

DES TROLLS SOUS LE PONT

(Ou « Ne traversez pas le pont, si vous ne pouvez payer le Troll »)

Autrefois les routes étaient sûres, mais ces derniers temps des bandes de brigands, ou pire encore, dépouillent les voyageurs. A cause de cela, une petite force armée a été choisie pour escorter la précieuse vierge Guenièvre jusqu'à la ville de Brisgoine où elle devait être mariée à un puissant Duc.

A l'insu de la future mariée et de ses gardes du corps, un couple de répugnants Trolls d'Eau avait élu domicile sous le pont à péage. Affamé par un flot constant de visiteurs, les viles créatures attaquent et tentent de dévorer quiconque ose passer.

FORCES EN PRESENCES

Forces Bretoniennes :

- 1 Paladin – Sire De La Griffes (60 pts)
épée, lance de cavalerie (4 pts), armure lourde (4 pts), bouclier (2 pts), monté sur un destrier caparaçonné (14 pts), avec la Vertu de la quête (10 pts – immunise à la panique).
- 3 Hommes d'armes avec hallebardes et boucliers (7 pts chacun)
- 3 Archers (8 pts chacun)
- 1 Dama de la Dame du Lac – Guenièvre (60 pts)
Sorcière niveau 1, montée sur un Destrier (10 pts)

Les Trolls :

- 2 Trolls d'Eau (60 pts chacun)

Un Troll est déployé sur le pont, à exactement 6ps (15cm) du Bretonnien le plus proche. L'autre Troll peut être placé n'importe où dans la rivière mais à au moins 6ps (15cm) des Bretonniens.

QUI JOUE EN PREMIER ?

Le joueur Bretonnien joue en premier dans ce scénario.



CHAMP DE BATAILLE

Dresser un champ de batailles d'environ 24x24ps (60 x 60cm) ou délimité une zone de cette dimension sur une surface plus importante. Les éléments indispensables au terrain sont une route, une rivière traversant la zone de jeu et un pont situé à 6ps (15cm) du bord sud de la table.

OBJECTIFS

Le but des bretonniens est de sortir par le bord nord de la table. Ils pourront crier victoire si Sire De La Griffes et Guenièvre s'échappent par le nord, les hommes d'armes sont sacrificiels (une triste, mais véridique histoire.)

L'objectif des Trolls est simple : ils ont particulièrement faim et veulent mettre hors d'action le plus d'humains possible, de façon à les traîner jusqu'à leur grotte humide et les dévorer. Les Trolls sont victorieux si ils ont mangé au moins la moitié des bretonniens.

Si les deux camps ou aucun des deux ne remplissent les conditions de victoires, la bataille est une égalité.

DEPLOIEMENT

Les Bretonniens doivent être placés en premier, et déployés sur la route du côté Sud, à 6ps (15cm) maximum du bord de la table.

REGLES SPECIALES

Ce scénario utilise les règles spéciales détaillées ci-dessous :

Brouillard - À cause d'un brouillard tourbillonnant et d'une visibilité limitée, tous les mouvements sont réduits de moitié (incluant les charges, les marches forcées, les distances de tirs...).

Pas si stupide que ça ! - Les Trolls sous le pont sont devenus tellement habile et rusé à tendre des embuscades aux voyageurs que lorsqu'ils se situent dans un rayon de 6ps (15cm) autour du pont, ils peuvent effectuer leurs tests de stupidité sous le double de leur valeur normal de commandement (ce qui les fait monter à 8 !). La routine et l'entraînement les rendent plus malins !

Tout seul - Les Trolls ont l'habitude d'être tout seul, et donc peuvent ignorer cette règle. Qui voudrait être amis avec un Troll ?

Tests de Moral - Les Trolls ignorent tous les tests de moral et de fuite car leur faim est si grande qu'ils combattront jusqu'au bout.

Sire De La Griffé et Dame Guenièvre sont tous les deux immunisés à la dérouté. Aussi longtemps qu'un de ces personnages est en vie, les hommes d'armes sont immunisés à la dérouté. Notez qu'ils sont tout de même affectés par la *Peur* et la règle *Tout Seul*.

Sorts de l'Enchanteresse - Dame Guenièvre doit tirer aléatoirement non seulement ses sorts mais aussi son domaine de magie. Lancez un D6 pour déterminer le domaine : 1 Bêtes, 2-3 Vie, 4-5 Cieux ou 6 Lumière.

UTILISER D'AUTRES ARMEES

Les Trolls sous le Pont est un conte classique high fantasy, mais il est facile d'imaginer que n'importe quel autre type de voyageurs puisse passer sur cette route. En restant avec les Bretonniens, imaginez un groupe composé d'écuyers, de chevaliers montés ou un Duc ? Mais d'autres personnes peuvent utiliser cette route à leur tour, de la caravane de commerce de l'Empire (avec chariots et gardes du corps) à une bande de mercenaires allant chercher leur prochaine paye.

Remplacer les Trolls n'est pas aussi simple, mais imaginez des Trolls de pierre gardant un col de montagne (peut-être pour prendre en embuscade des mineurs Nains) ou un monstre tel qu'un Hippogriffe, une Vouivre ou une Hydre attendant des voyageurs dans les bois.

ASSOCIER À UNE AUTRE BATAILLE

Ce scénario peut facilement être incorporé à une bataille plus importante de Warhammer Battle ou dans une campagne. En jouant simplement cette petite partie d'escarmouche, le résultat peut affecter vos futures batailles.

Les Gentils - Si la mission est réussie (garder l'Enchanteresse et tuer au moins un Troll) alors Sire De La Griffé est récompensé généreusement par la future mariée qui lui remet une Potion de Force (faite avec du sang de Troll, cette potion peut être utilisée au début du tour Bretonnien et ajouter +3 en Force à Sire De La Griffé pour ce tour UNIQUEMENT).

Les Méchants - Les Gentils seront diminués du nombre de points exact que les Trolls ont mangés (pour représenter les guerriers qui ne pendront jamais part à cette bataille) ou les Trolls survivants peuvent être ajoutés gratuitement à l'armée des Méchants.

Traduit de "Warhammer Skirmish" (© GW-USA)

C'est le pire moment du voyage, pensait Sire De La Griffé alors qu'il menait son cheval à travers le brouillard. S'il devait y avoir des problèmes ce serait au niveau du pont de Troll. Pensant manifestement la même chose, les hommes d'armes resserraient leur formation – le tintement des armures et le bruit lourd des sabots des chevaux semblaient amplifiés par la brume alentour.

"Maudit soit ce brouillard!" s'exclama le chevalier. Et maudit soit cette mission, pensait De La Griffé qui était sûr qu'être un Paladin du Royaume le tenait à l'écart d'une mission aussi simple: escorter une Dame d'une ville de paysans à une autre!

"Le chemin descend progressivement de la colline depuis bientôt une heure et le brouillard est plus dense que jamais. Nous devons approcher de la rivière." affirma le sergent. "Regardez, elle est là!"

Le brouillard était si dense qu'ils étaient arrivés au bord du pont de pierre sans s'en être aperçu. La tour du pont luisait à cause de la condensation et des murs compacts de brume s'élevaient de l'autre côté du bâtiment.

"Avançons rapidement maintenant." De La Griffé pressait le groupe. "Ce n'est pas le moment de s'attarder."

Mais avant que le groupe n'ait atteint le centre du pont, une silhouette surgit de la brume devant eux. Perhaps even more ominous, a slurpy, mucky sound came from behind and below, as if some massive creature was shuffling up the riverbank to cut off their escape. The rotten fish smell of Trolls was unmistakable at this close distance.