Jungle du Désespoir. Souvent, ces tribus entrent en contact avec des groupes de pillards elfes noirs. Les nobles elfes noirs de Clar Karond organisent chaque printemps des fêtes d'asservissement rituelles pour chasser les tribus orques. Débarrasser la terre sacrée de Naggaroth des vilains Orques est à la fois un grand honneur et un sport plaisant.

Cette campagne suit un tel raid des Elfes Noirs sur un village Orque à la frontière sud de Naggaroth. En règle générale, les elfes noirs sont déployés depuis de leur Arche noire et attaquent avec férocité les colonies les plus proches. Si le joueur Orques et Gobelins peut arrêter les elfes noirs, non seulement il aura sauvé son village, mais il gagnera également une grande renommée en tant que seigneur de guerre. Si le seigneur Elfe noir parvient à vaincre les Orques, il gagnera le respect et de nombreuses faveurs de la part de ses nobles camarades de Clar Karond.

JOUER LA CAMPAGNE AVEC D'AUTRES ARMÉES

Bien que cette campagne ait été écrite en pensant aux orques et aux gobelins contre les elfes noirs, il est parfaitement possible de jouer la campagne avec d'autres armées. Et, même si vous avez ces armées, vous pourriez aussi échanger les rôles, de sorte que les Orques et les Gobelins attaquent une colonie elfe noire. Jouer aux jeux avec votre propre choix d'armées est très facile, tout ce que vous avez à faire est de suivre ce petit ensemble de règles ci-dessous.

Dans le premier scénario, les deux camps ont un choix restreint de troupes. Nous n'avons pas l'espace ici pour définir tout ce qui est autorisé pour chaque armée. Vous pouvez le faire vous-même avec un peu de bon sens. Supprimez tout type de troupe qui rendrait le scénario ridiculement facile pour les deux camps [ainsi que les personnages trop puissants]. Les Harpies elfes noires en sont un bon exemple. Comme vous pouvez



La carte montre la campagne du point de vue des orques. Le « château qui flotte » est une Arche noire elfe noire. Depuis la baie où ils débarquent, les elfes noirs attaquent d'abord, « l'Signal » puis la « chez Skabby » et « La mésou »

l'imaginer, il serait assez facile pour un régiment volant de s'emparer de la tour dès le premier tour du scénario 1. Rappelez-vous également que les batailles sont de petites taille par rapport aux batailles normales de Warhammer. L'introduction de certains types de troupes peut déséquilibrer le jeu. Les fanatiques gobelins en sont un bon exemple. Nous avons décidé de ne pas les autoriser car leur potentiel de destruction contre une si petite force d'Elfes noirs gâcherait le jeu. De plus, vous ne devez pas inclure de troupes qui ne correspondrait pas à l'historique. Si, par exemple, vous attaquez avec des troupes de l'Empire et qu'elles doivent traverser un gouffre par un pont de corde branlant. Vous avez des raisons évidentes de ne pas permettre au joueur de l'Empire les tanks à vapeur ! Une fois que vous avez enlevé des listes d'armée les unités qui vous ne souhaitez pas voir, vous pouvez choisir les armées parmi les entrées restantes jusqu'à la valeur de points prévus par les scénarios. Suivez enfin toutes les règles prévues par les scénarios et les listes d'armées.

Bien sûr, comme nous l'avons dit au début de l'article, si vous voulez utiliser différentes armées, vous voudrez probablement réécrire le background et créer des décors différents. Cela pourrait vous amener à créer votre propre campagne !

BATAILLE 1 : COURSE À LA TOUR

Déploiement

Le déploiement s'effectue comme pour une partie normale de Warhammer. La tour orque est placée au centre de la table. Vous devez déployer vos troupes dans les 12ps de votre bord de table et à plus de 12ps des côtés.

Qui joue en premier ?

Les deux joueurs lancent un dé pour déterminer qui commence à jouer.

La tour de guet

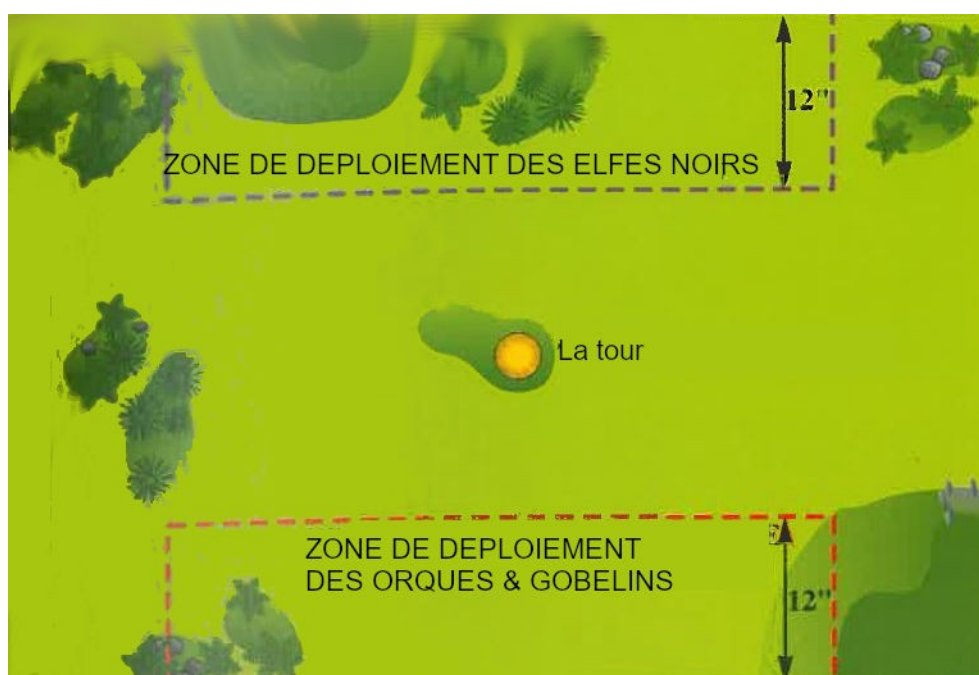
Les deux camps peuvent faire monter des fantassins au sommet de cette tour en déplaçant un régiment en contact avec son pied. Tant que le régiment n'est pas engagé au corps-à-corps, il peut placer autour de figurines sur la tour qu'il est possible d'y faire tenir.

Pour gagner le joueur orque doit allumer un feu d'alarme au sommet de cette tour. Au début de chaque tour orque, lancez 1D6 pour chaque figurine au sommet de la tour. Si vous avez un 6, le feu est allumé !

Les figurines au sommet de la tour peuvent être visées par les tireurs même si leur régiment d'origine est engagé au corps-à-corps.

Conditions de victoire

Les orques doivent atteindre la tour et y allumer un feu. Les elfes noirs doivent les en empêcher. La partie s'arrête dès que le feu est allumé ou lorsqu'il n'y a plus de troupes non-démoralisées sur la table.



BRIEFING DES ORQUES – Allumez le feu

Le gobelin particulièrement agité courait partout dans la hutte de son chef en hurlant :

« Chef, chef, y z'arrivent !

« Qui « y » ? dit le chef, perplexe.

« Mais boss ! Les zoreilles pointues !

« Les zoreilles pointues ? Répondit-il en se grattant la tête.

« Ouiii, des zoreilles pointues mais pas comme des zoreilles pointues normales. Celles-là ont des habits pourpres et des chapeaux pointus. Le gobelin commençait à s'effondrer en larmes. « Et y viennent de Skrag-kechchose et y coupent les bras, et y coupent les jambes, et y en a même que c'est des filles zoreilles pointues qui coupent les cœurs à mort avec des poignards pointus !

Le chef tendit son bras consolateur sur l'épaule du gobelin et le mena vers la porte de sa hutte. Il donna au Gobbo un amical coup de pied aux fesses et s'assit sur une pile de fourrures pour penser. Le front du boss orque était plissé par la concentration. Ces nouvelles ne pouvaient signifier qu'une seule chose : des elfes noirs arrivaient !

À l'est de votre domaine, il y a une tour de guet construite spécialement pour avertir les autres tribus des attaques ennemies. Vous devez lever votre armée, sécuriser cette tour et y allumer un feu avant que les elfes noirs ne la capturent.

Conditions de victoire

Pour gagner la partie, vous devez allumer le feu au sommet de la tour. La partie s'arrête dès que le feu est allumé ou lorsqu'il n'y a plus de troupes non-démoralisées sur la table.

Votre armée :

Vous pouvez choisir 1500pts d'armée dans le livre d'armée des Orques et des Gobelins en respectant les limitations suivantes :

Personnages

- 1 Héros Orque ou Orque sauvage

Votre armée doit être menée par un héros Orque ou orque sauvage qui représente le chef d'une petite communauté d'orques et de gobelins. Il compte comme étant le général de l'armée même s'il n'est qu'un héros.

- 0-1 Chaman Gobelin

Vous pouvez inclure un chaman gobelin de niveau 1 (un apprenti de Skabby - cf. bataille 2)

- 0-1 Porteur de la grande bannière Orque ou Orque sauvage.

- 0+ Champions

Vous pouvez inclure des champions Orques, Orques sauvages ou Gobelins dans vos unités.

Régiments

Vous pouvez inclure les unités suivantes dans votre armée :

0-1 unité de chevaucheurs de sanglier orques sauvages

0-1 unité de chevaucheurs de sanglier orques

0-1 unité de Kostos orques

0+ unité d'orques sauvages

0+ unité d'orques

0+ unité d'archers orques

0+ unité de gobelins

Monstres et machines de guerre

L'armée ne peut pas inclure de monstres (que ce soit comme monstres liés ou monture). Vous ne pouvez pas non plus avoir de machines de guerre ou de chars.

BRIEFING DES ELFES NOIRS – Les chevaucheurs de la tempête

Après de nombreuses journées de recherche le long de la côte sud de Naggaroth, vos éclaireurs ont rejoint l'Arche noire annonçant qu'il y avait un village orque à proximité. Enfin, les profanateurs ont été trouvés et ils vont être punis de salir les terres sacrées de Khaine.

Une grande tour mal bâtie marque l'entrée de leur territoire. Elle est indubitablement d'origine orque et c'est probablement un système d'alerte pour les tribus alentour.

Vous commandez un petit contingent légèrement armé. La mission dont vous avez été honoré est de capturer cette tour avant que les orques puissent l'utiliser comme signal pour le reste de leur engeance. Une fois, la victoire acquise, le reste de votre armée pourra surprendre les orques et les massacrer sans merci. Les sanctions en cas d'échec n'ont pas besoin d'être précisées.

Conditions de victoire

Vous devez empêcher les orques d'atteindre la tour et d'y allumer un feu. La partie s'arrête dès que le feu est allumé ou lorsqu'il n'y a plus de troupes non-démoralisées sur la table.

Votre armée :

Vous pouvez choisir 1500pts d'armée dans le livre d'armée des elfes noirs en respectant les limitations suivantes.

Personnages

- 1 Héros elfe noir

Votre armée doit être menée par un héros elfe noir qui est l'un des nobles de Clar Karond à la tête de ce raid esclavagiste. Il compte comme étant le général de l'armée même s'il n'est qu'un héros.

Vous pouvez également inclure un sorcier de niveau 1 et un porte-bannière orque ou orque sauvage.

- 0-1 Porteur de la grande bannière

- 0+ Champions

Vous pouvez inclure des champions elfes noirs ou Furies dans vos unités.

Régiments

Vous pouvez inclure les unités suivantes dans votre armée :

0-1 Unité de Chevaucheur de Sang-froids

0-1 Unité de Cavaliers noirs

0+ Unité d'arbalétriers elfes noirs

0+ Unité de guerriers elfes noirs

0+ Unité de Furies

0+ Unité de Corsaires des Arches noires

0+ Unité de lanciers elfes noirs

Monstres et machines de guerre

L'armée ne peut pas inclure de monstres (que ce soit comme monstres liés ou monture). Vous ne pouvez pas non plus avoir de machines de guerre ou de chars.

BATAILLE 2 : LA HUTTE DU CHAMAN

Déploiement

Pour ce scénario le déploiement est fait de manière inhabituelle. Le joueur elfe noir dispose de deux zones de déploiement, mais il doit choisir une seule d'entre elle. La zone de déploiement dépend de la route que les elfes ont suivi pour arriver jusque-là. Les orques et les gobelins se déploient dans une bande de 12ps courant au centre de la table. Placez la hutte du chaman au centre de la table.

Si les orques et les gobelins ont gagné la première bataille, ils savent par où les elfes vont arriver et peuvent se déployer en dernier. Si ce n'est pas le cas, les elfes noirs se déploient en second.

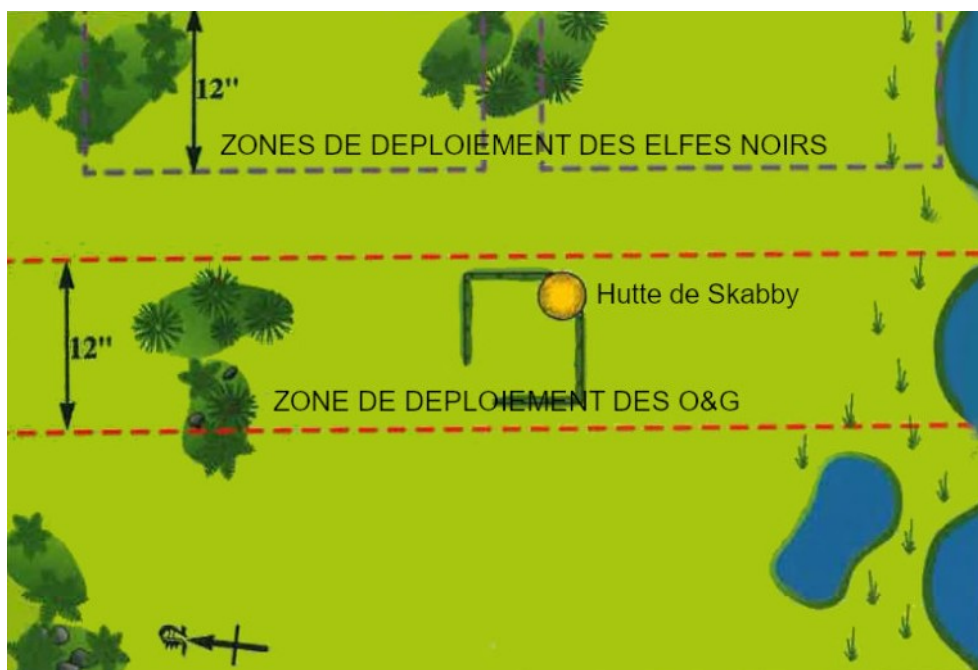
Qui joue en premier ?

Les elfes noirs jouent en premier à moins qu'ils ne se perdent dans les marais (cf. briefing des elfes noirs).

Conditions de victoire

Vous gagnez des points de victoire habituel pour détruire et démoraliser les unités et les personnages ennemis. La bataille cesse lorsque toutes les unités des elfes noirs non-démoralisées, sont passées dans la moitié de table des orques.

Le camp qui a le plus de points de victoire à la fin a gagné.



BRIEFING DES ORQUES – Stoppez-les !

En général, la plupart des ga' n'ont rien envie d'avoir à faire avec Skabby l'chaman, principalement à cause qu'il est pas commode et qu'il fouette grave. C'est pour ça qu'il vit à part des autres. Mais quand même, Skabby est bon pour défoncer les racailles à la baston et pour soigner les furoncles sur les fesses des boss après la course en sanglier.

Même s'il est assez lunatique, vous avez décidé de rejoindre la hutte de Skabby et lui demander de vous aider à combattre les zoreilles pointues ! Il y a deux routes jusqu'à cette hutte, l'une passe par la jungle et l'autre par un marais. Avec un peu de chance,

Votre armée :

Les deux camps disposent uniquement des unités et des personnages ayant survécu à la bataille précédente. Si une unité a perdu des figurines durant la première bataille, elle revient à effectif plein. Les unités qui ont été détruites ou qui ont fui en dehors de la bataille sont perdues. Les unités démoralisées toujours sur la table à la fin de la partie, peuvent participer à cette bataille à plein effectif. Les personnages blessés retrouvent tous leurs PV, mais ceux qui sont morts, sont vraiment, vraiment mort !

De plus, vous recevrez peut-être l'aide du chaman Skabby.

Le chaman Skabby

Skabby le chaman est très lunatique, surtout si des gens viennent l'enquiquiner alors qu'il « médite ». Comme son attitude est imprévisible, le joueur orque doit lancer un dé chaque tour pour voir si le chaman veut bien sortir de sa hutte où il est réfugié au début de la bataille. Au début de chaque tour orque, lancez 1D6 pour voir ce que fait Skabby :

D6	Skabby
1-2	Skabby boude dans sa hutte et ne sort pas.
3	Skabby trouve un vieux parchemin (un <i>Parchemin de dissipation</i>), mais il ne sort pas de sa hutte.
4	Skabby met ses <i>Peintures de guerre</i> , mais il ne sort toujours pas de sa hutte.
5-6	Skabby sort de sa hutte avec les éventuels objets magiques qu'il y a trouvé. Il peut immédiatement bouger, combattre et lancer des sorts normalement. Skabby est un seigneur chaman orque sauvage. Son profil est normal mais, comme il n'est pas forcément au mieux de sa forme, lancez 1D3+1 pour déterminer son niveau de magie pour cette bataille et tirez-lui ses sorts en conséquence.

Skabby ne peut pas être utilisé tant qu'il n'est pas sorti de sa hutte.

BRIEFING DES ELFES NOIRS - Du sang pour Khaine

Après un premier engagement avec l'ennemi à la tour, les orques ont battu en retraite. Vous devez les poursuivre et les arrêter rapidement. Vos sorciers ont détecté une présence magique à proximité et vous pensez que les orques ont probablement été cherché de l'aide auprès de l'un de leurs ignobles chamans.

La route...

Il y a deux chemins possibles pour atteindre la source de magie : l'une traverse la jungle et l'autre traverse un marais. Vous devez décider laquelle votre armée utilisera.

Si vous traversez la jungle, vous devrez lancer un dé pour chaque unité de votre armée. Sur un résultat de 1, l'unité s'est perdue et ne peut pas être déployée au début de la partie. Elle arrive par votre bord de bataille au début du deuxième tour.

Si vous traversez les marais, il y a un risque que votre armée s'enlise. Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, vous avez été retardé et vos ennemis ont le premier tour.

Votre armée :

Les deux camps disposent uniquement des unités et des personnages ayant survécu à la bataille précédente. Si une unité a perdu des figurines durant la première bataille, elle revient à effectif plein. Les unités qui ont été détruites ou qui ont fui en dehors de la bataille sont perdues. Les unités démoralisées toujours sur la table à la fin de la partie, peuvent participer à cette bataille à plein effectif. Les personnages blessés retrouvent tous leurs PV, mais ceux qui sont morts, sont vraiment, vraiment mort !

En plus de ceux-là vous disposez de 500pts de renforts choisis avec les mêmes limitations que pour la première bataille. Toutefois, dans ces 500pts, vous pouvez prendre, en plus, un sorcier de n'importe quel niveau.

BATAILLE 3 : RENCONTRE FINALE

Déploiement

La partie est jouée sur une table 180x120 cm. Les défenseurs orques sont disposés dans leur camp et leurs renforts arrivent par les zones indiquées sur la carte. Les elfes noirs se déploient à l'opposé et dépend de la vitesse à laquelle ils sont arrivés dans la moitié de table des orques au tour 2 :

Tour 4 : 24ps, Tour 5: 18ps, Tour 6 : 12ps, Tour 7 :6ps

Les renforts elfes noirs peut arriver dès le tour 2 par le bord de table au moment où le joueur le décide.

Qui joue en premier ?

Lancez un D6. Le plus haut commence.

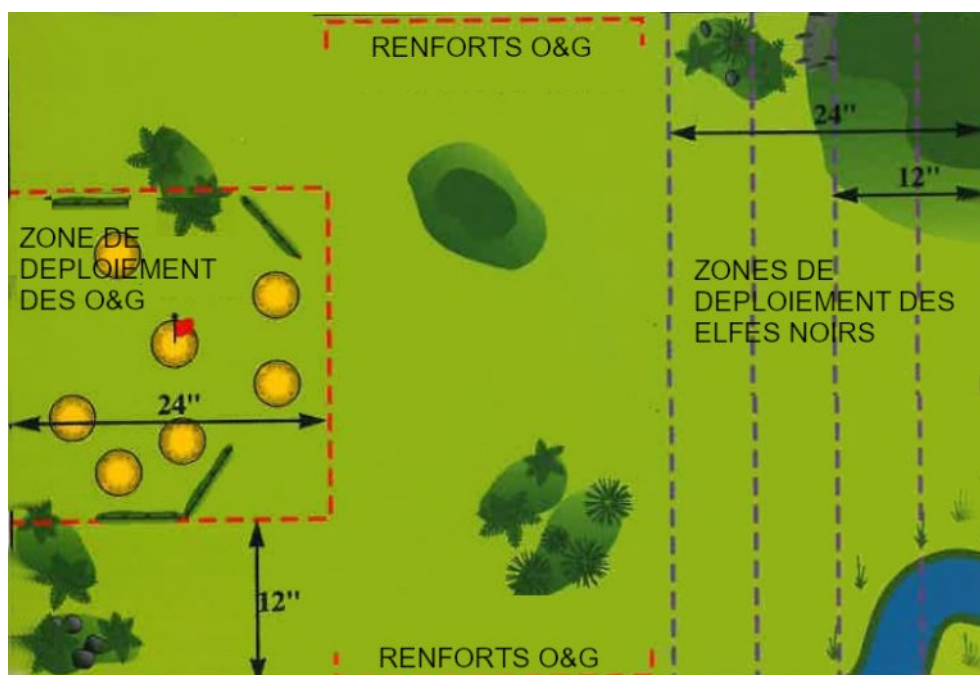
Conditions de victoire

Vous gagnez des points de victoire normaux pour détruire et démoraliser les unités ennemies.

Les orques gagnent 5 points supplémentaires si, à la fin de la partie, il n'y a pas d'elfes noirs non démoralisés à moins de 6ps du camp.

Si les elfes noirs arrivent à amener une unité non-démoralisée et qui a subi moins de 50 % de perte dans le village orque, ils gagnent 5 points supplémentaires.

Le vainqueur de cette bataille remporte la campagne.



BRIEFING DES ORQUES – On reste et on s’bat

Alors que le soleil se lève derrière la jungle, deux personnages montent au sommet de la tour de guet du village, le chef orque et son goblin souffre-douleur.

« Cé Ratchitt, le Grand, dit le chef. J’ai plein d’boy qui sont prêts à battre, et vous vous êtes prêts ? »

Ratchitt passa son pouce sur la pointe de sa lance. Lui et les autres gobelins avaient passé la nuit à aiguiser leur arme. Depuis la tour, le chef regarda la lisière de la jungle et les marais. Il pouvait voir le camp des elfes noirs et leurs feux sacrificiels. L’odeur de chair brûlée atteignait le village orque tout comme les cris de torture. « ça c’est un sale affaire, j’crois... » dit le chef qui parlait plus pour lui-même que pour son serviteur goblin. « ... faire la guerre sans piller. Ça ne serait jamais arrivé du temps de Morglum. » [...]

Votre armée :

Vous pouvez choisir 1000pts d’armée dans le livre d’armée des orques et des gobelins en respectant les limitations données dans le scénario 1. Vous pouvez toutefois choisir des machines de guerre.

Pour composer les renforts qui arriveront en cours de bataille (pas comme cette troche de cake de Skabby !), vous devez choisir une armée de 1500pts dans le même livre d’armée sans limitation.

Arrivée des renforts :

Au début de chaque tour orque, lancez un D6 pour voir si les renforts arrivent. Au premier tour, ils arrivent sur un 6. Au deuxième, ils arrivent sur 5-6, au troisième 4+ ainsi de suite. Si vous avez gagné le premier scénario, vous pouvez ajouter +2 à ce jet de dé. S’ils arrivent, lancez un nouveau D6 sur 1-3, ils arrivent par la gauche et sur 4-6, ils arrivent par la droite.

BRIEFING DES ELFES NOIRS – Détruisez-les !

Vous avez presque éliminé les Orques du territoire sacré de Naggaroth en forçant ces lâches à se replier dans les colonies. Demain, à l’aube, votre glorieuse armée tombera sur les Orques et les détruira complètement.

Votre vaste armée est prête à attaquer. Vous avez décidé de jeter dans la bataille toutes les réserves pour vous assurer une victoire écrasante et qu’aucun de vos suivants ne rate le spectacle. Ces forces sont débarquées de l’Arche noire Citadelle de l’Oubli et sont prêtes à frapper dès que la bataille sera engagée. Vos éclaireurs ont signalé des mouvements des orques au nord et au sud. Ils vont sans doute tenter de s’en prendre à vos flancs. Vous ne pouvez pas échouer sans quoi votre rang parmi les nobles de Clar Kharond sera compromis.

Votre armée

Vous pouvez choisir 2000pts d’armée dans le livre d’armée des elfes noirs (sans limitation). En plus, vous devez choisir 2 détachements de renforts de 500pts chacun.

Si vous avez perdu le scénario 2, ces détachements seront harcelés le long de leur chemin et vous devez jeter un D6 pour chacun d’eux sur la table suivante.

D6	Table de harcèlement
1	Un personnage déterminé aléatoirement subit D4 blessures avec les sauvegardes normales
2	Chaque unité de l’armée subit D4 pertes
3	Chaque unité de l’armée subit D6 touches F3 avec les sauvegardes normales
4	Vos renforts sont retardés d’un tour. Vous ne pouvez pas les déployer avant votre prochain tour.
5-6	Vos renforts arrivent sans problème.