

## LA LEGENDE DE KREMLO LE SLANN

Scénario initialement publié dans *The Citadel Compendium* (1985)

Traduit par Slereah et Patatovitch pour *Le Verrah Rubicon* : <http://verrahubicon.free.fr/>

Adapté pour Warhammer Fantasy Battle 2 et 3<sup>ème</sup> édition

Version 1.0

### LA LEGENDE

Kremlo était un slann orphelin qui s'échoua sur les côtes de la Lustrie méridionale. Il fut trouvé et adopté par le chef du village norse de Skeggi, Harold Stoutback. Harold était un homme bon et un excellent père adoptif, il traita le petit slann comme l'un de ses propres fils malgré son apparence assez révoltante. On ignore cependant ce qui a pu pousser Harold à agir ainsi.

Afin de bien comprendre cette histoire, il faut savoir que de nombreuses tribus slanns se distinguent par le marquage unique sur leur dos. Kremlo était un slann reptilien [!], son échine, d'un bleu clair, le distinguait comme membre de la tribu des Dos Bleus.

Quoi qu'il en soit, la vie continua plus ou moins normalement dans la maison Stoutback pendant une vingtaine d'années, jusqu'à ce jour de printemps. Harold Stoutback et Ven, son fils aîné, partirent chasser dans les collines. Ils tombèrent alors dans une embuscade et furent tués par des bandits. Cet évènement laissa Kremlo techniquement chef du village norse : une position unique pour un slann.

Il allait regretter ce jour mais il ne savait pas quels énormes problèmes les courants océaniques froids amenait vers lui. Sa tribu était entrée dans son cycle de reproduction. Durant ce moment, les jeunes mâles adultes se peignent la peau, se rassemblent en troupes guerrières et préparent des breuvages sacrés à base d'herbes. Puis, rendus frénétiques par leurs narcotiques religieux, ils vont en mer pendant des semaines ou parfois des mois et lancent des attaques le long des côtes de la Lustrie.

Kremlo était chez lui quand trois douzaines de vandales slanns sortirent de l'eau et massacrèrent un groupe de femmes qui réparaient des filets sur le bord de mer. C'est alors que tout explosa. La plupart des guerriers du village étaient avec Stoutback dans les montagnes. Kremlo, quelques pêcheurs et les berserks locaux, qui étaient alors en train de boire, furent impliqués dans une bataille sanglante avec les slanns. Finalement, après avoir briser un certain nombre de dents, d'os et de membres, Kremlo et les colons repoussèrent les slanns.

Une brève inspection des cadavres montra que tous les slanns étaient de la tribu dont Kremlo était lui-même originaire : c'étaient des Dos Bleus.

Ce soir là, alors que Kremlo nageait dans un océan de rage, la nouvelle de la mort de Stoutback arriva. Kremlo était maintenant le chef. Tel aurait été le souhait de Stoutback et la plupart des villageois acceptèrent à contrecœur. Certains, comme les deux frères de Kremlo, avaient encore plus encore plus de réserve que les autres mais ils gardèrent le silence.

A l'aube, la situation était assez tendue à Skeggi. Les berserks, couverts de sang, avaient bu toute la nuit. Kremlo



commençait à craquer. Souffrait-il lui aussi d'effets subtils du cycle de reproduction slann ? En tout cas, personne n'avait beaucoup dormi.

Vers midi, Kremlo et les berserks décidèrent qu'une vengeance était nécessaire. Ils décidèrent de prendre leur drakkar et de traverser le golfe vers la Lustrie centrale. Les instincts de Kremlo le conduiraient aux bassins de frai de sa tribu d'origine et alors, le massacre commencerait. On parlait de génocide alors que les blessés du jour précédent se geignaient encore.

Ils partirent dans la soirée. Durant le voyage, Kremlo s'agitait nerveusement : parcourant le pont, parlant tout seul. Les berserks refusèrent de s'arrêter de boire. Ils burent héroïquement, restant éveillés en chantant des chansons de berserks. Sven et Ben, les deux frères cadets de Kremlo, complotèrent secrètement pour tuer Kremlo et se sortir de ce pétrin. Les guerriers qui avaient jurés allégeance aux Stoutback restèrent stoïques, comme d'habitude.

Kremlo les mena aussi rapidement qu'il le put à Zapotec, le foyer de sa tribu d'origine. Ce qui s'y passa reste un mystère. Aucun membre de l'équipage ne revint jamais.

C'est pourquoi il vaut peut-être mieux découvrir leur sort en jouant cette histoire. Tous les évènements, personnages et motivations sont décrits ci-dessous.

## JOUER LA LEGENDE

Vous trouverez ci-dessous de quoi jouer les batailles de Skeggi et de Zapotec, foyer des Dos Bleus. De deux à six joueurs peuvent participer. Chaque joueur peut incarner l'un de ces groupes ou personnage :

- Maître de Jeu (essentiel)
- Kremlo (essentiel)
- Les slanns
- Les frères cadets - Sven et Ben
- Les berserkers
- Les villageois (qui ne participent pas au voyage vers Zapotec ou la bataille là-bas)
- Les hommes du clan (qui sont dans les montagnes avec Stoutback durant l'attaque de Skeggi)

## LES NORSES

### Kremlo

Kremlo est le personnage central de cette histoire. Tant qu'il est en vie, il peut donner des ordres aux hommes du clan, aux berserkers et aux villageois. Il peut aussi donner des ordres à ses frères, qu'ils n'ont pas à obéir. Kremlo ne peut pas attaquer ses frères directement, à moins qu'il ne soit provoqué. Il n'est pas stupide et les soupçonne.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Kremlo	4"	5	4	3	4	2	5	2	9	8	10	10

Sujet à la *haine* envers les slanns de la tribu du Dos Bleu

**Armes :** Arme à une main et arme à deux mains.

**Armure :** Armure légère

### Les frères cadets

Il y a deux frères cadets, Ben et Sven (20 et 18 ans). Ils sont évidemment mécontents des revendications de Kremlo au statut de chef. Il ne peuvent, cependant, pas y faire grand chose publiquement. Si on apprenait qu'ils ont assassiné Kremlo, ils seraient bannis de Skeggi et probablement lapidés.

Si, cependant, ils pouvaient se débarrasser de Kremlo sans que personne ne s'en rende compte, ils seraient bien contents.

Si Kremlo est tué à la bataille, le joueur qui le contrôle prend immédiatement le contrôle du plus jeune frère s'il est encore vivant. Sven ne peut pas devenir chef à moins que Ben ne disparaisse...

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Ben	4"	5	3	3	3	1	4	1	7	7	7	7
Sven	5"	3	4	2	3	1	4	1	7	7	7	7

**Armes :** Arme à une main. Arme à deux mains pour Ben, Arc pour Sven.

**Armures :** Armure légère, bouclier

### Les huscarls

Les guerriers de Skeggi chassent avec Stoutback et ne participent pas à la première bataille. Ils ont prêté serment à la famille Stoutback et ils sont loyaux au chef de famille. Comme les frères cadets, ils sont mécontents d'être dirigés par ce qui semble bien être une grenouille géante.

Cependant, tant qu'il reste en vie, ils resteront loyaux à Kremlo. S'ils voient Ben ou Sven tuer Kremlo, ils le vengeront. Si Kremlo meurt dans d'autres circonstances, ils obéiront au plus vieux frère survivant.

Il y a douze hommes du clan à bord du drakkar qui attaque Zapotec.

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

**Armes :** Arme à une main, arme à deux mains. Une hache de lancer par figurine.

**Armures :** Armure légère, bouclier.

### Les berserks

Skeggi, comme tous les autres villages norse, a ses propres berserkers. Ce sont les jeunes villageois les plus agressifs. Ils ont tendance à avoir des cheveux longs et ont un régime composé presque entièrement de bière, de champignons et d'herbes. Peut-être à cause de cela, ils sont d'un contact difficile et sont souvent bien plus violents que nécessaire. Il y a une douzaine de berserkers à Skeggi quand les slanns arrivent. Ils sont tous dans la hutte à bière. Un joueur prend le rôle du chef des Berserkers, s'il est tué, un autre chef est sélectionné et si possible un autre joueur en prend le contrôle. Tous les berserkers ont les caractéristiques suivantes.

Si la bataille de Skeggi n'est pas jouée, seuls 9 berserkers arrivent à Zapotec.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Berserk	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Tous les berserks sont sujets à la *frénésie* et à l'*alcoholisme*.

**Armes :** Arme à une main -ou selon vos figurines.

**Armure :** Aucune

### Les villageois

Lorsque les slanns attaquent Skeggi, il n'y a que les berserkers et les villageois. Il y a 18 villageois répartis dans les huttes.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Villageois	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

**Armes :** Arme à une main ou arc (50% max)

**Armure :** Aucune ou bouclier (50% max)

### Les femmes du village

Lorsque les slanns attaquent Skeggi, dix femmes du village sont en train de raccommoder des filets au bord de l'eau.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Femmes	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Dès que l'une d'entre elle est tuée, elles deviennent sujettes à la *frénésie*.

**Armes :** Arme improvisée (CC-1, svg+1)

**Armure :** Aucune

## LES SLANNS

L'Empire slann se trouve sur la côte du golfe de Lustrie Centrale. C'est une race très ancienne, certains disent qu'ils sont plus vieux même que elfes (bien qu'ils aient tort). L'Empire slann était à son apogée quand les premiers explorateurs elfes des mers arrivèrent. En quelques années, de nombreux elfes et norses commencèrent à arriver en Lustrie, attirés par les richesses de Krox en gemmes et en or.

L'étrange magie et les maladies qu'apportèrent les elfes réduisit rapidement Krox à un avant-poste assiégé au centre de ce qui fut autrefois un vaste empire.

Les slanns sont des guerriers acharnés. Ils mesurent deux mètres de haut et sont verts, bleus, gris ou parfois jaunes.

Une petite armée impériale existe toujours et elle utilise de plus en plus des esclaves-guerriers humains castrés et lobotomisés pour pallier le déclin de la population slann. Les soldats de l'armée impériale portent des armures faites de carapaces ou d'or tandis que les autres slanns ne portent que des carapaces et des peaux.

Semi-aquatiques, les slanns sont de bons nageurs et peuvent nager à 4" en surface ou 3" sous l'eau. Ils peuvent le faire même en portant une armure et en portant leurs armes. De plus, ils se déplacent sans pénalités dans les marais.

Un slann attaquant un norse dans l'eau peut l'achever en un seul coup, il n'y a pas besoin de lancer de dés car c'est un combat perdu d'avance.

Voici les caractéristiques des slanns.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Brave	4"	2	1	3	4	1	2	1	7	6	8	8
Slann	4"	3	2	3	4	1	3	1	8	7	9	9
Guerrier impérial	4"	4	2	3	4	1	4	1	8	7	9	9
Prêtre-guerrier	4"	4	2	3	4	1	4	2	8	7	9	9
Héraut	4"	5	4	4	5	2	5	2	9	8	10	10
Eunuque	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	2	7	7

L'équipement de vos troupes dépendra des figurines que vous avez à disposition.

Les fléchettes des sarbacanes utilisés par les slanns sont empoisonnées.

## LA BATAILLE DE SKEGGI

**Les norse :** Kremlo, Ben, Sven, 10 berserks, 10 femmes et 20 villageois.

**Les slanns :** 25 braves sujets à la frénésie.



## Déploiement

- Les villageois regroupés en unités d'armement homogène sont placés dans le village comme Kremlo, Ben et Sven.

- Les berserks sont un peu à l'extérieur du village comme indiqué sur la carte.

- Les femmes sont sur la plage, comme indiqué sur la carte.

- Les slanns organisés en une plusieurs unités de 5 ou plus sont placés n'importe où sur la plage à plus de 25cm des femmes.

## Consignes

Les slanns jouent en premier.

Les berserks ne peuvent pas bouger/attaquer avant le tour 2. Les villageois, Kremlo, Ben et Sven ne peuvent pas bouger/attaquer avant le tour 3.

Les bois et les dunes comptent comme des *terrains difficile* et le torrent comme un *obstacle* (sauf pour les slanns qui peuvent le traverser sans pénalité).

## Objectifs

**Kremlo :** Survivre. Tuer 4 slanns.

**Les frères cadets :** Rester en vie. Tuer Kremlo discrètement.

**Les berserks :** Tuer au moins 7 slanns. Perdre entre 2 à 4 hommes.

**Les villageois :** Ne pas perdre plus de 25 figurines, les femmes comptent pour deux.

**Les slanns :** Tuer 15 humains. Ne pas perdre plus de 10 braves.

Si Kremlo est tué, la seconde bataille n'a pas lieu.

## LA BATAILLE DE ZAPOTEC

**Les norses :** Kremlo, Ben, Sven, les berserks survivants (ou 9), 12 huscarls.

**Les slanns :** Un détachement de troupes impériales est stationné à Zapotec : un Héraut, 4 prêtres guerriers, 10 soldats impériaux, 10 eunuques dirigés par un slann.

Ajoutez à cela 7 sentinelles slanns immergés (voir plus loin) et 1D6 slanns pour chaque groupe de trois huttes.

### Déploiement

Tous les norses à bord du drakkar. Celui-ci commence en bas de la carte.

Les troupes impériales et le héraut commence au pied de la pyramide à degré. Les sentinelles immergées sont situées sur la carte par un astérisque. Chaque groupe de trois huttes abrite un 1D6 slanns.

### Consignes

Les norses jouent en premier.

Les slanns ne peuvent bouger/attaquer que lorsqu'ils ont eu une ligne de vue sur le drakkar ou des norses ou qu'ils ont été prévenu par d'autres slanns (ligne de vue à 30cm sur un slann alerté).

### Objectifs

**Kremlo :** Empoisonner les bassins d'incubation. Tuer 6 slanns.

*Kremlo porte une fiole de poison. Si elle est versée dans un des bassins d'incubation, le poison exterminera toutes les slanns à naître.*

**Les frères cadets :** Un des frères en vie. Tuer Kremlo discrètement.

**Les berserks :** Perdre 2 à 5 hommes. Tuer au moins 8 slanns.

**Les slanns :** Tuer tous les norses. Protéger les bassins d'incubation.

### Les sentinelles slanns immergées

Les sentinelles slanns indiquées sur la seconde carte sont submergées avec juste leurs yeux dépassant de l'eau. Ils ne peuvent pas être repérés sauf s'ils bougent ou s'ils tirent. Ils peuvent ensuite être vus par toute figurine à moins de 6".

### Le drakkar

Le drakkar des Stoutback s'appelle "L'Esmeralda d'Or". Dans la rivière, les voiles ne peuvent pas être utilisées et l'équipage doit ramer. La vitesse dépend du nombre de rameurs.

Les rameurs ne peuvent ni tirer ni combattre.

Rameurs	Vers l'amont	Vers l'aval
0-4	Immobile	4"
5-9	4"	6"
10+	6"	8"

Dans les gorges (indiquées sur la carte) le courant est plus fort :

Vers l'amont : -3"

Vers l'aval : +5"

Le bateau compte comme un *couvert mineur* pour les rameurs, comme *couvert majeur* pour ceux qui gardent leur tête baissée. Les slanns essayant d'aborder le navire souffrent d'une pénalité de 2 *pour toucher* et d'*Initiative*. S'ils repoussent leurs adversaires, ils sont à bord.

\* \* \*

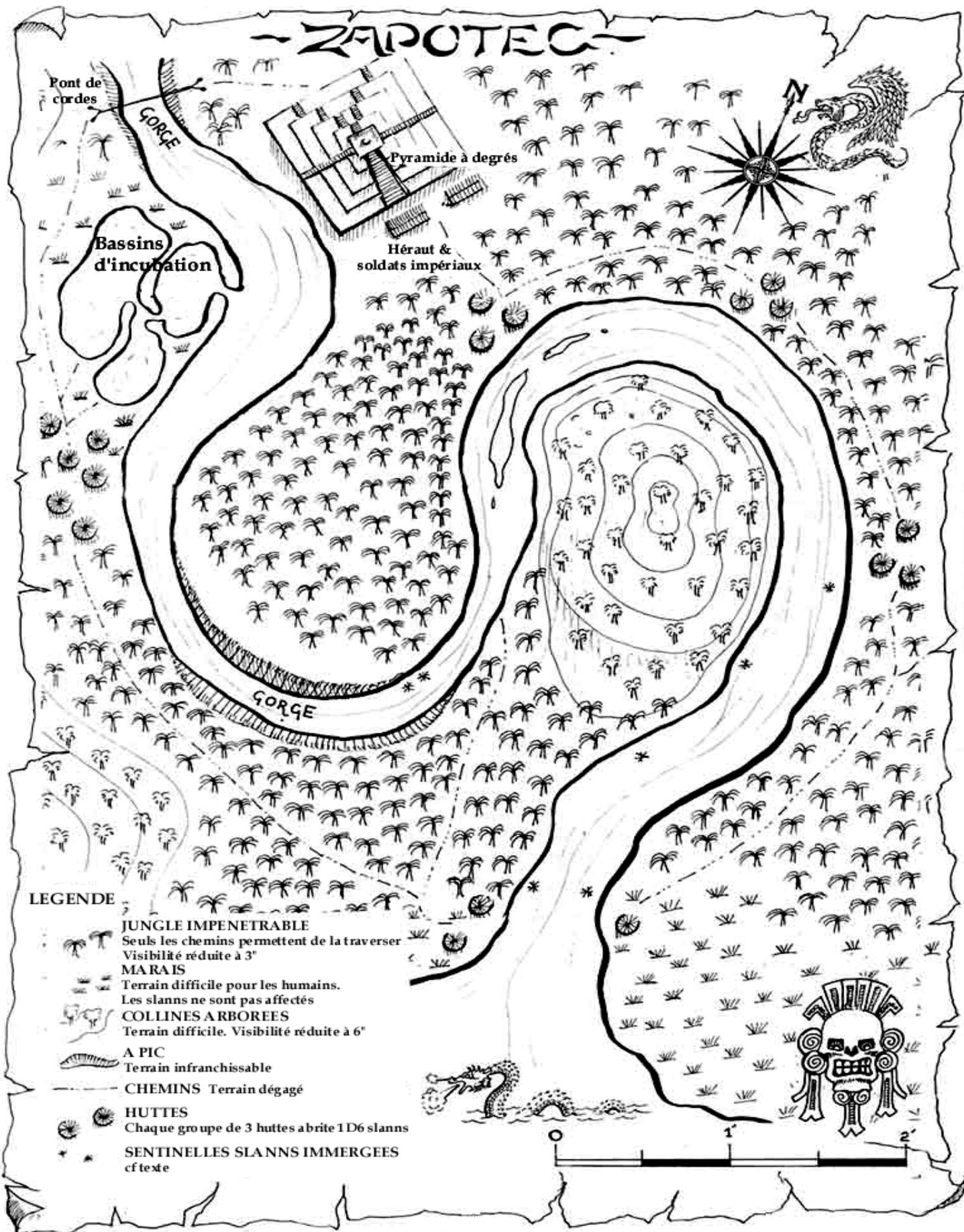
Cette mini-campagne est la première jamais publiée pour *Warhammer Fantasy Battle*. Il s'agit de deux petites escarmouches sans prétention et une bonne part de son intérêt réside dans le soin que vous pourriez apporter aux décors et au roleplay.

Si vous le souhaitez, vous pourriez adapter ce scénario pour convenir aux règles et au background actuel. Les slanns (dont Kremlo) pourrait devenir des Skinks, les gardes impériaux des Saurus et les norses n'importe quels humains ou elfes.

De plus, vous pourriez les faire suivre ou précéder d'autres batailles dont les résultats pourraient influencer sur les forces en présences ; en faire une véritable campagne en somme.

Quelques idées :

- Le retour difficile des huscarls suite à l'embuscade qui coute la vie à Harold et Ven Stoutback
- La vengeance des slanns sur Skeggi



**LEGENDE**

-  **JUNGLE IMPENETRABLE**  
Seuls les chemins permettent de la traverser  
Visibilité réduite à 3"
-  **MARAIS**  
Terrain difficile pour les humains.  
Les slanns ne sont pas affectés
-  **COLLINES ARBOREES**  
Terrain difficile. Visibilité réduite à 6"
-  **A PIC**  
Terrain infranchissable
-  **CHEMINS** Terrain dégagé
-  **HUTTES**  
Chaque groupe de 3 huttes abrite 1D6 slanns
-  **SENTINELLES SLANNS IMMERGEEES**  
cf texte