BLOOD BATH AT ORC'S DRIFT

BAIN DE SANG AU GUE DE L'ORQUE

Un scénario pour Warhammer 2ème édition par Ian Page, Gary Chalk, Joe Dever
Traduction Slereah, pour le Verrah Rubicon

Version 1.0

AVANT-PROPOS

Bienvenue au **Gué de l'Orque**, le premier de tous les packs Warhammer contenant une aventure complète de Warhammer Battle. Ce pack de scénarios a été conçu par Ian Page, Joe Dever et Gary Chalk - des hommes dont les tables de jeu ont vu d'innombrables scènes de carnage et de massacre. Nous vous présentons l'un de ces nombreux incidents, la terrible et sanglante campagne du Gué de l'Orque. [...]

Le Gué de l'Orque a été conçu spécifiquement pour être utilisé avec les règles de Warhammer Battle - la seconde édition de Warhammer dans la boîte rouge (WH2).

JOUER AVEC LA PREMIERE EDITION

Si vous utilisez l'édition originale de Warhammer (WH1) pour vos batailles, vous aurez à convertir certaines caractéristiques.

Toutes les caractéristiques de combat sont les mêmes, sauf pour la **Force** et l'**Endurance**. Pour convertir l Force de WH2 à WH1, soustrayez 1. S2 à WH1 correspond à S3 dans le nouveau Warhammer. Pour convertir l'Endurance de WH2 à WH1, changez le nombre en lettre. A = 1, B = 2, C = 3, etc. Maintenant soustrayez 1. TB à WH correspond donc à T3 dans le nouveau Warhammer. Comme expliquez ci-dessus, cela n'est nécessaire que si vous utilisez l'édition original de Warhammer, dans la fine boîte vert-pâle. La plupart des joueurs de Warhammer utilisent maintenant la nouvelle seconde édition.

Les caractéristiques personnelles (Force Mentale, Cool, *Commandement* et *Intelligence*) fonctionnent différemment dans la nouvelle et la vieille édition de Warhammer. Si vous utilisez WH1, utilisez les valeurs raciales standards.

JOUER AVEC D'AUTRES VERSIONS

Jouer avec d'autres versions que les deux premières versions indiquées ne devrait pas poser de problèmes insurmontables. Les effectifs donnés et les profils peuvent rester les mêmes.

Pensez à ajouter l'animosité aux orques (en particulier entre les différentes composantes de l'armée de F'yar), ce sera plus rigolo. Il faudra aussi réfléchir aux pouvoirs des magiciens présents : le druide, le chamane orque, l'ermite. Restez dans l'esprit de ce qui est proposer là.

Ramalia n'apparait que dans cette campagne et sur une carte du second Citadel Journal et sa disposition actuelle la situe au coeur des terres des elfes noirs (Ghag Hraef au nord, Ghaba Ghanaf à l'est et Khaef Korrond au sud, avec les Montagnes occidentales (ou Guluach Rondi) à l'ouest). Cela peut poser quelques problèmes aux amateurs de fluff. Deux solutions s'offrent à vous :

- Déplacez dans le temps et/ou l'espace ces évènements : XIIIème siècle dans les Principautés Frontalières par exemple.

- Postuler que les nains sont chaotiques, les elfes sont noirs et les humains sont un peuple soumis aux seconds.

SOMMAIRE

AVANT-PROPOS....2
INTRODUCTION....3
BRIEFING DE CAMPAGNE POUR LE MAÎTRE DU JEU....6
SCENARIO 1 : LA PASSE DE KACHAS....8
SCENARIO 2 : LE COL D'ASHAK....11
SCENARIO 3 : LA VOIE DE LINDEN....13
SCENARIO 4 : LE GUE DE L'ORQUE....15
LES FEUILLES DE BRIEFING....18

COPYRIGHTS

Toutes les illustrations et tous les logos de cette ouvrage et toutes les images qu'il contient ont été réalisés de manière interne ou sont des travaux exécutés sur commande (artworks by Gary Chalk, maps by David Andrews). Les droits sur toutes ces illustrations sont la propriété exclusive de Games Workshop Limited.

MARQUES DEPOSEES

Toutes les marques, noms, lieux, personnages, races, illustrations et images associés aux univers de Warhammer sont soit ®, TM et/ou © Copyright Games Workshop Ltd 2000-2013, enregistrés au Royaume-Uni et autres pays du monde. Tous droits réservés.

INTRODUCTION

Le Gué de l'Orque est le premier d'une série de mini-campagnes de Warhammer, conçues pour représenter les considérations tactiques et stratégiques qui ressortent d'une confrontation réaliste entre deux forces ennemies. L'objectif est alors de donner aux joueurs l'impression d'une plus grande profondeur qui devrait normalement accompagner **toutes** les batailles.

BIENVENUE

Ce pack de scénarios Warhammer contient 3 scénarios différents :

La **Passe de Kachas**, le **Col d'Ashak** et la **Voie de Linden**, plus le scénario de la bataille principale - le **Gué de l'Orque**.

Ils sont prévus pour 2 à 7 joueurs et un Maître du Jeu pour servir d'arbitre et de coordinateur. Toutes les combinaisons de joueurs sont possibles, même si un (ou plusieurs) joueur(s) décident d'abandonner au dernier moment. Le Maître du Jeu dispose d'une table qui concerne toutes ces éventualités.

Chaque scénario est un jeu en soi; une série d'actions préliminaires qui donne aux joueurs une chance d'affaiblir leurs adversaires avant la bataille principale. Pour ceux qui sont impatients d'en découdre, des tables sont fournies pour permettre au Maître du Jeu de résoudre les actions préliminaires.

COMMENT CA MARCHE ?

Pour commencer, les joueurs et le Maître du Jeu doivent se familiariser avec l'histoire intitulée **La Revanche de F'yar**. Elle sert à mettre en place la mini-campagne.

Les trois scénarios, la Passe de Kachas, le Col d'Ashak et la Voie de Linden, représentent les combats préliminaires entre l'armée du chef Orque F'yar et les petites garnisons des trois avant-postes qui gardent les seules passes de montagne des Désolations du Nord. Elles doivent être jouées avant la bataille principale au Gué de l'Orque. Le résultat de ces petites batailles, surtout les pertes subies par l'armée du chef Orque, auront un grand impact quand (ou si) ils arriveront au poste du Gué de l'Orque.

Vous pouvez maintenant lire l'histoire de la Revanche de F'yar avant de continuer sur le jeu lui-même.

Carte du Second Citadel Journal localisant le Gué de l'Orque.

LA REVANCHE DE F'YAR

Loin au nord ouest du Nouveau Monde, au-delà des terres des elfes noirs mais avant les frontières des Désolations du Chaos du Nord, les Guerres Gobelines de Ramalia se sont enfin terminées. Une alliance difficile entre les principautés coloniales des elfes, des nains et des hommes, s'est formée sous la bannière du demi-elfe Laeron. Ce puissant seigneur de guerre du Vieux Monde les a mené à la victoire contre les hordes des envahisseurs orques et gobelins qui vinrent de leurs repaires au-delà des montagnes Ramaliennes des Désolations Nordiques.

Ce fut la campagne d'hiver de Laeron dans les Collines de Kol qui mirent finalement fin aux Guerres Gobelines. La bataille des Champs de Kol fut la dernière bataille de l'armée orque en fuite. Là, les orques Kwae Karr, menés par le Roi F'yar, furent mis en déroute. Les Kwae Karr subirent une défaite humiliante et seule la vouivre du Roi F'yar le sauva. S'envolant vers les montagnes des Désolations Nordiques, il s'y enfonça et disparu.

Et c'est ainsi que, par décision unanime, les hommes libres couronnèrent Laeron roi, chevalier commandeur de la Grande Ligue de Ramalia. Fort dans leur union, les nations indépendantes purent grandir et étendre leurs frontières. Son justicier et gardien, le roi Laeron, les dirigea avec sagesse et la paix dura cinq ans. Pendant ce temps, F'yar, le roi orque exilé, resta caché dans les montagnes. Méprisé par sa propre tribu et rejeté par les autres tribus orques et gobelines de Ramalia, il complota seul, attendant le jour où il pourrait retrouver sa gloire d'autrefois.

"Saleté. Fils de vaches et rebuts de porcs!" cracha F'yar, pelletant un autre tas de fumier de vouivre dans un seau.

Avec une main velue griffue, l'orque frappa la croupe du gigantesque reptile ailé dont il nettoyait l'enclos. La vouivre remua ses ailes et bougea légèrement.

Un autre tas de fumier tomba sur le sol.

"Gah! Tes entrailles ne s'arrêtent donc jamais?" grimaça F'yar.

Il lâcha sa pelle et son seau avec dégoût et de sa démarche aux jambes arquées, sortit de l'enclos.

Grommelant des injures, F'yar marcha le long de la galerie de pierres jusqu'à la gigantesque caverne qui fut son repaire pendant les cinq dernières années. "Bagrash! Bagrash, espèce de vautour pleurnichard, où t'es? Qu'est-ce que les Kwae Karr ont dit, où tu te planques espèce de ver puant!" Se glissant hors des ombres projetées par les torches vacillantes, la silhouette bossue de Bagrash, le chaman orque de la tribu Kwae Karr, s'avança.

"Bonjour puissant roi, fléau des Terres du Nord, broyeur de cœurs."

"Arrête les courbettes," rugit F'yar, "qu'est-ce qu'ils ont dit?" Les yeux de Bagrash s'étrécirent.

"Ils vous refusent encore, votre magnificence", dit-il tout bas.

"Maudits bâtards," ragea F'yar, "sales couards planqués dans leurs taudis. Le roi F'yar pourrait les mener. Le roi F'yar pourrait conquérir les terres de ces paysans merdeux à la peau blanche du sud!"

"Mais... votre ignominie, vous devez les convaincre, leur montrer votre puissance, restaurer la terreur de votre nom."

"Oui, oui... puissance, terreur!" cria F'yar, ses bras cagneux en l'air, pointant vers la voûte pierreuse de son sinistre domaine, "mais comment?"

Il pointa un doigt accusateur vers Bagrash, une grimace pleine de crocs sur son visage.

"Et cette femmelette de demi-elfe, le roi Laeron?"

"C'est la veille du Festival du Jour de Ramalia, votre démonitude", répondit Bagrash.

"Les peuples de Ramalia fêtent leur victoire des Guerres Gobelines. Le Roi Laeron est à la citadelle de la cité de Palesandre et ses sujets y voyagent pour rendre hommage à son héroïsme durant la guerre."

"Une fête hein?" dit F'yar, à travers ses dents serrées.

Bagrash se contenta de hocher sa tête. Le roi enragé se calma brusquement, ses yeux jaunes fixés sur le sol, en pleine réflexion. Lentement, une idée se forma dans l'esprit de F'yar et graduellement, il se mit à ricaner horriblement. Sa gorge, mal habituée au rire, commença à se gonfler et se rétracter incontrôlablement.

"Quelque chose d'amusant, votre infamie?" demanda Bagrash d'un ton surpris. F'yar commença à hululer et hurler comme un chacal, traînant ses pieds dans un étrange tourbillon de danse. "Mais oui... oui!" siffla-il, et aboya "... quel plaisir!". "Vengeance! Douce vengeance... Ils ne l'oublieront jamais... jamais... JAMAIS!"

Les propos incohérents de F'yar montaient dans une frénésie de malice et de hargne. Il jubilait follement, roulant ses yeux et grinçant des dents, dansant sa danse de joie démente. Déconcerté, Bagrash se retira et se prépara à sortir, certain que le roi orque venait de perdre la raison. Dès que Bagrash tourna le dos, F'yar s'arrêta soudainement et fit un geste mystérieux. Les yeux exorbités et l'écume aux lèvres, il pressa ses poings ensembles, comme pour écraser un petit oiseau.

"Vous verrez", siffla-t-il. "Vous verrez tous!" Il repris sa folle danse en rond et Bagrash se précipita hors de la caverne, terrifié. Le rire dément de F'yar résonant encore dans ses oreilles, comme les exultations impitoyables d'un démon enfin libéré.

Les célébrations avaient duré toute la journée. La cité de Palesandre criait de joie et ses cloches sonnaient leur message de bonheur et de bonne volonté. Le Festival du Jour de Ramalia était de retour et tous les peuples libres de Ramalia se réjouissent. Le cœur en joie, les elfes, les nains et les hommes rendirent hommage à la venue du roi Laeron, leur sauveur. Sur le balcon de la Tour du Roi, Laeron salua une dernière fois ses sujets et se retira, épuisé mais souriant. Le ciel d'hiver était rempli d'étoiles et le roi se préparait pour le banquet de ce soir.

"Perion," Laeron appela son fidèle serviteur. "amène-moi du vin pendant que je me change et me prépare pour le festin."

"Avec plaisir, mon seigneur.", répondit Perion en souriant.

Le serviteur se courba gracieusement, puis se retourna avant de courir gaiement dans l'escalier menant à la cave. Sifflotant une joyeuse mélodie, Laeron ouvrit sa garde-robe et jetta un oeil sur sa grande collection de robes et de capes de cérémonie. Hésitant encore un peu, il regarda le lit royal où l'on avait posé soigneusement son pourpoint, ses hauts-de-chausses, ses chausses et sa braguette.

"La rouge, je pense", pensa Laeron, prenant sa cape favorite.

Pendant ce temps, Peron s'était fait accosté lors de son retour de la cave, où un besoin pressant provoqua un certain retard : goûter les nombreux vins. Maintenant, bien enivré, il titubait sur un palier en essayant de tenir une conversation cohérente avec l'Intendant de la citadelle, qui demandait une audience avec le roi avant le festin.

"... Mais c'est c'que j'veux dire, mon vieux", marmonna Perion, donnant à l'intendant une tape dans le dos affectueuse. "... le roi est occupé", faisant un geste avec dédain, "... laissez le un peu tranquille, il a pas eu un moment tranquille de la journée."

"Espèce de vieil ivrogne," dit l'Intendant, "J'ai le discours de banquet du roi. Il va vouloir savoir ce qu'il y a dedans."

"Comme vous voulez," dit Perion, vacillant légèrement "Viens."

Le serviteur remonta les escaliers, bien qu'assez lentement en raison de sa démarche titubante. Enfin, ils atteignirent la porte de la chambre du Roi.

"Attend là," dit Perion, tanguant vers la porte.

Après beaucoup de tâtonnements et de remuage de poignée de porte, le serviteur entra. L'intendant attendait impatiemment, fulminant silencieusement. Un cri d'horreur sortit soudainement de la chambre et les portes s'ouvrirent violemment.

"Le roi! Le roi, il... il..." bégaya Perion, son visage livide, tremblant de peur.

"Qu'y a-t-il?" dit l'intendant, poussant le serviteur pour se précipiter à travers la porte.

Sur le sol se trouvait le corps du roi, recroquevillé sur lui-même, les mains crispés sur son entrejambe et une expression de douleur figée sur son visage.

"Le roi est mort," murmura l'intendant sans réussir à y croire, se tournant vers le serviteur en pleurs. "Maître Perion," dit-il, "amenez le Procureur Marple. Un acte des plus infâme a été commis ce soir," ajouta-t-il avec tristesse.

"Un meurtre," annonça le Procureur Marple, l'homme chargé de maintenir l'ordre dans la Citadelle de Palesandre. "un meurtre des plus cruels." déclara-t-il aux nobles ébahis, assemblés dans la chambre du Roi.

"Mais comment cet acte ignoble a-t-il été commis?" demanda Finnorlay, le conseiller privé du Roi.

"Tué par une braguette empoisonnée alors qu'il s'habillait pour le dîner," répondit Marple, brandissant le sous-vêtement en question.

"Qui peut avoir fait une chose pareille," dit Finnorlay, la

bouche béante.

"Effectivement, qui?"

Le Procureur Marple leva un doigt.

"Mais voyez là, honorables seigneurs et dames", dit-il, montrant la fenêtre.

Tous les regards se tournèrent dans cette direction. A l'unisson, ils eurent un hoquet d'incrédulité car, sur le rebord de la fenêtre, se trouvait un tas de fumier gigantesque.

"Ceci," déclara triomphalement le Procureur Marple, "est le fumier d'une vouivre!"

La foule continua de regarder, déconcertée.

"Et qu'est-ce que cela nous dit?"

Tous se turent.

"Que le seul chevaucheur de vouivre de ces terres est de retour - le roi F'yar, le chef des orques Kwae Karr; tyran du Nord, est l'assassin. Les dieux seuls savent les conséquences de son acte ignoble pour la Grande Ligue et son unité."

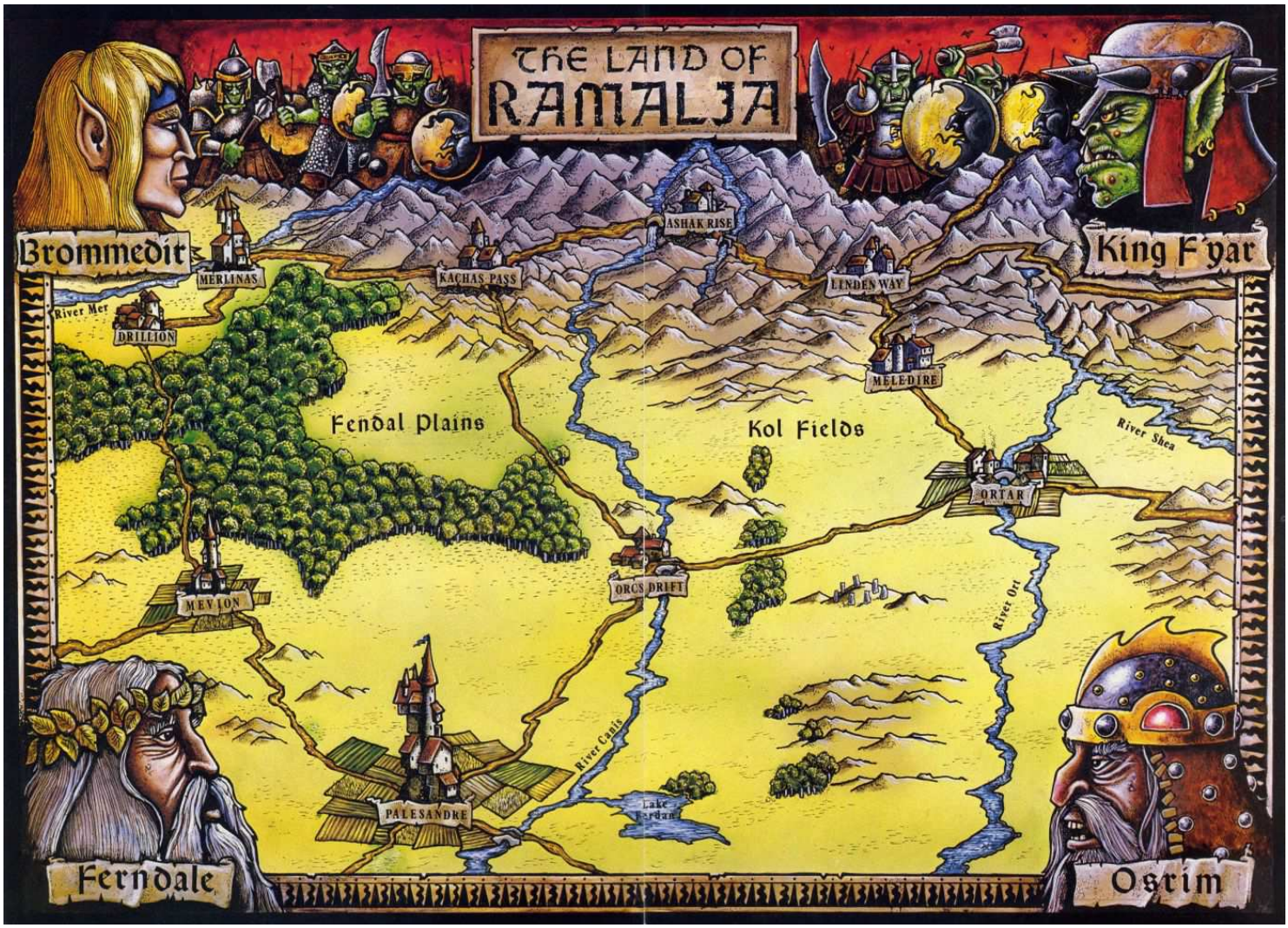
"Notre roi est mort", se plaignirent-ils. "Qui nous guidera maintenant?"

Mais il n'y avait pas de réponse à cela, si ce n'est l'ombre moqueuse du Roi F'yar découpée devant la lune, moquant les cieux, faisant appel aux tribus de son peuple et vantant son acte ignoble.

Les lamentations du peuple de Palesandre furent fortes et longues, se rependant partout dans les terres de Ramalia. Mais bientôt, le désespoir se transforma en dissidence. De vieilles rivalités et animosités raciales oubliées refirent surface. Sans la poigne ferme du roi, les elfes, nains et hommes recommencèrent une fois de plus à contester de vieilles frontières. Mal menée et mal nourrie, l'armée de la Grande Ligue était tout ce qu'il restait de l'ancienne unité de Ramalia, un dernier vestige d'espoir face à l'adversité.

Pendant ce temps, dans les Désolations Nordiques, F'yar profitait de sa nouvelle notoriété. Son meurtre audacieux restaura son autorité royale et il fut proclamé le seigneur de toutes les tribus orques du pays. Un marché fut conclu entre le roi F'yar et Murgol, roi des tribus gobelines. Pendant que les hordes gobelines se déversaient dans les terres orientales, attirant l'attention de l'armée de la Grande Ligue, le roi F'yar et son armée se préparaient à un assaut frontal sur Palesandre même. Le pays entier était sans défense contre la tentative sanglante de domination du roi F'yar. Tout espoir semblait perdu, car l'armée de de la Grande Ligue était convaincue que la véritable menace venait de l'est. La vengeance de F'yar ne sera complète que lorsque Ramalia sera à feu et à sang. Pour lui, rien ne semblait pouvoir entraver son chemin...

Ramalia : carte de situation



BRIEFING DE CAMPAGNE POUR LE MAÎTRE DU JEU

LES ARMEES

Il y a dix troupes différentes disponibles pour toute la campagne.

Ce sont :

1. Les elfes sylvains de la Passe de Kachas
2. Les nains du Col d'Ashak
3. La milice de la Voie de Linden
4. Les arcs de Brommedir - au Gué de l'Orque
5. Les engingneurs d'Osrim Chardz - au Gué de l'Orque
6. Le druide Snart - au Gué de l'Orque
7. Les orques de la Vile Rune
8. Les orques de la Main Tranchée
9. Les orques Kwae Karr
10. La garde du roi F'yar et le roi F'yar lui-même

Les combinaisons suggérées sont dans les tables ci-dessous :

Table A : Vous avez 7 joueurs

Joueur 1	Les elfes sylvains de la Passe de Kachas & Les Arcs de Brommedir
Joueur 2	Les engingneurs d'Osrim Chardz & Les nains du Col d'Ashak
Joueur 3	La milice de la Voie de Linden & Le druide Snart
Joueur 4	Les orques de la Vile Rune
Joueur 5	Les orques de la Main Tranchée
Joueur 6	Les orques Kwae Karr
Joueur 7	Le roi F'yar et sa garde. Ce joueur est le commandant en chef des tribus orques.

Table B : Vous avez 6 joueurs

Joueur 1	Les elfes sylvains de la Passe de Kachas & Les Arcs de Brommedir
Joueur 2	Les engingneurs d'Osrim Chardz & Les nains du Col d'Ashak
Joueur 3	La milice de la Voie de Linden & Le druide Snart
Joueur 4	Les orques de la Vile Rune
Joueur 5	Les orques de la Main Tranchée
Joueur 6	Le roi F'yar, sa garde et Les orques Kwae Karr

Table C : Vous avez 5 joueurs

Joueur 1	Les elfes sylvains de la Passe de Kachas & Les Arcs de Brommedir
Joueur 2	Les engingneurs d'Osrim Chardz & Les nains du Col d'Ashak
Joueur 3	La milice de la Voie de Linden & Le druide Snart
Joueur 4	Les orques de la Vile Rune & Les orques de la Main Tranchée
Joueur 5	Le roi F'yar, sa garde et Les orques Kwae Karr

Table D : Vous avez 4 joueurs

Joueur 1	Les elfes sylvains de la Passe de Kachas & Les Arcs de Brommedir
Joueur 2	Les engingneurs d'Osrim Chardz & Les nains du Col d'Ashak
Joueur 3	La milice de la Voie de Linden & Le druide Snart
Joueur 4	Le Roi F'yar, sa Garde, Les orques de la Vile Rune, Les orques de la Main Tranchée et Les orques Kwae Karr

Table E : Vous avez 3 joueurs

Joueur 1	Les elfes sylvains de la Passe de Kachas & Les Arcs de Brommedir
Joueur 2	Les engingneurs d'Osrim Chardz & Les nains du Col d'Ashak
Joueur 3	Le Roi F'yar, sa Garde, Les orques de la Vile Rune, Les orques de la Main Tranchée et Les orques Kwae Karr

Dans ce cas, le scénario 3 n'est pas joué. Son résultat est décidé avec un jet de dé (cf scénario 4). Le Druide Snart est contrôlé par le Maître du Jeu.

Table F : Vous avez 2 joueurs

Joueur 1	Les elfes sylvains de la Passe de Kachas, Les nains du Col d'Ashak, La milice de la Voie de Linden, Les Arcs de Brommedir & Les engingneurs d'Osrim Chardz
Joueur 2	Le Roi F'yar, sa Garde, Les Orques de la Vile Rune, Les Orques de la Main Tranchée et Les Orques Kwae Karr

Le Druide Snart est contrôlé par le Maître du Jeu.

Il y a bien sûr d'autres combinaisons possibles et le Maître du Jeu est libre de choisir comme il le veut. Essayez de donner une campagne globalement équilibrée pour tous les joueurs.

Toutes les informations nécessaires pour chacun des quatre scénarios sont contenues dans les pages qui suivent, ainsi que des cartes, plans de bâtiments et feuilles de commandement, qui listent les profils et descriptions de tous les personnages et armées, ainsi qu'un briefing de bataille pour la mise en scène du joueur.

LA GARDE DU ROI F'YAR

Si le roi F'yar et sa garde sont joués séparément, ce joueur est considéré comme le "commandant en chef" de toutes les unités orques.

Dans la campagne, la garde du roi F'yar peut participer dans **un** des scénarios 1, 2 ou 3. Si le joueur prend cette option, il doit obéir le résultat de la table de Victoire qu'ils contiennent à propos du début de la partie au Gué de l'Orque, ainsi que les unités qu'il choisit d'accompagner.

Si le joueur de la garde du Roi F'yar choisit de ne pas participer au scénario 1, 2 ou 3, il peut commencer au scénario 4 - le Gué de l'Orque, au tour 7.

LES SURVIVANTS DES SCENARIOS

Le Maître du Jeu doit prendre en note les pertes des trois scénarios préliminaires. Les feuilles de briefing orque doivent être changées en fonction de celles-ci, pour se préparer à la bataille du Gué de l'Orque.

Les survivants de la Grande Ligue des trois premières parties n'apparaîtront **pas** au Gué de l'Orque (et qui peut les en blâmer!).

DESCRIPTION DES SCENARIO

Chacun des 4 scénarios est organisé de la même manière :

Résumé

Cette section donne au Maître du Jeu un background détaillé des deux forces avant qu'elles ne s'affrontent. Elle contient des informations sur les évènements menant à cette bataille et les situations particulières et personnages qu'ils impliquent. Le briefing du commandant (sur leur feuille de commandement) ne contiendra pas nécessairement toutes les informations qu'il voudrait savoir sur sa propre armée.

Le résumé du Maître du Jeu, par contre, contient ces informations, et il est conseillé au Maître du Jeu de ne pas lire ces résumés aux joueurs.

Terrain

Une description générale de la géographie de la table de jeu.

Emplacements

Des détails sur les endroits spéciaux de la table de jeu (les bâtiments et leurs caractéristiques, par exemple) et des informations sur les zones d'intérêt, dont les divers facteurs de terrain que le Maître du Jeu devrait connaître.

Début du jeu

Des instructions pour démarrer la partie.

Séquence d'action

Une liste d'actions spéciales que les commandants doivent exécuter avant d'avoir le contrôle sur toute leurs armées.

Victoire

Une table qui permet aux joueurs d'évaluer leur succès pour ce scénario. Les résultats de cette table sont importants car ils déterminent à quel tour les commandants orques arrivent à la bataille finale au Gué de l'Orque (ne le dites pas aux joueurs).

Règles spéciales

Cette section donne des règles pour quelques situations et personnages inhabituels dans ce scénario.

LES FIGURINES NECESSAIRES

Si votre collection de figurines est limitée en variété et en nombre, gardez à l'esprit que les elfes de la Passe de Kachas peuvent aussi servir pour le scénario du Gué de l'Orque, et que bien que les forces des orques comptent autour de 110 orques, vous n'aurez pas besoin de plus de 40 d'entre eux pour chacun des trois scénarios préliminaires. Les forces des orques auront sans doute des pertes et leur nombre sera probablement réduit avant la bataille au Gué de l'Orque. Cependant, il est possible qu'un ou plusieurs commandants orques montrent un génie militaire leur permettant de subir peu de pertes et vous laissant le problème de trouver un grand nombre de figurines, vous pouvez toujours utiliser des figurines de gobelins que vous avez ou pouvez emprunter pour augmenter le nombre d'orques. Les tribus orques ont souvent d'autres gobelinoïdes dans leurs rangs quoi qu'il en soit.

LES DECORS

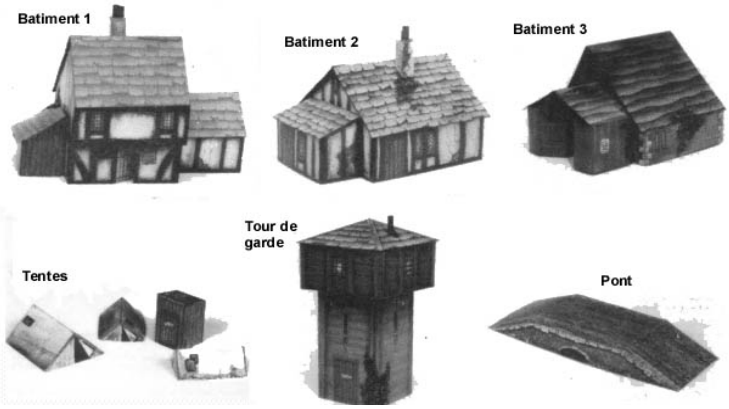
Vous aurez besoin d'une variété de décor pour jouer dont des bâtiments, collines, rivières, forêts, etc. Ils peuvent être improvisés ou achetés.

Les collines

Vous aurez besoin d'au moins quatre collines :

- une mesurant approx. 12"x6" [30cmx15cm] avec trois niveaux de contour.
- deux mesurant approx. 6"x6" [15cmx15cm] avec trois niveaux de contour.
- une mesurant approx. 6"x6" [15cmx15cm] avec un niveau de contour.

Il n'est pas nécessaire que les collines soient d'une taille exacte, et vous pouvez utiliser des collines que vous avez déjà dans vos décors.



Les bâtiments

Le bâtiment 1 est est un grand bâtiment à colombage de deux étages avec un porche et des latrines.

Le bâtiment 2 est aussi à colombage, mais il n'a qu'un seul étage avec un grenier sous le toit. Il a un grand porche à l'avant.

Le bâtiment 3 est un petit bâtiment accolé à une grange ouverte.

La tour de garde est nécessaire pour le scénario 1 et 3.

Le pont est nécessaire pour le scénario 2.

Vous aurez aussi besoin d'un puits. Il peut être fabriqué ou improvisé facilement. Les palissades de divers endroits peuvent aussi être improvisées à partir de carte découpées ou construites à partir de balsa.

Vous êtes maintenant prêt à jouer les quatre scénarios qui suivent. Les feuilles de briefing sont fournies à la suite. Les joueurs ne doivent savoir que ce que ces feuilles leur disent. C'est une bonne idée de les imprimer avant de les distribuer. Cela vous permet de savoir les informations disponibles aux joueurs, quand ou si ils ont des questions.

SCENARIO 1 : LA PASSE DE KACHAS

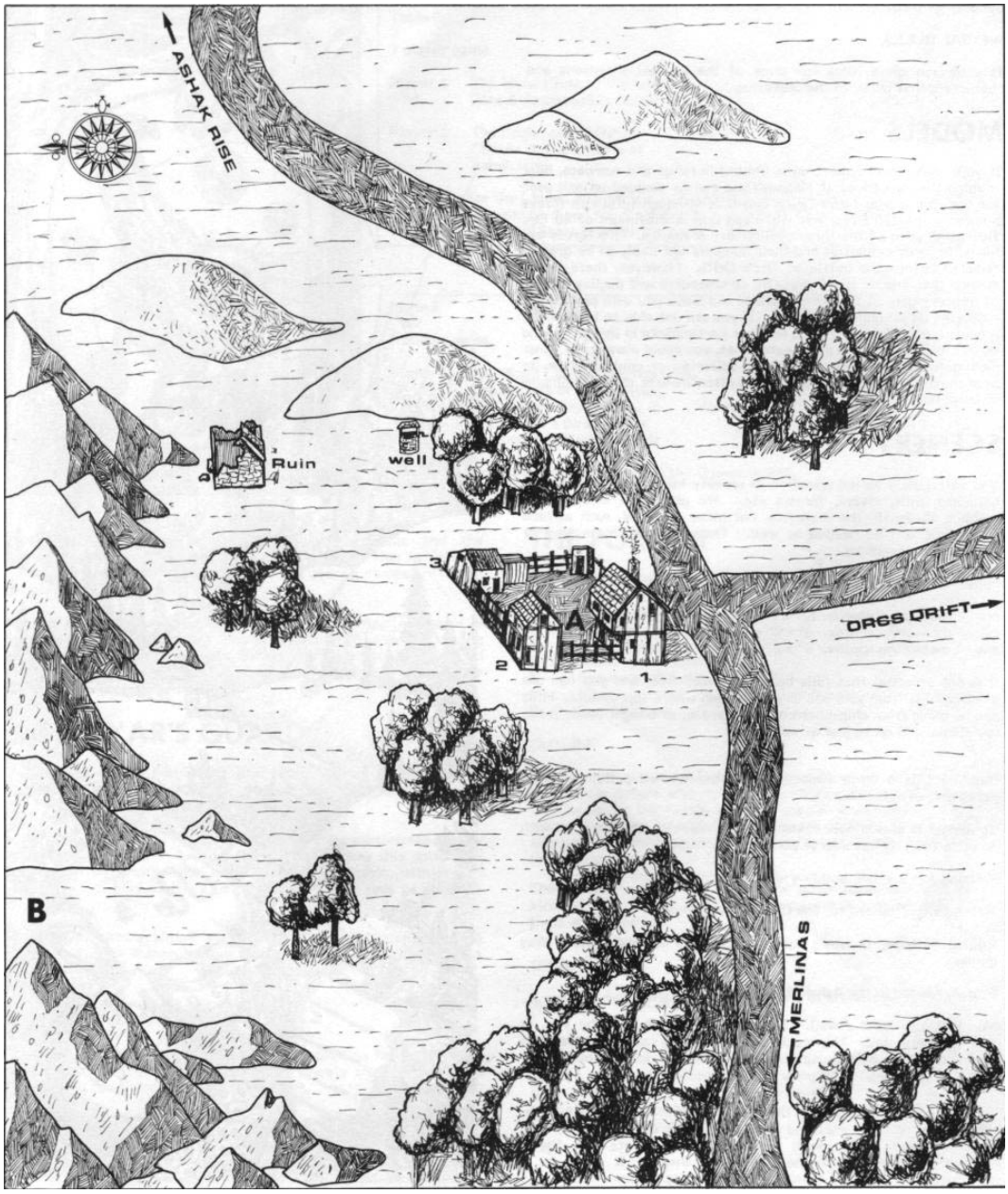
RESUME

La Passe de Kachas possède une petite garnison d'elfes sylvains de la Forêt de Fendal. Les elfes occupent une ferme fortifiée de bois qui se trouve à la jonction des trois routes majeures dans la région de Ramalia. Les ordres du commandant des elfes sylvains sont de garder la passe et les routes contre tout intrus. La garnison est assez réduite au début du jeu, le reste des unités étant encore en patrouille. Le commandant ignore que la patrouille et son second ont été pris en embuscade par une troupe d'orques de la Vile Rune au fond de la passe durant la nuit. La patrouille fut complètement exterminée. Il y a également un espion demi-orque dans l'avant-poste, capturé quelques jours plus tôt alors qu'il essayait de rejoindre les montagnes à travers la Forêt Fendal. Les elfes sylvains l'ont enfermé dans un entrepôt avec un garde à la porte. Le demi-orque a d'importantes informations à propos des plans des tribus orques des montagnes environnantes. Il sait également beaucoup de choses de la composition et de la force des armées de la Grande Ligue et s'il s'échappe, il pourrait être nuisible.

Les orques de la Vile Rune ont comme ordres du roi F'yar d'avancer et de rejoindre l'armée principale au Gué de l'Orque le lendemain au plus tard. Le commandant de la Vile Rune sait aussi que l'avant-poste abrite l'espion demi-orque. Cet espion a des informations sur l'absence du commandant à la bataille des Plaines de Fendal lors des guerres gobelines et doit être éliminé!

TERRAIN

La Passe de Kachas est un défilé étroit qui s'ouvre sur les basses terres et finalement sur la grande Plaine de Fendal. La chaussée est entourée de montagnes abruptes qui ne peuvent pas être traversées. Au sud de la passe est la palissade en bois. Elle consiste de 4 bâtiments entourés d'une clôture en pin. Le portail se trouve au sud. Au nord-est de la palissade sont les ruines d'un vieux cottage aux murs de pierre. Au sud du vieux cottage se trouve un puits. Les contours des collines environnantes ont des intervalles de ¼" [6 mm] et à l'ouest se trouve le bord de la Forêt de Fendal.



EMPLACEMENTS

La ferme fortifiée

- Bâtiment 1 - Dortoirs : Endurance 7. Blessures 5.
- Bâtiment 2 - Entrepôt : Endurance 6. Blessures 4.
- Bâtiment 3 - Étable : Endurance 7. Blessure 5.

La clôture en bois est haute de ½" [1.25 cm] - Endurance 6, Blessures 5 par section de 4" [10cm] et compte comme *couvert léger*. Le portail a un verrou.

Cottage en ruine

Le toit et le premier étage se sont effondrés. Le mur au sud fait 2" [5 cm] de haut, celui du nord ¼" - ½" [6-12mm]. Le mur de pierre - Endurance 7, Blessures 5 par section de 4" [10 cm] compte comme un couvert lourd. Le plancher est pourri et ne peut soutenir qu'une figurine à la fois. Chaque figurine supplémentaire tentant de se tenir dessus doit obtenir un 1 ou 2 sur 1D6 pour éviter de passer à travers. Le plancher comptera alors comme cassé et toute figurine passée à travers devra obtenir un 1 ou 2 sur 1D6 avant de pouvoir se libérer.

Puits

Le puits fait 6" [15 cm] de profondeur. A l'intérieur se trouve des barreaux menant jusqu'à la surface de l'eau. Le puits est en pierre, fait ¼" [6 mm] de haut et compte comme un couvert lourd pour un maximum de 1 figurine à la fois.

Forêt

Toutes les zones boisées réduisent le mouvement de moitié sauf pour les elfes sylvains qui peuvent s'y déplacer de leur mouvement normal. La visibilité est réduite de 2" [5 cm]. Les troupes de tir voulant tirer en dehors de la zone boisée doivent se tenir au bord de la forêt. Elles comptent comme ayant un couvert léger. D'autres troupes peuvent, si elles ne bougent pas, être supposées cachées et après consultation avec le Maître du Jeu, être retirées de la table.

DEBUT DU JEU

Après avoir installer le champ de bataille comme indiqué sur la carte, le Maître du Jeu doit donner aux deux camps leurs feuilles de commandement. Il doit ensuite répondre aux questions qui peuvent apparaître, comme les facteurs de terrain, les restrictions, etc., en privé si nécessaire. Notez que la feuille du Commandant Elfe Sylvain inclut des profils pour la patrouille nocturne qui n'existe pas! Il doit être encouragé à croire qu'ils reviendront à la fin de la partie si possible, bien que son briefing n'indique pas qu'ils reviendront au troisième tour. Les deux feuilles de commandement doivent être gardées secrètes de l'autre camp.

La partie peut maintenant commencer.

SEQUENCE D'ACTION

Tour 1 : La garnison d'elfes sylvains commence la partie dans les dortoirs (Bâtiment 1). Un garde elfe sylvain est de service au point A, un autre en sentinelle et peut être n'importe où à l'intérieur de la palissade.

Tour 2 : La garnison reste à son lieu d'origine. Le commandant orque peut faire entrer une partie ou toutes ses unités le long de la ligne B, 2" [5 cm] à l'intérieur de la table.

Tour 3 : La sentinelle donne l'alarme. La garnison peut se déployer en dehors des dortoirs. Les unités orques déjà sur la table peuvent bouger n'importe où dans la limite de leur

mouvement. D'autres unités peuvent entrer le long de la ligne B, 4" [10cm] à l'intérieur de la table.

A partir de là, les commandants prennent le relaie. Les unités orques ne peuvent entrer sur la table que le long de la ligne B.

VICTOIRE

Que les orques de la Vile Rune gagne n'est pas une surprise. Cependant, les conditions de victoire sont les suivantes :

Points de victoire pour les orques de la Vile Rune	
Pour chaque elfe sylvain tué	+1
Commandant elfe sylvain tué	+2
Espion demi-orque tué	+3
La ferme est prise (aucun de survivants)	+20
Pour 10% de pertes d'orques	-1
Mort du commandant orque	-2
Fuite de l'espion demi-orque	-3

Points de victoire pour les elfes sylvains	
Pour chaque orque tué :	+1½
Commandant orque tué :	+1
Fuite de l'espion demi-orque :	-1
Espion demi-orque tué par l'un des camps :	-1
Pour chaque elfe sylvain réussissant à fuir :	+1
Armée orque mise en fuite :	+10
Mort du commandant demi-elfe & perte elfes sylvains :	0
Espion demi-orque escorté hors de la table :	+5

Avec l'aide de ces tables, les deux camps peuvent évaluer le vainqueur de ce scénario. Elles permettent aussi aux elfes sylvains d'obtenir une victoire morale malgré les pertes en remplissant certains objectifs.

Les points de victoire des orques de la Vile Rune seront le facteur déterminant du moment où ils arriveront au Gué de l'Orque (voir les tables dans le scénario du Gué de l'Orque).

Si tous les orques de la Vile Rune sont mis en fuite hors de la table, ils n'apparaîtront pas au Gué de l'Orque.

REGLES SPECIALES

Espion demi-orque

Silas Meel, l'espion demi-orque, devrait être joué par le Maître du Jeu ou par un autre joueur, bien que le jeu en serait alors assez limité et le joueur concerné devrait en être prévenu. Il commence la partie enfermé dans l'entrepôt, mais peut crocheter la serrure et s'évader sans se faire remarquer. Il réussira à crocheter la serrure sur un 3, 4, 5 ou 6 d'un D6. Il peut aussi se faufiler derrière les gardes, lui permettant d'attaquer pendant un tour entier sans se faire attaquer en retour, la cible comptant comme une cible à terre. Il peut le faire sur un 3, 4, 5 ou 6 d'un D6. Si l'espion réussit à s'échapper de l'entrepôt, il pourra être un facteur aléatoire intéressant dans le jeu.

Les objectifs du demi-orque sont de quitter la table sans se faire tuer. Cependant, il ne peut s'enfuir que par le Nord, Ouest ou Est.

Son profil est le suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Demi-orque	4"	4	5	3	3	2	9	1	7	9	9	8

Armes : Dague faite à partir d'un burin (dissimulée dans sa botte droite)

Armure : Aucune

Équipement : Fiole de poison "Elvicide" (cachée dans ses sous-vêtements).

Moral des défenseurs

Pour ce scénario, l'unité d'elfes sylvains est dispensée des règles concernant la déroute tant qu'ils sont derrière la palissade de la ferme fortifiée.

SCENARIO 2 : LE COL D'ASHAK

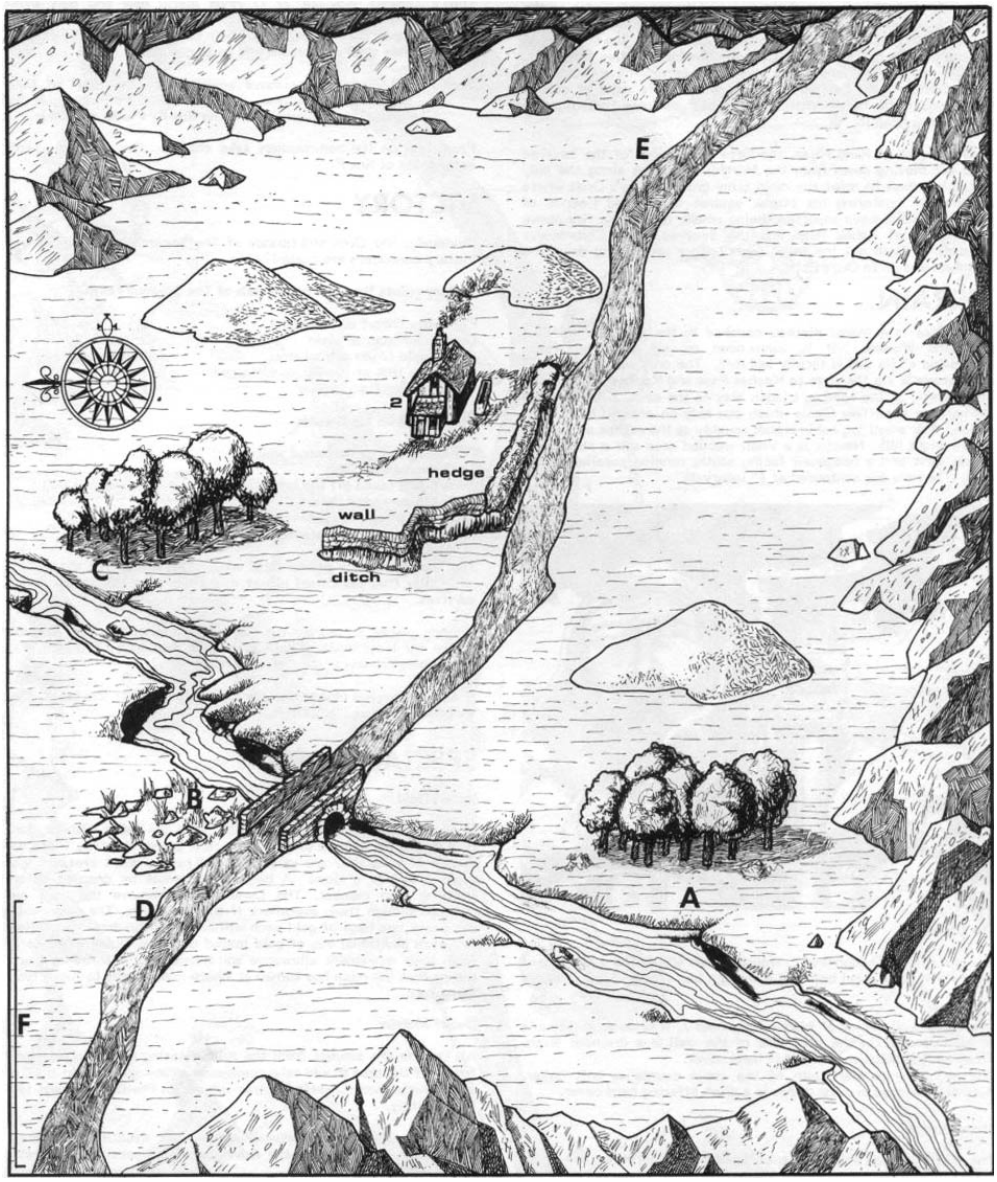
RESUME

Le Col d'Ashak est habité par un petit groupe de prospecteurs d'or nains, des renégats de l'armée naine de la Grande Ligue de Ramalia. Ces nains vivent dans une cabane en bois près de la Rivière Canis. Ils ont complètement succombé à la fièvre de l'or, ayant récemment découvert une grande quantité de pépites d'or dans le limon de la rive. Ils ont déjà accumulé tout un trésor, mais ils sont déterminés à continuer de prospecter jusqu'à ce que tous leurs coffres, sacs et bouteilles d'eau soient remplis à ras bord. Ils ont déserté de l'armée principale depuis un moment mais ont réussi jusque là à garder leur découverte secrète des quelques voyageurs traversant la route. Prudents dans leur avidité, ils maintiennent constamment une garde des deux côtés de la route qui passe au milieu du col, pendant que le reste orpaille au bord de la rivière. Les gardes à chaque bout de la route portent une cloche d'alarme. Si quelqu'un approche, ils sonnent leur cloche et les nains cachent leur équipement en vitesse et vont se cacher. De cette manière, les nains et leur richesse secrète restent à l'abri. Au début de la partie, la réserve d'or des nains est dissimulée sous le plancher de la cabane, et ils se battront jusqu'à la mort pour la garder.

Sur les ordres du roi F'yar, les orques de la Main Tranchée et leurs molosses descendent des Désolations Nordiques le long des seules passes disponibles pour rejoindre l'armée principale au Gué de l'Orque où le roi prépare son attaque contre la Grande Ligue de Ramalia. Des éclaireurs ont signalé avoir vu la fumée d'un feu de camp au-dessus du plateau du Col d'Ashak et le Commandant que la Main Tranchée se prépare à en chasser les habitants avant de continuer à travers les montagnes jusqu'au Gué de l'Orque.

TERRAIN

Le Col d'Ashak est un plateau élevé dans les montagnes des Désolations Nordiques. Il est entouré de tous les côtés par des falaises infranchissables et est complètement isolé. Le seul moyen d'en sortir est la route vers la Passe de Kachas et la Piste de Kachas au Nord Ouest, ou la route vers la Voie de Linden à l'est. La rivière Canis coule du nord et elle ne peut être traversée que par un pont de pierre. La petite cabane en bois se trouve au milieu du col au sommet d'une petite colline. Une région boisée se trouve à proximité , un mur de pierre à l'ouest et une haie au sud, parallèle à la route. Les contours des collines ont des intervalles de ¼" [6 mm].



La cabane

Utilisez le bâtiment 2. Endurance 7, Blessures 5 par section de 4" [10 cm]. Elle a des portes renforcées avec un verrou en acier et une barre en bois - Endurance 7, Blessure 4.

Le mur de pierre fait ¼" [6 mm] de haut - Endurance 7, Blessures 4, et compte comme un couvert lourd. A l'ouest de ce mur est un fossé de drainage. Les troupes dans ce fossé comptent comme dans un couvert lourd.

La haie au sud de la cabane compte comme un couvert léger. Entre la route et la haie se trouve un fossé offrant un couvert lourd.

Pont de pierre

Le pont est assez large pour laisser passer trois figurines à la fois.

DEBUT DU JEU

Après avoir mis en place le champ de bataille comme montré sur la carte, le Maître du Jeu donne aux deux camps leurs feuilles de commandement. Il répond ensuite à leurs questions. Les feuilles de commandement doivent rester secrètes. La partie est maintenant prête.

SEQUENCE D'ACTION

Tour 1 : L'unité des nains commence avec 3 figurines en A, 3 en B et 4 en C. 1 nain est de garde en D et 1 en E. La figurine du commandant nain peut être déployée où le joueur le désire.

Tour 2 : La sentinelle naine en D fait sonner sa cloche d'alarme et peut se déplacer dans la limite de son mouvement. Tous les autres nains restent dans leur position de départ pendant qu'ils planquent leur équipement et se mettent à plat ventre.

Tour 3 : Tous les nains peuvent bouger dans la limite de leur mouvement. Les Chiens Hobgobelins du Commandant Orque et leurs maîtres peuvent se déployer le long de la ligne F, 4" [10 cm] à l'intérieur de la table.

A partir de là, les commandants prennent le relai. Les unités orques ne peuvent entrer sur la table que le long de la ligne F.

VICTOIRE

De toute évidence, les orques de la Main Tranchée et leurs chiens vont gagner. Les conditions de victoire sont listées ci-dessous.

Points de victoire pour les orques de la Main Tranchée	
Pour chaque nain tué :	+1
Commandant nain tué :	+3
Or nain découvert et pris (par sac ; max +20) :	+4
Pour 10% de pertes d'orques :	-1
Mort du commandant orque :	-2

Points de victoire pour les nains	
Pour chaque orque ou chien hobgobelin tué :	+½
Commandant orque tué :	+1
Or nain sorti de la table (par sac)	+1
Pour chaque nain survivant :	+1
Armée orque mise en fuite :	+10
Perte naine :	0

Le plus grand score total gagne. Cela permet la possibilité que le joueur nain gagne même si aucune unité ne survit.

Les points de victoire des orques de la Main Tranchée seront le facteur déterminant du moment où ils arriveront au Gué de l'Orque (voir les tables dans le scénario du Gué de l'Orque).

Si tous les orques de la Main Tranchée sont mis en fuite hors de la table, ils n'apparaîtront pas au Gué de l'Orque.

REGLES SPECIALES

L'or des nains

Aucun des nains ne peut quitter la table sans son or en raison des effets de la fièvre de l'or (et des nains avides). Il y a six sacs d'or, ils sont grands et lourds, et 1 créature peut porter 1 sac à la fois. Un sac d'or doit être lâché avant d'entrer en combat. Les nains peuvent retirer les sacs et tenter de les cacher ailleurs s'ils le veulent. Les mulets peuvent porter deux sacs d'or chacun sans restriction de mouvement. Pour chaque sac supplémentaire, retirez ½" [1.25 cm]du mouvement du mulet et lancez 1D6. Sur un 1 ou 2, le mulet s'entête et refuse de bouger.

Le moral des nains

Tous les nains sont immunisés aux règles de moral concernant la fuite en raison de la fièvre de l'or. Si les orques s'emparent d'un sac d'or en vue des nains, ces nains deviennent sujets à la **frénésie** et font un test immédiatement.

SCENARIO 3 : LA VOIE DE LINDEN

RESUME

La Voie de Linden est une petite colonie à la frontière servant de comptoir commercial. Elle s'est développé à partir d'une garnison conçue pour surveiller l'intersection des routes de montagne. Cependant, une garde de citoyen de la ville de Meledir au sud a été chargé de protéger la colonie. La milice remplace les soldats professionnels habituels, envoyés au sud pour défendre la région d'Ortar contre les assauts des hordes Gobelines. Le dilemme de cette milice au début de la partie est que leurs foyers et familles à Meledir sont sans défense. Ils sont tout ce qu'il y a entre l'incursion nordique et leur patrie. Au début du jeu, les civils de la Voie de Linden sont encore à l'intérieur de la colonie. Quand l'ennemi arrive, ils essayeront de quitter leur poste pour aller prévenir les gens de Meledir tandis que la milice tentera de gagner du temps pour permettre leur évacuation.

La tribu du roi F'yar , les orques Kwae Karr, a reçu l'ordre de traverser la Voie de Linden pour rejoindre le Gué de l'Orque au sud.

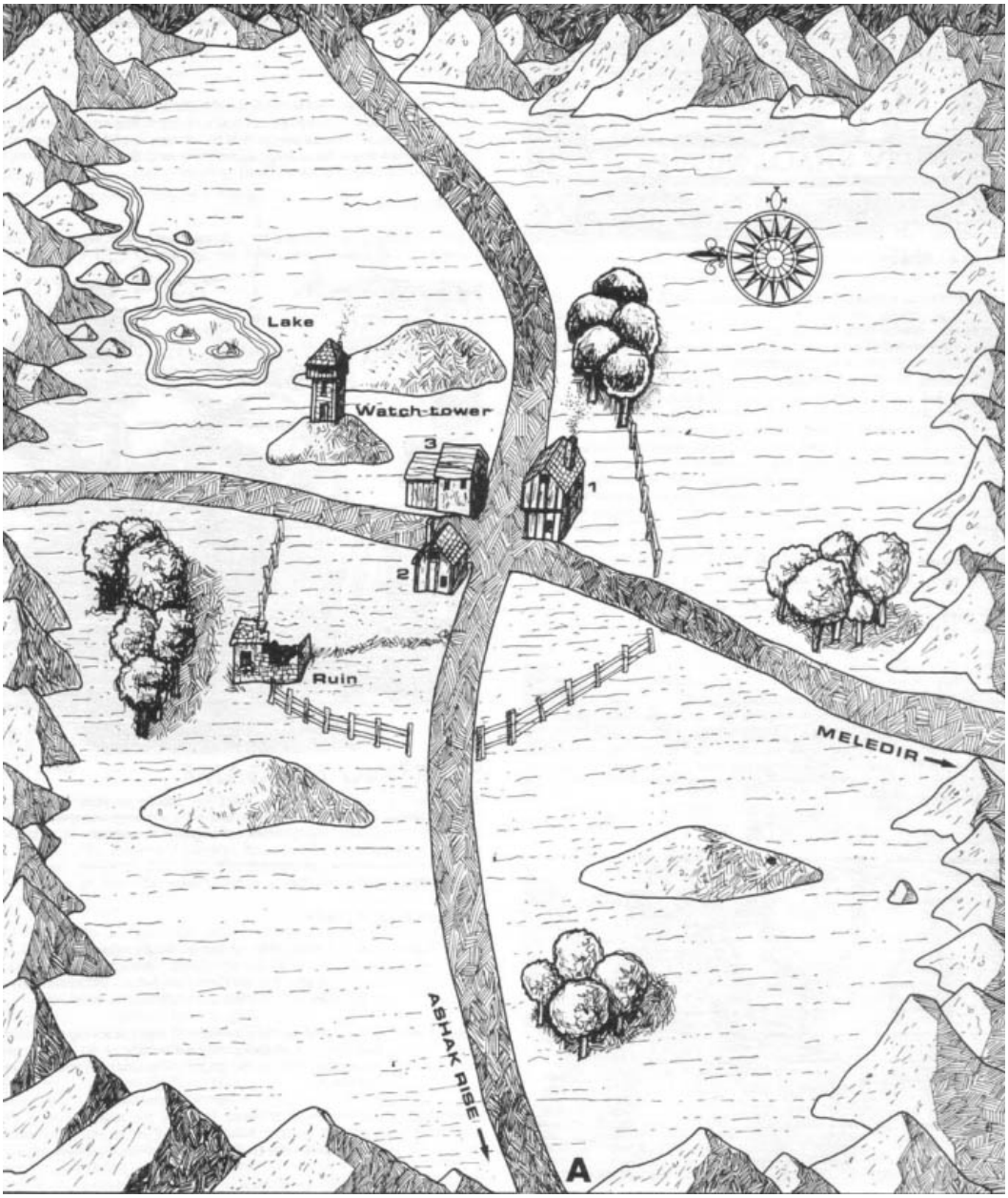
TERRAIN

La Voie de Linden est un bassin de montagne dans les Désolations Nordiques, entouré de pentes abruptes. Les seules sorties sont les routes traversant les ravins au nord, sud, est et ouest. Au milieu de ce bassin se trouve la colonie de la Voie de Linden, qui consiste en un petit nombre de bâtiments et une tour de garde au sommet d'une petite colline. La colonie est entourée par une clôture et un lac avec un petit bois au sud est. A l'ouest du comptoir se trouve un cottage sur une autre petite colline. Les contours des collines environnantes ont des intervalles de ¼" [6 mm].

EMPLACEMENTS

La colonie

- Tour de garde. Une tour en bois sur une petite colline, avec des fenêtres et meurtrières de tous les côtés. La porte est à l'ouest.
- Bâtiment 1, Auberge. Porte vers le nord. Endurance 7, Blessures 10.



- Bâtiment 2, Casernes. Porte vers l'est. Endurance 7, Blessures 6.
- Bâtiment 3, Boulangerie et Étable. Utilisez le Bâtiment C. Dans la grange à proximité se trouve une forge et un soufflet. Endurance 6, Blessures 5.

La clôture est en bois de coupe, fait 1" [2.5 cm] de haut (aussi haut qu'une figurine) et compte comme un *couvert lourd*. Le portail a un verrou et une serrure.

Le lac

Au nord est de la colonie se trouve le lac connecté à un torrent de montagne. Le lac fait 6"x6" [15cmx15cm]. Avant de commencer le jeu, le Maître du Jeu doit lancer 1D6. Sur un 1, 2 ou 3, il n'a pas plu depuis un moment et le lac et torrent peuvent être traversés comme un *terrain difficile*.

Les ruines de l'ermite

Un cottage en ruine entouré d'un petit mur de pierre en mauvais état - Endurance 6, Blessures 3 par section.

DEBUT DU JEU

Après avoir mis en place le champ de bataille comme montré sur la carte, le Maître du Jeu donne aux deux camps leurs feuilles de commandement. Il répond ensuite à leurs questions. Les feuilles de briefing doivent rester secrètes.

SEQUENCE D'ACTION

Tour 1 : La milice de la Voie de Linden commence la partie dans les casernes. Cinq d'entre eux sont dans la tour de garde. Les colons (le boulanger, l'aubergiste, etc.) commencent la partie dans leurs bâtiments respectifs.

Tour 2 : La milice et les colons restent dans leurs position de départ. Le commandant orque peut faire entrer une partie ou toutes ses unités le long de la route A, 2" [5 cm] à l'intérieur de la table. Les sentinelles donnent l'alarme.

Tour 3 : Les colons essayent de quitter la colonie par la route du sud. La milice et les orques peuvent bouger où ils le veulent dans la limite de leur mouvement.

A partir de là, les commandants prennent le relaie.

VICTOIRE

Les points de victoire pour les deux camps sont listés ci-dessous.

Points de victoire pour les orques Kwae Karr	
Pour chaque milicien tué :	+1
Capitaine de la milice tué :	+2
Colon tué :	+½
Pour 10% de pertes d'orques :	-1
Mort du commandant orque :	-2
Hermite fou tué :	+2

Points de victoire pour la milice	
Pour chaque orque tué :	+½
Commandant orque tué :	+1
Pour chaque colon sortant au sud :	+1
Armée orque mise en fuite :	+10
Perte de miliciens :	0

Les points de victoire des orques Kwae Karr seront le facteur déterminant du moment où ils arriveront au Gué de l'Orque (voir les tables dans le scénario du Gué de l'Orque).

Si tous les orques Kwae Karr sont mis en fuite hors de la table, ils n'apparaîtront pas au Gué de l'Orque.

REGLES SPECIALES

Ermite fou

Le vieux Barrachus est un Illusionniste fou de niveau 2 qui vit dans les ruines du cottage, pensant qu'il s'agit d'un palais somptueux. Il peut être joué par le Maître du Jeu ou un autre joueur s'il le désire. Commander l'illusionniste risque d'être assez limité pour certains joueurs et le Maître du Jeu devra expliquer ces limitations, listées ci-dessous.

Le vieux Barrachus souffre de schizophrénie chronique. Ses personnalités multiples sont reflétée par le jet d'un D6 à chaque tour. Le résultat indique son état psychologique actuel :

D6	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Etat psych.	Stupidité	Frénésie	Panique	Terreur	Peur	Haine

Si l'ermite est joué par le Maître du Jeu, il n'entrera dans le jeu que s'il est dérangé. S'il est joué par un autre joueur, il peut être contrôlé comme il le désire (bien que sujet à ses personnalités multiples).

Les sorts de l'ermite peuvent être choisis selon son niveau. Son profil est le suivant :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Ermite	4"	1	0	1	4	2	4	1	1	7	9	9

25 points de magie

Moral de la milice

Les femmes et les enfants des hommes de la milice mourront s'ils ne peuvent pas repousser l'attaque des orques. Pour cette raison, ils se battront jusqu'à la mort et ne sont pas concernés par les règles sur la déroute.

SCENARIO 4 : LE GUE DE L'ORQUE

RESUME

L'armée de la Grande Ligue a été envoyé à l'est de la région d'Ortar, où un grand rassemblement de tribus gobelines s'est attaqué aux habitants. Le Général de la Grande Ligue a laissé une petite base de ravitaillement après avoir traversé la Rivière Canis il y a deux jours. Les défenseurs de cet avant-poste sont une unité d'Elfes menés par Brommedir et une unité de Nains sous le commandement d'Osrim Chardz.

Les Nains sont en train de réparer le pont de pierre de la Rivière Canis qui a été endommagé par le passage de l'armée de la Grande Ligue. Les travaux sont presque terminés et dans quelques jours, ils iront à l'est pour rejoindre l'armée principale. Les Nains sont assez irrités (comme d'habitude) d'avoir été laissé à l'arrière, et leur colère est dirigée contre les Elfes de la garnison. Il n'y a pas encore eu d'effondrement de la discipline, mais l'atmosphère commence à être tendue.

Les Elfes de Brommedir ont pour charge de garder les provisions de l'armée, en partie en raison de la surdité partielle de Brommedir. Brommedir est également chargé de surveiller le coffre contenant 100.000 couronnes d'or. Il est un peu nerveux d'avoir autant d'argent à sa charge et il est impatient que le Caissier Général vienne le récolter. Le coffre est dans les casernes.

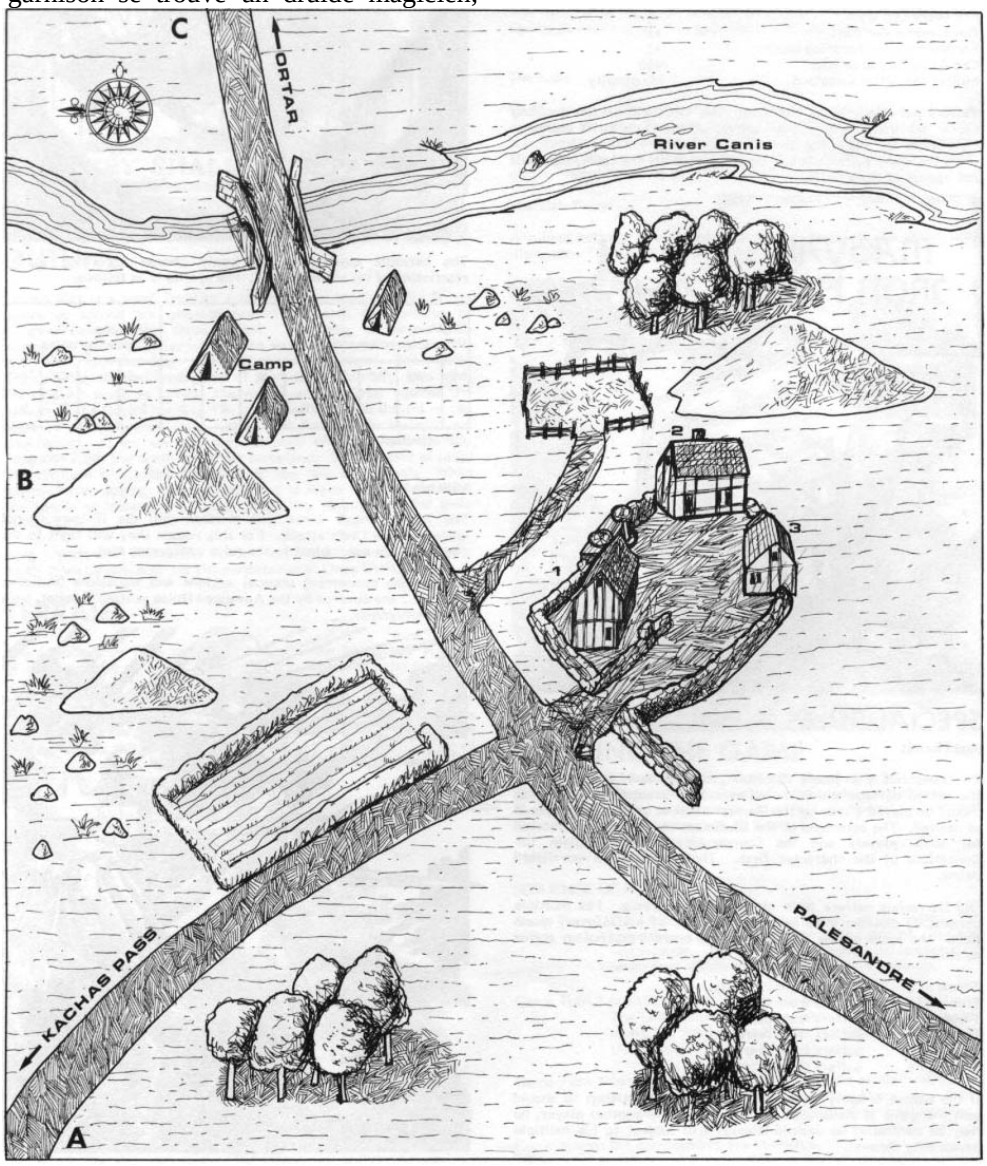
Également dans la garnison se trouve un druide magicien, Ferndale Snart. Ses talents de guérisseur se sont prouvés utiles dans l'armée de la Grande Ligue. Les pertes des affrontements dans la région à l'est d'Ortar ont été envoyées au Gué de l'Orque qui sert également d'hôpital. Snart a la réputation d'être un fanatique religieux et un alcoolique, mais ses talents de guérisseurs sont précieux.

Les généraux de la Grande Ligue ignorent que l'attaque à l'est n'est pas la seule menace pour la province de Ramalia. Leur erreur de calcul fait que le Gué de l'Orque est le seul poste occupé entre l'armée du Roi F'yar au nord et Palesandre.

TERRAIN

L'avant-poste du Gué de l'Orque est composé de trois bâtiments. Il y a un champ entouré d'une haie au nord ouest, récemment labouré.

Les collines sont du nord couvertes de broussailles qui comptent comme *terrain difficile*. A l'est se trouve la rivière Canis. Au nord se trouve un pont de pierre, le seul point d'accès à l'autre rive, où se trouve le campement des nains. Le pont est assez large pour laisser passer trois figurines à la fois. La clôture au nord ouest de l'avant-poste du Gué de l'Orque est un enclos à bétail avec une clôture en bois.



EMPLACEMENTS

L'avant-poste

- Bâtiment 1. Casernes : Endurance 7, Blessures 5.
- Bâtiment 2. Hôpital : Endurance 7, Blessures 5.
- Bâtiment 3. Entrepôt et étable. Endurance 7, Blessures 5.

Au début de la partie, les nains ont eu le temps de construire une barricade de sacs de grains de ½" [1.25 cm] de haut. Il entoure l'avant-poste avec Endurance de 6, Blessures 5 par section de 4" [10 cm]. Elle compte comme couvert lourd. Il y a deux chariots dans l'avant-poste. Les Nains les utilisent pour former la barricade (voir la carte). Les chariots en bois comptent comme *couvert lourd*.

Champ

Le champ labouré compte comme terrain difficile. La haie fait ½" [1.25 cm] de haut. Elle compte comme couvert léger. Le portail est au sud est.

Enclos à bétail

L'enclos à bétail a une clôture en bois. Endurance 6, Blessures 5 par section de 4" [10 cm]. Le portail est à l'ouest. La clôture fait ½" [1.25 cm] de haut.

Pont de pierre

Le pont est assez large pour laisser passer trois figurines à la fois.

Campement nain

Les engingneurs nains ont installé leurs tentes autour du pont de pierre sur la rive ouest de la rivière.

DEBUT DU JEU

Si vous désirez jouer ce scénario sans avoir joué les scénarios précédents, consultez la table suivante pour calculer les pertes des orques avant leur arrivée au Gué de l'Orque et le moment où ils arrivent sur la table.

Lancez 1D6 pour les trois tribus orques :

6 : 60% de perte, arrivée au tour 9
5 : 50% de perte, arrivée au tour 8
4 : 40% de perte, arrivée au tour 7
3 : 30% de perte, arrivée au tour 6
2 : 20% de perte, arrivée au tour 5
1 : 10% de perte, arrivée au tour 4

Après avoir mis en place le champ de bataille comme montré sur la carte, le Maître du Jeu donne aux deux camps leurs feuilles de briefing. Il répond ensuite à leurs questions. Les feuilles de briefing doivent rester secrètes.

Avant de commencer la partie, le Maître du Jeu doit déterminer à quel moment chaque Commandant orque arrive sur la table par leur point d'arrivée respectifs (A, B ou C), en utilisant la table ci-dessous.

Points de victoire	Moment d'arrivée
30-35	Tour 4
25-30	Tour 5
17-20	Tour 6
15-17	Tour 7
12-15	Tour 8
10-12	Tour 9
0-10	Tour 10

Rappelez-vous que si la garde du roi F'yar participe à l'un des scénarios précédents, ils sont aussi affectés par la table ainsi que l'unité qui l'accompagne. Le roi F'yar lui-même, cependant, peut jouer dès le premier tour depuis n'importe quel bord de table.

SEQUENCE D'ACTION

Tour 1 : Les Arcs de Brommedir et les engingneurs d'Osrim Chardz peuvent commencer la partie n'importe où à l'intérieur du mur de l'avant-poste. Les nains peuvent construire d'autres défenses s'ils le veulent (voir règles spéciales). Le druide Snart commence la partie à l'intérieur de l'hôpital avec ses patients.

VICTOIRE

C'est un combat jusqu'à la mort! Que le meilleur gagne!

REGLES SPECIALES

Construction de darricades et de défenses supplémentaires

Il y a assez de réserves dans le bâtiment 1 pour construire d'autres barricades en sacs de grain jusqu'à 18" [45 cm] de long et ½" [1.25 cm] de haut. Une figurine met un tour complet pour construire 1" [2.5 cm] de barricade, et un nain met un tour complet pour construire 2" [5 cm]. Les matériaux nécessaires doivent être à une distance de mouvement (4") du site de la barricade et pendant ce temps la figurine ne peut pas tirer, combattre ou exécuter n'importe quelle autre action. Si la construction est interrompue de quelque manière durant un tour de jeu, cette section de barricade n'a pas été construite. Les nains peuvent aussi creuser des fossés. Il fait 2 tours à une figurine pour creuser un fossé de 1" [2.5 cm] de long, 1" de large et assez profond pour une figurine. Les restrictions sur le combat, le tir, etc. sont les mêmes que celles pour construire une barricade.

Bouger les chariots

Les chariots peuvent être déplacés aux vitesses suivantes

durant la phase de mouvement.

Nombre de figurines poussant le chariot	Mouvement
1	½" [1.25 cm]
2	1" [2.5 cm]
3	2" [5 cm]
4	3" [7,5 cm]

Les chevaux doivent être à proximité d'un chariot avant qu'il puisse leur être attaché. L'attacher prend un tour complet. Un chariot bouge ainsi de 6" par tour, mais doit avoir un conducteur.

Moral des défenseurs

Si les défenseurs du Gué de l'Orque échouent, les citoyens de Palesandre seront sans défense contre l'attaque du roi F'yar pendant que l'armée de la Grande Ligue combat les Gobelins de l'Est. Pour cette raison, les défenseurs du Gué de l'Orque ne sont pas concernés par les règles sur la déroute tant qu'ils sont à l'intérieur de l'avant-poste.

Le druide Snart

L'objectif du druide Snart est d'essayer de sauver tous ses patients. Certains des blessés ne peuvent pas bouger et Snart devra voler l'un des chariots de la barricade afin de les déplacer. Il doit ensuite essayer de quitter la table avec ses patients par le sud sur la route de Palesandre.

Détermination des sorts du druide Snart

Le druide Snart est un magicien de niveau 4. Vous pouvez choisir vos propres sorts comme normalement.

Les sorts disponibles pour un druide de niveau 4 sont les suivants:

- 1 sort de magie de bataille de chaque niveau 1 et 2 (2 sorts au total)
- 1 sort élémentaire de chaque niveau 1, 2, 3 et 4 (4 sorts au total)

Cependant, aucun druide ne peut utiliser un sort dans le but de provoquer la mort même indirecte d'une créature vivante. C'est un sujet laissé à la discrétion du Maître du Jeu.

La plupart des sorts druidiques sont incompatibles avec le champ de bataille (les sorciers druidiques sont des religieux pacifistes). Il y a ci-dessous une sélection de sorts druidiques utiles pour le champ de bataille. Vous pouvez choisir deux d'entre eux en plus de vos autres sorts. Si vous voulez en prendre 3, l'un d'entre eux remplacera un de vos autres sorts.

Dissipation magique Niveau : 1 Énergie : 2 PM

Description : Toute forme de magie utilisée contre le magicien est dissipée dans un rayon de 4" [20 cm] du magicien. Le sort ne dure qu'un seul tour.

Contrôle des animaux Niveau : 1 Énergie : 1 PM

Description : Le magicien lançant ce sort gagne un contact télépathique avec toute créature non-humaine d'intelligence animale (les chevaux, chiens, le bétail, etc.) et peut les contrôler.

Création d'un marais Niveau : 1 Énergie : 4 PM

Description : Le magicien crée un bourbier de 1" x 4" [2.5cm x 10 cm] à une distance de jusqu'à 15" [37.5 cm] de lui. Le marais compte comme un terrain difficile et dure trois tours avant de se solidifier et de redevenir un sol ordinaire. Toute créature traversant cette zone durant son troisième tour sera coincée à moins que quelqu'un ne la déterre.

LES FEUILLES DE BRIEFING

SCENARIO 1 : LES ELFES SYLVAINS DE LA PASSE DE KACHAS

Les profils des elfes sylvains de la Passe de Kachas sont les suivants :

Erdolas Thringal – Capitaine elfe sylvain

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Erdolas	4"	7	7	4	4	3	9	3	10	10	10	10

Erdolas Thringal porte un bouclier et une armure en cotte de mailles lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Il a une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de son armure, lui donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Il est armé d'un arc elfique et d'une épée.

Herndil Merl – Lieutenant elfe sylvain

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Herndil	4"	5	6	4	3	1	7	1	8	9	9	8

Herndil Merl porte un bouclier et une armure en cotte de mailles lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Il a une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de son armure, lui donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Il est armé d'un arc elfique et d'une épée.

Elfes sylvains de la Passe de Kachas : 25 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	4"	4	4	3	3	1	6	1	8	9	9	8

Les elfes sylvains portent un bouclier leur donnant une sauvegarde d'armure de 6. Ils sont armés d'arcs élfiques et d'épées courtes.

Règle spéciale

Les elfes sylvains n'ont pas de pénalité de mouvement dans les forêts.

BRIEFING

Votre mission, au service de la Grande Ligue, est de garder la Passe de Kachas contre tout intrus. Mais vous, Erdolas Thringal, êtes un elfe qui n'a plus rien à perdre. Votre adultère avec la reine des elfes dans la Forêt de Fendal a été découverte. Plutôt que d'affronter la honte et le mépris de vos semblables à Fendal, vous vous êtes exilé. Maintenant, vous n'attendez qu'une mort glorieuse dans un but noble. Dans cette garnison minable, vous souhaitez avoir une chance de sauver votre honneur et le nom de votre famille.

Dans cet avant-poste se trouve également un espion demi-orque capturé il y a quelques jours alors qu'il tentait de retourner dans les montagnes en passant par la Forêt de Fendal. Il est enfermé dans l'entrepôt. Le demi-orque a beaucoup d'informations importantes concernant les mouvements et les plans de l'armée de la Grande Ligue. Pour cette raison, il doit être surveillé de près jusqu'à ce que la relève de la garde arrive à la fin de la semaine. Quand il a été interrogé hier, l'espion (nommé Silas Meel) vous a indiqué qu'une bande d'orque pourrait patrouiller dans la région. Pour cette raison, vous avez envoyé une patrouille de nuit forte de dix elfes et commandée par votre second Hendril Merl, en reconnaissance. Ils doivent revenir ce matin (au troisième tour). Pendant ce temps, votre garnison est en sous-nombre.

SCENARIO 1 & 4 : LES ORQUES DE LA VILE RUNE A LA PASSE DE KACHAS ET AU GUE DE L'ORQUE

Les profils des orques de la Vile Rune sont les suivants :

Fangor Gripe – Chef de la Vile Rune

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Fangor	4"	5	5	4	5	2	4	2	8	5	7	7

Fangor Gripe porte un bouclier et un plastron en métal lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Il a une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de son armure, lui donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Il est armé d'une épée.

Guthrum Mane – Géant de Pierre

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Guthrum	5"	3	3	6	6	5	2	4	6	4	6	6

Guthrum Mane porte une cotte de mailles et a un glaive à deux mains.

Orques de la Vile Rune : 40 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4"	3	3	3	4	1	2	1	6	5	7	6

Les orques de la Vile Rune portent des boucliers et des armures en cotte de mailles leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Il a une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de leur armure, leur donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Ils sont armés de lances et d'épées.

Règle spéciale

Guthram Mane le Géant de Pierre est sujet à l'**Alcoolisme.**

BRIEFING

Par ordre de votre chef, le roi F'yar, vous devez détruire la garnison de la Passe de Kachas avant de sortir des montagnes et de rejoindre le Gué de l'Orque, pour rencontrer les tribus orques de la Main Tranchée et les Kwae Karr. Cet objectif doit être rempli avec aussi peu de pertes que possible car ce n'est qu'un préliminaire à la vraie bataille. La Passe de Kachas a une garnison d'une petite unité d'elfes sylvains de la Forêt de Fendal. Cette nuit, votre tribu a réussi à embusquer une patrouille nocturne d'elfes sylvains et les annihiler. Ainsi, la garnison elfe réduite à la moitié de son effectif, à l'insu du commandant elfe.

Votre objectif personnel est de trouver et tuer Silas Meel, un espion demi-orque qui est actuellement prisonnier des elfes de la Passe de Kachas. L'espion sait que vous vous êtes défilé lors la bataille des Plaines de Fendal durant les Guerres gobelines de l'année dernière. Si cette information se répand, le roi F'yar et votre propre tribu auront raison de votre autorité et probablement de votre vie.

SCENARIO 2 : LES NAINS DU COL D'ASHAK

Les profils des nains du Col d'Ashak sont les suivants :

Borinn Fimbul – Chef nain

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Borinn	3"	7	5	5	5	3	4	3	10	8	10	10

Borinn Fimbul porte un bouclier et une armure de cotte de mailles en mithril, lui donnant une sauvegarde d'armure de 4, 5 ou 6. Il est armé d'une hache à deux mains et d'une arbalète à répétition.

Snorinn Fimbul – Fils de Borinn

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Snorinn	3"	6	5	5	5	2	2	2	9	8	9	9

Snorinn Fimbul porte un bouclier et une armure de cotte de mailles, lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6, et une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm], lui donnant un mouvement de 2½" [6.25 cm]. Il est armé d'une épée et d'une arbalète à répétition.

Guerriers du clan : 11 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Nain	3"	5	4	4	4	1	2	1	9	7	9	9

Les guerriers du clan portent une armure en cotte de mailles, leur donnant une sauvegarde d'armure de 6.

Ils sont armés de haches ou d'épées, et 5 d'entre eux portent des arbalètes (lesquels en portent doit être déterminé au début de la partie).

BRIEFING

Voilà quatre mois que vous avez découverts les dépots d'or dans la rivière Canis qui coule à travers le col d'Ashak. Vous avez sagement décidé de déserter de l'armée de la Grande avec le nain de votre clan et vous avez orpaillé depuis. Comme la route du col est rarement utilisée, vous avez réussi jusque ici à garder votre découverte secrète. Vous avez déjà accumulé six sacs de pépites d'or cachés sous le plancher de votre cabane au milieu du col. Des gardes sont en permanence aux deux extrémités de la route. Si quelqu'un s'approche, ils sonnent leur cloche, vous permettant de cacher votre équipement de prospecteur et de vous cacher.

Les nains aiment l'or plus que tout et se battront jusqu'à la mort pour le garder. Votre objectif n'est pas de sauver le pays mais de prendre votre or et de fuir.

Au camp se trouve trois mulets. Leurs profils sont les suivants :

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Mulet	6"	3	-	4	4	1	2	1	1	1	2	3

SCENARIO 2 & 4 : LES ORQUES DE LA MAIN TRANCHEE AU COL D'ASHAK & AU GUE DE L'ORQUE

Les profils des orques de la Main Tranchée sont les suivants :

Hagar Sheol

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Hagar	4"	5	5	4	5	2	3	2	7	4	6	6

Hagar Sheol porte un bouclier et une armure en cotte de mailles lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Il a une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de son armure, lui donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Il est armé d'une hache.

Grashak Kar - Maître-chien hobgobelin

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Grashak	4"	3	3	4	4	1	2	1	7	5	7	7

Grashak est armé d'une masse.

Chiens hobgobelins : 10 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Chien	6"	3	0	3	3	1	3	1	8	4	8	8

Règles spéciales : Attaque par Morsure. Ils doivent avoir un Maître-Chien à moins de 6" [15 cm] et testeront leurs réactions avec ses caractéristiques. S'il y a pas de maître-chien dans un rayon de 6" [15 cm]n ils iront vers la figurine la plus proche et l'attaqueront, quelque soit son camp.

Orques de la Main Tranchée : 30 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4"	3	3	3	4	1	2	1	6	5	7	6

Les orques de la Main Tranchée portent un bouclier et une armure en cotte de mailles leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Ils ont une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de leur armure, leur donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Ils sont armés de lances et d'épées, et dix d'entre eux portent des arcs.

BRIEFING

Par ordre de votre seigneur, le roi F'yar, vous devez descendre des montagnes pour rejoindre le point de ralliement des tribus de la Vile Rune et des Kwae Karr. Vous devez chasser tous les habitants sur votre route. Cet objectif doit être atteint avec aussi peu de pertes que possible car ce n'est qu'un préliminaire à la vraie bataille.

Vos éclaireurs ont rapporté un petit campement nain à la passe de montagne du col d'Ashak. Vous devez passer par là si vous voulez quitter les montagnes et atteindre le Gué de l'Orque à temps.

On murmure dans la tribu que les nains ont caché d'énormes quantités d'or quelque part dans le coin. Votre objectif personnel est de trouver l'or **et** d'être au rendez-vous à temps.

SCENARIO 3 : LA MILICE DE LA VOIE DE LINDEN

Les profils de la milice de la Voie de Linden sont les suivants :

Leofwine – Maire et capitaine de la milice

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Leofwine	4"	4	3	4	3	1	4	1	8	9	9	8

Leofwine porte un plastron en métal lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé d'une épée à deux mains.

Miliciens : 25 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Milicien humain	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Les miliciens ne portent pas d'armures. Ils sont armés de piques et d'épées et 5 d'entre eux ont des arcs longs.

On trouve également 10 civils. Leurs profils sont :

Le commerçant

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 1	4"	2	1	3	3	1	3	1	8	6	9	9

Il est armé d'un gourdin en bois.

La femme du commerçant

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 2	3"	1	1	2	2	1	4	1	7	7	7	7

Elle est armée d'un couteau.

Le propriétaire de l'étable

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 3	4"	2	1	2	2	1	5	1	7	7	7	7

Il est armé d'un fouet/fléau.

Le palefrenier

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 4	4"	3	2	3	3	1	3	1	5	6	7	6

Il est armé d'un bâton.

Le boulanger

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 5	4"	4	1	4	4	1	4	1	7	7	9	9

Il est armé d'une épée.

Le musicien des rues

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 6	4"	3	1	3	3	1	3	1	6	7	7	7

Il est armé d'une dague.

L'aubergiste

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 7	4"	2	1	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Il est armé d'une dague. L'aubergiste est aussi sujet à l'**Alcoolisme**.

Le père de l'aubergiste

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 8	3"	4	1	4	4	2	3	-	9	9	9	9

Il est armé d'une canne.

La fille de l'aubergiste

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 9	4"	1	1	1	1	1	1	1	3	7	2	2

Elle n'est pas armée et est sujette à la **frénésie** si le musicien se fait tuer.

La serveuse

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Civil 10	4"	3	1	2	2	1	2	1	4	8	7	4

Elle est armée d'ongles très pointus et est sujette à la **frénésie** si le musicien se fait tuer.

BRIEFING

Vous êtes le chef d'une garde de citoyens de la ville de Meledir au sud rassemblés en urgence et chargés de protéger la colonie et les routes de la Voie de Linden. Les soldats professionnels ont été appelés au sud pour défendre la région d'Ortar contre les assauts d'une horde de gobelins : votre foyer et votre famille à Meledir sont sans autre défense. Vous êtes le seul obstacle entre les incursions du nord et votre patrie.

SCENARIO 3 & 4 : LES ORQUES DE KWAE KARR A LA VOIE DE LINDEN & AU GUE DE L'ORQUE

Les profils des orques Kwae Karr sont les suivants :

Magyar Poing de Fer – Chef Kwae Karr

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Magyar	4"	5	5	4	5	2	4	2	8	6	8	8

Magyar Poing de Fer porte un plastron en métal lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé d'une masse à deux mains.

Bagrash – Chaman Kwae Karr, Sorcier niveau 2

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Bagrash	4"	3	1	2	2	1	2	1	4	8	7	4

20 Points de Magie

Bagrash porte un plastron en métal lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé de dagues (qu'il peut lancer s'il le désire). Ses sorts peuvent être choisis normalement.

Orques Kwae Karr : 40 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4"	3	3	3	4	1	2	1	6	5	7	6

Les orques Kwae Karr portent un bouclier et une cotte de mailles, leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Ils ont une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de leur armure, leur donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Ils sont armés de lances et d'épées, et dix d'entre eux portent des arcs.

BRIEFING

Par ordre de votre vieux chef et de votre tribu, vous devez détruire la garnison et colonie de la Voie de Linden avant d'aller au Gué de l'Orque pour rejoindre les tribus orques de la Vile Rune et de la Main Tranchée. Cet objectif doit être atteint avec aussi peu de pertes que possible car ce n'est qu'un préliminaire à la vraie bataille. La Voie de Linden a une garnison de soldats humains de mauvaise qualité. C'est de toute évidence une mission facile. Ce n'est rien de moins qu'une insulte. Le roi F'yar essaye sans doute de convaincre les autres tribus de votre infériorité.

Il va probablement tenter de vous enlever votre position de chef. Vous devez lancer un tel carnage que même la réputation de "régicide" du roi F'yar pâlira en comparaison de la terreur de "Magyar Poing de Fer, l'écraseur du Nord !".

Votre objectif personnel est d'essayer d'assassiner le roi F'yar lui-même. Et, qui sait ? Si le roi F'yar meurt au Gué de l'Orque – vous serez peut-être le roi Magyar... ?

SCENARIO 4 : LES ENGINGEURS D'OSRUM CHARDZ AU GUE DE L'ORQUE

Les profils des engingneurs nains sont les suivants :

Osrim Chardz – Chef nain

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Osrim	3"	7	6	4	5	3	5	3	10	9	10	10

Chardz porte un bouclier et une armure de cotte de mailles en mithril, lui donnant une sauvegarde d'armure de 4, 5 ou 6. Il est armé d'une épée à deux mains.

Les engingneurs nains d'Osrim Chardz : 11 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Engingneur	3"	4	3	4	5	1	2	1	9	7	9	9

Les nains portent un bouclier et portent une armure de cotte de mailles, leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Ils ont une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de leur armure, leur donnant un mouvement de 2½" [6.25 cm]. Les nains sont armés de marteaux de guerre et de pelles et de pioches.

BRIEFING

L'armée de la Grande Ligue a été appelée à l'est, dans la région d'Ortar où un grand rassemblement de tribus gobelines est en guerre avec ses habitants. Après avoir traversé la rivière Canis il y a deux jours, on vous a donné l'ordre de réparer le pont de pierre qui fut endommagé par le passage de votre armée. Les travaux sont presque finis et d'ici quelques jours, vous pourrez aller à l'est pour rejoindre l'armée principale. Les nains sont de mauvaise humeur après avoir été obligé de rester loin des combats.

Une unité d'elfes, dirigée par Brommedir est également stationnée avec vous. Ils commandent la base de ravitaillement de la Grande Ligue, un avant-poste appelé le Gué de l'Orque. Il s'occupe également du coffre de la paie de l'armée, contenant 100000 couronnes d'or, mais Brommedir garde le secret de son emplacement. L'unité d'elfes elle-même est une vraie peste. Des chamailleries et disputes se déclenchent entre les elfes et vos nains, bien que les elfes semblent être les principaux coupables.

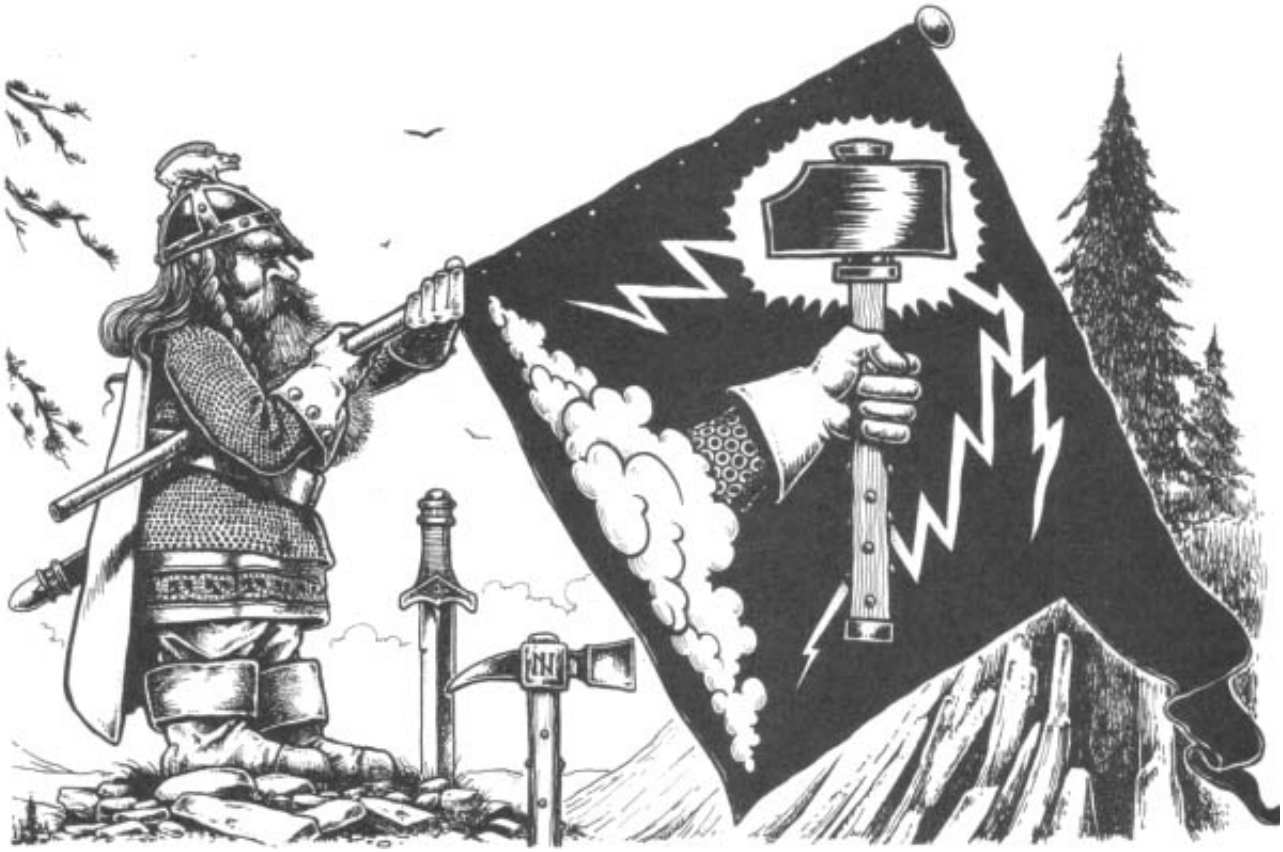
L'autre membre de la garnison est un druide magicien, Ferndale Snart. Les blessés d'Ortar ont été renvoyés au Gué de l'Orque qui sert également d'hôpital et Snart est au service de la Grande Ligue comme guérisseur. Snart est généralement ivre et passe ses journées à tituber dans l'avant-poste, chantant ses litanies religieuses bizarres et trébuchant beaucoup.

Non seulement Brommedir est un vieil imbécile, il est aussi sourd qu'un pot et très agaçant. Si les choses tournent mal au Gué de l'Orque, vous feriez mieux de surveiller l'or. Vous gardez à l'esprit qu'il ne faut jamais trop faire confiance à un elfe. En cas d'urgence, ils risquent de s'enfuir dans les bois et de vous laisser vous démerder.

Voila la situation et on vous rapporte soudainement que des orques ont été vu loin au nord. Ils semblent se diriger vers cet avant-poste. Le fait que cette garnison est tout ce qui se tient entre cette attaque du nord et la capitale Ramalienne – Palesandre – vous frappe soudain. Vous avez construit une défense en vitesse pour l'avant-poste, une barricade de sacs de grains et attendez de voir ce que cette journée vous réserve.

INSTRUCTION SPECIALE

Le joueur Brommedir prétendra sans doute être plus sourd qu'il ne l'est réellement. S'il vous demande de vous répéter – ignorez le.



SCENARIO 4 : LES ARCS DE BROMMEDIR AU GUE DE L'ORQUE

Les profils des Arcs de Brommedir sont les suivants :

Commandant Brommedir – Chef elfe

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Brommedir	4"	7	7	4	4	3	9	3	10	10	10	10

Brommedir porte un bouclier et une armure de plates complète en mithril, lui donnant une sauvegarde d'armure de 3, 4, 5 ou 6.
Il est armé d'une épée et d'un arc elfique.

Arcs de Brommedir : 14 figurines

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Elfe	4"	4	4	3	3	1	5	1	8	9	9	8

Les elfes portent un bouclier et une armure en cotte de mailles, leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Ils ont une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de leur armure, leur donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Les elfes sont armés d'épées et d'arcs elfiques.

BRIEFING

L'armée de la Grande Ligue a été appelée à l'est, dans la région d'Ortar où un grand rassemblement de tribus gobelines est en guerre avec ses habitants. Après avoir traversé la Rivière Canis il y a deux jours, le général de la Grande Ligue vous a laissé le commandement de la base de ravitaillement au Gué de l'Orque.

Egalement dans cet avant-poste se trouve une unité de nains, menée par Osrim Chardz, qui répare le pont de pierre de la rivière Canis, endommagé par le passage de l'armée de la Grande Ligue. Les travaux sont presque terminés et dans quelques jours, les nains iront à l'est rejoindre l'armée principale. Les nains sont de mauvaise humeur, comme toujours, car ils ont manqué l'action de l'armée principale. Des disputes et invectives s'échangent entre vos elfes et les nains du camp, bien que les nains semblent être les principaux coupables.

On vous a laissé la charge de garder les ravitaillements de la Grande Armée, mais aussi du coffre de paie de l'armée, contenant 100000 couronnes d'or. Le coffre est, actuellement, dans la caserne, mais vous attendez avec impatience que le Caissier Général vienne le collecter.

Dans la garnison se trouve également un druide magicien, Ferndale Snart. Les blessés d'Ortar ont été renvoyés au Gué de l'Orque qui sert également d'hôpital, et Snart est au service de la Grande Ligue comme guérisseur. Le vieil homme erre dans l'avant-poste toute la journée en chantant. Apparemment, c'est ce que les druides doivent faire, mais c'est aussi ce que font les fous. Snart est généralement ivre et ses cris rituels et son regard vitreux vous énerve. Chardz, votre camarade commandant, agit de manière bizarre. Il est silencieux et parle peu. Quand il vous parle, il murmure.

Ce n'est pas rare pour un nain et cela pourrait vouloir dire qu'il prépare quelque chose de fourbe. Vous savez à quel point les nains aiment l'or. Surveillez bien le coffre. En cas d'urgence, surveillez vos arrières. Chardz ne semble-t-il pas un peu trop curieux quant à l'emplacement du coffre... ?

Voila la situation et on vous rapporte soudainement que des orques ont été vu loin au nord. Ils semblent se diriger vers cet avant-poste. Le fait que cette garnison est tout ce qui se tient entre cette attaque du nord et la capitale Ramalienne – Palesandre – vous frappe soudain. Les nains montent une barricade en vitesse pour défendre l'avant-poste et vous attendez anxieusement ce que vous réserve cette journée.

INSTRUCTION SPECIALE

En tant que commandant des Arcs de Brommedir, vous le joueur êtes considérés comme Brommedir lui-même. Il est un peu sourd – si le joueur de Chardz vous dit quelque chose, faites le répéter au moins une fois. Faites le peu importe si cela l'énerve.

SCENARIO 4 : LE DRUIDE FERNDALE SNART & SES PATIENTS AU GUE DE L'ORQUE

Les profils du druide Snart et ses patients sont les suivants :

Le druide Snart

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Snart	4"	3	3	4	4	2	5	1	8	8	8	9

Niveau 4. 25 Points de Magie

Sur les sorts du druide, voir le descriptif du scénario 4.

Snart n'a pas d'armure. Il est équipé d'une bourse d'herbes médicinales. Elles peuvent guérir la plupart des blessures, mais elles prennent 2 à 3 jours pour faire effet.

Le druide Snart souffre d'**alcoolisme**.

- Bâton de Maîtrise : Snart porte un Bâton de Maîtrise. Il s'agit d'une arme magique avec les capacités suivantes :

Peur : Lever ce bâton en l'air provoque la **peur** chez les adversaires dans un rayon de 3" [7,5 cm].

Confusion : Tourner le bâton en l'air provoque la **stupidité** chez toutes les figurines dans un rayon de 3" [7,5 cm], sauf chez l'utilisateur. Les créatures agissent comme si elles avaient raté un test de *stupidité*.

Attaque de Sommeil : Frapper le bâton sur le sol provoque l'endormissement de tout individu dans un rayon de 4" [10 cm], un seul individu peut être endormi à la fois. Il ne se réveillera pas avant 1D6 tours.

Bertolac – Héros humain de la Grande Ligue

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Bertolac	4"	5	5	4	3	1	7	1	8	9	9	8

Bertolac a enlevé son armure, mais un bouclier est à proximité, lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé d'une épée. Il a une blessure légère à la tête, réduisant ses caractéristiques de 1 (déjà inclut dans le profil).

Fembreth – Guerrier elfe de la Grande Ligue

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Fembreth	4"	5	5	4	3	1	7	1	8	9	9	9

Fembreth n'a pas d'armure, mais un bouclier est à proximité, lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé d'un arc elfique et d'une épée à deux mains. Il est aveugle d'un œil, lui donnant une pénalité de -2 à sa CT (déjà inclut dans le profil).

Gymlet – Sergent d'arme nain de la Grande Ligue

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Gymlet	1½"	5	4	4	4	1	3	1	9	7	9	9

Gymlet est armé d'une canne en bois et d'une hache.

Il n'a qu'une seule bonne jambe, lui donnant une pénalité de -1½" [3,75 cm] de mouvement. Gymlet peut utiliser sa hache au combat seulement durant le premier tour de corps à corps. Il commencera à tourner sur lui-même par la suite avant de s'effondrer. Il lui faudra un tour entier pour se relever et il ne pourra pas reprendre un combat avant le tour suivant. La même règle s'applique pour sa canne comme arme improvisée.

Beli – Guerrier nain de la Grande Ligue

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Beli	3"	4	3	3	4	1	2	1	9	7	9	9

Beli a une chemise en cotte de mailles et un bouclier lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Il est armé d'une masse.

Il souffre de névrose de guerre. Au début de chaque tour, lancez un D6 ; un 1, 2 ou 3 signifie qu'il souffre de **stupidité**.

Quatre guerriers humains de la Grande Ligue

Ces quatre guerriers ont des blessures graves et sont comateux. Ils ne peuvent pas bouger à moins d'être portés.

BRIEFING

L'Armée de la Grande Ligue a été appelée à l'est, dans la région d'Ortar où un grand rassemblement de tribus gobelines est en guerre avec ses habitants. Après avoir traversé la rivière Canis il y a deux jours, le général de la Grande Ligue vous a laissé à la base de ravitaillement nommée Gué de l'Orque. Les défenseurs de cet avant-poste sont une unité d'elfes menée par Brommedir et une unité de nains sous le commandement d'Osrim Chardz. Les nains réparent le pont de pierre de la rivière Canis, endommagé par le passage de l'armée. Les travaux sont presque terminés et d'ici quelques jours, ils iront à l'est pour rejoindre l'armée principale. Les nains, irrités d'être laissés à l'arrière, ont tourné leur irritation sur les elfes. La discipline tient encore, mais l'atmosphère est un peu tendue.

Les blessés d'Ortar ont été renvoyés au Gué de l'Orque qui sert également d'hôpital, et vous êtes au service de la Grande Ligue comme guérisseur. Vous êtes un druide magicien, une forme spécialisée de sorcier comme un nécromant ou un iIllusionniste, qui tire son pouvoir d'une vénération profonde des forces de la nature. Vous êtes un peu délicat cependant, et soigner les blessés est aussi un bon moyen de rester loin des combat.

Au début de la partie, vous prenez votre seconde bouteille de sureau, quand vous entendez parler d'orques vus loin au nord. Ils semblent se diriger vers l'avant-poste. Vous réalisez soudain que tous ces blessés autour de vous, bien à l'abri de la guerre sous vos soins, sont coincés dans cet avant-poste si une attaque arrive. Les nains montent une barricade en vitesse pour se défendre, à partir de sacs de grains et de deux chariots. Votre objectif est clair. Les malades et blessés doivent être sauvés, évacués du Gué de l'Orque, vers le sud à Palesandre. Pour ça vous n'avez besoin que d'un chariot pour porter les blessés qui ne peuvent pas marcher. Votre objectif est donc clair.

SCENARIO 4 : LE ROI F'YAR ET SA GARDE AU GUE DE L'ORQUE

Les profils sont les suivants :

Roi F'yar – Seigneur de guerre orque

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Roi F'yar	4"	6	6	4	5	3	5	3	9	8	8	9

Le Roi F'yar porte une armure de plate complète, lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Il a une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de son armure, lui donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Il est armé d'une Lance, une masse et une épée. Le Roi F'yar chevauche une vouivre.

Vouivre – Monture du Roi F'yar

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Vouivre	4"	2	0	5	6	3	1	3	4	4	4	4

Les Vouivres provoquent la **Peur** chez les créatures vivantes d'une taille inférieure à 10.

Les Vouivres volent comme des Piqueurs (voir page 54, Créatures Volantes du livre de Combat de Warhammer). Les Vouivres ont des attaques par écrasement – et peuvent attaquer tout autour d'elles.

La Garde de F'yar/5 dans l'unité

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Garde orque	4"	4	4	4	4	1	3	1	7	5	7	7

La garde de F'yar porte des boucliers et des armures de plates complètes, leur donnant une sauvegarde d'armure de 4, 5 ou 6. Ils ont une pénalité de mouvement de ½" [1.25 cm] en raison de leur armure, leur donnant un mouvement de 3½" [8.75 cm]. Ils sont armés de Hallebardes, d'épées et d'arcs courts.

BRIEFING

En tant que commandant général et roi auto-proclamé, vous n'avez pas vraiment besoin d'un briefing, non ? Mais voilà quelques éléments à garder à l'esprit :

1. Vous pouvez participer à l'un des trois scénarios préliminaires, si vous ressentez le besoin d'ajouter votre propre puissance aux tribus orques déjà dans cette région.
2. Discuter avec vos subordonnés des tactiques et stratégies générales pourra vous servir, surtout au Gué de l'Orque.
3. La traîtrise dans vos propres rangs est possible et permise.
4. Malgré le grand nombre de troupes à votre disposition, tout sera nécessaire; les positions défendues sont généralement coûteuse à attaquer même si vous avez la supériorité numérique.

Bonne chance !