

MARÉE MONTANTE

« DARK TIDE RISING »

Par Warwick Kinrade
Citadel Journal 31 p.18 et suivantes
Traduction Patatovitch pour le Verrah Rubicon
<http://verrahubicon.free.fr/>
version 1.0, 11/02/2020

Marée montante est une campagne narrative de quatre scénarios pour Warhammer qui fait revivre des exactions des Skavens dans les Montagnes Grises (entre l'Empire et la Bretonnie) à l'époque de Mandred le Tueur de Skaven (1121 CI).

Écrite pour Warhammer 5^e édition (comme *la Rancune de Drong* et les suivantes), cette campagne est prévue pour deux joueurs : l'un joue l'Empire et l'autre les Skavens.

SOMMAIRE

INTRODUCTION.....	2
BATAILLE 1 : DES LAMES DANS LA NUIT.....	5
LA BATAILLE.....	6
BATAILLE 2 : LA ROUTE D'AUSREIK.....	8
LA BATAILLE.....	8
BATAILLE 3 : VAGUES DE VERMINES.....	10
LA BATAILLE.....	11
BATAILLE 4 : LA BATAILLE DU TAURIG.....	13
LA BATAILLE.....	13
NOTES HISTORIQUES.....	15
ANNEXE : LES LISTES D'ARMÉES.....	16
Bataille 1 – Les défenseurs de la foi.....	16
Bataille 1 – Les Skavens de Scurrit.....	17
Bataille 2 – Les impériaux du capitaine Stieb.....	18
Bataille 2 – L'embuscade de Thazakar.....	19
Bataille 3 – La suite du Graf Gustavus Abenauer et la milice urbaine.....	20
Bataille 3 – La horde du prêtre de la peste Scraek.....	21
Bataille 4 – La croisade de Mandred le Tueur de Skavens.....	22
Bataille 4 – le clan Rabidscar.....	24

INTRODUCTION

Plus de mille ans se sont écoulés depuis que la peste noire a balayé l'Empire. Il est difficile de dire avec certitude ce qui s'est passé en ces jours sombres, quand l'anarchie régnait et que l'empire était au bord de la destruction. Les récits de cette époque ne subsistent plus aujourd'hui que dans des chansons folkloriques et des fragments d'écrits d'historiens. D'après ces informations, nous savons que la peste a tué neuf dixièmes de la population de l'Empire en quatre ans à peine et que les Skavens ont attaqué sans relâche les villes affaiblies. Leurs armées parcouraient ouvertement le pays et des villes entières ont été rasées. Leurs habitants furent envoyés dans les mines et les forges de leur empire souterrain et on ne les revit plus jamais. C'était un temps particulièrement désespéré pour l'Empire. Des flagellants erraient sur les routes en proclamant que Sigmar les avait abandonnés et que la fin était proche. Beaucoup ont cru ces prophètes de malheur. Pourtant, l'Empire a survécu jusqu'à aujourd'hui et cela grâce à la croisade menée par le comte de Middenheim, Mandred, dit le Tueur de Skavens. C'est à partir des derniers livres de son historien personnel que j'ai reconstitué ce récit...

- Aldo de Middenheim, 2516

LA DÉTRESSE DU CLAN RABIDSCAR

La lutte pour la survie et le pouvoir parmi les myriades de clans de l'empire souterrain est sans merci. Le clan Rabidscar fut l'une des victimes de ces guerres civiles sans fin. Lorsqu'ils dirigeaient le Gouffre Noir [en Bretonnie], tous les clans voisins leur rendaient hommage, mais la défaite les réduisit à l'état de parias et de réfugiés. Abandonnant leur domaine, le clan Rabidscar, toujours dirigé par leur vieux seigneur de guerre, s'enfuit dans l'Empire.

DESTIN DE SKAVEN

Visquit Furblak avait dirigé le clan Rabidscar pendant plus de dix ans, un règne exceptionnellement long pour un seigneur de guerre Skaven. Le plus grand de sa portée, la couleur sombre de sa fourrure l'avait désigné comme un guerrier naturel. La tache blanche au-dessus de son œil gauche lui conférait également une position de force et, associée à sa ruse exceptionnelle, Furblak montrait qu'il était vraiment béni par le Rat Cornu. Furblak dominait son clan depuis qu'il avait abattu le précédent seigneur de guerre en duel, mais il avait maintenant vieilli. Au fil des ans, ses réflexes s'étaient ralentis et, la fortune de son clan s'en ressentait. Heureusement, le vieux Furblak avait ses secrets et, bien qu'exilé et faible, il envisageait de se créer un nouveau domaine et de redonner à son clan son statut perdu.

Des années auparavant, alors qu'il était encore jeune, fort et ambitieux, Visquit, à force de ruse, avait eu vent d'une opération secrète du Conseil des Treize visant à découvrir le lieu où se trouvait une montagne appelée le Taurig, sous laquelle pourraient être enterrés des fragments de Malepierre. Furblak avait appris que des agents avaient été envoyés à travers le Vieux Monde pour découvrir où se trouvait cette montagne. Ces

agents revenaient et étaient sur le point de faire leur rapport au Conseil lorsque Furblak intervint. Dans les tunnels sous Skarogne, il tendit une embuscade à ces agents, les tua et vola leur carte, leur rapport et le petit échantillon de Malepierre porté comme une amulette par le Prophète Gris. Avec ses gains mal acquis, il fuit la colère du Conseil et se réfugia au Gouffre noir.

Visquit Furblak prit ensuite le contrôle du clan Rabidscar et soumit les clans des seigneurs de la guerre voisins, mais il garda la carte, le rapport et l'amulette. Maintenant exilé, le vieux seigneur de guerre prévoyait de conduire son clan au Taurig et de trouver la Malepierre. Avec la Malepierre en sa possession, la richesse et le pouvoir lui reviendraient.

AUSREIK ET LE MONASTÈRE DE L'ASCENSION DE SIGMAR

En l'an 1121, l'Empire se remettait à peine des ravages de la peste noire. Les attaques de Skavens étaient monnaie courante et les quelques survivants épargnés par la maladie avaient bien du mal à se défendre. De nombreux villages et villes avaient été abandonnés et l'empire est sur le point de s'effondrer. Au moins, la peste semblait être terminée. Les nouvelles épidémies étaient moins nombreuses et les citoyens restés déterminés à reconstruire leurs vies brisées.

La ville d'Ausreik était dans les montagnes Grises, au pied d'une grande montagne appelée Taurig. Elle est à une semaine de voyage de l'Empire suivant une route de montagne périlleuse. Blottie derrière des murs de pierre, dans l'ombre menaçante du pic, c'était colonie assez sinistre pour des mineurs, des muletiers, des trappeurs et d'autres migrants frontaliers. Malgré son isolement, ou à cause de celui-ci, la ville était bien protégée par sa milice et une garnison de soldats du

Graf régnant. Son isolement l'avait également protégé des horreurs de la peste noire.

Sur les flancs du Taurig, au bout d'une piste étroite, reposent les ruines du monastère de l'Ascension. Autrefois retraite pour les moines contemplatifs de Sigmar, la superstition locale prétendait que les ruines désertes étaient hantées par des sorcières et les

habitants les évitaient. À l'occasion, des pèlerins dévots de Sigmar cherchaient encore des reliques abandonnées et un renouveau spirituel. Les citoyens d'Ausreik pensaient que le pire était passé, mais qu'il restait encore à venir...



Furblak observa le petit sorcier à la fourrure pâle avec méfiance. Il était l'apprenti d'un Prophète Gris et avoir affaire à un Prophète Gris, même un simple apprenti, était toujours risqué. Cet apprenti était très ambitieux : il était inhabituel, même pour un Skaven, de planifier la perte de son maître à un si jeune âge. La plupart des Prophètes gris inspiraient trop de terreur pour cela, et il était difficile de comploter contre eux à cause de leurs pouvoirs prophétiques. L'apprenti en était venu à vendre à Furblak des informations sur la mission secrète de son maître pour le Conseil des Treize, mais il s'exposait de la sorte assez naïvement.

Si Visquit Furblak devait agir sur la base des informations fournies par l'apprenti, il devrait très bien couvrir ses traces. Interférer avec les agents du Conseil équivalait à un suicide. Il réalisa que peu de Skavens aller se risquaient à faire affaire avec cet apprenti par crainte de la colère du Conseil, mais Furblak n'était pas un Skaven ordinaire : il ne vivait pas dans la crainte de ses maîtres.

Furblak fut très intéressé par l'histoire de l'apprenti et écouta attentivement. Il semblait que le Prophète gris Iktahg avait mis à l'écart son apprenti alors qu'il dirigeait une expédition pour le Conseil des Treize. Des agents étaient partis à la recherche d'une montagne appelée Taurig et de la Malepierre cachée en dessous. Ce nom était connu de Furblak et l'intriguait. L'apprenti sorcier avait surpris les plans de son maître, l'endroit qu'il explorerait, l'itinéraire qu'il allait prendre et le nombre de gardes qu'il emploierait. En l'absence de son maître, il cherchait à vendre ces secrets au plus offrant.

Avec ces informations, Furblak pourrait intercepter l'expédition et voler ses secrets avant qu'elle ne se présente au Conseil. Seul Iktahg, le Prophète Gris, saurait où se trouve la montagne. Et seul Furblak saurait où se trouvait le Prophète gris. Seuls Furblak et l'apprenti, c'était déjà un de trop...

* * *

L'apprenti était satisfait de lui-même. Il avait reçu un bon prix pour ses secrets du premier chef de clan qu'il avait approché. Il espérait que ce chef tenterait de tuer son maître Iktahg. Il pouvait alors faire un rapport au Conseil et leur dire qui avait attaqué leurs agents. Le Conseil reconnaissant l'encouragerait alors à remplacer son défunt maître. Son entrée dans l'ordre des Prophètes Gris se rapprochait de plus en plus.

Il filait à travers les tunnels sombres, retournant au laboratoire de son maître, qui serait bientôt le sien. L'apprenti se réjouissait de lui-même : il était si malin que le chef... Soudain, en passant devant une alcôve, il aperçut le reflet d'une lame. Sautant en arrière instinctivement, l'épée de l'assassin frappa juste à côté de lui et sonna sur le mur de pierre. Une silhouette robuste émergea de l'ombre, l'épée nue brandie. L'apprenti se figea de terreur : c'était le chef à qui il avait parlé tout à l'heure, qu'il reconnut la tache blanche sur son œil. L'apprenti recula, cherchant désespérément son couteau, mais un filet tomba sur lui qui le piégea. Il fut bientôt empaqueté au sol et battu avant d'être traîné comme un sac.

Furblak vérifia le tunnel pour voir s'il avait d'éventuels témoins. Avant d'exploiter les informations de l'apprenti Prophète Gris. Il était à présent sûr, qu'il ne serait pas vendu au Conseil, et il avait besoin de savoir à qui d'autre l'apprenti avait parlé. Une chambre de torture était l'endroit idéal pour connaître toute la vérité de l'apprenti sorcier...

* * *

Le tunnel, taillé grossièrement, était éclairé par la lumière d'une seule lampe. Sa faible lueur jaune laissait tout sauf le centre du couloir dans un noir absolu. Visquit Furblak attendait avec impatience dans l'obscurité, accroupi sur une plate-forme rocheuse haute sur les côtés du tunnel. Ses yeux rouges perçants fixaient l'obscurité et son nez sensible se contractait pour saisir l'odeur de l'approche de ses proies. Dans d'autres creux et alcôves, ses fidèles guerriers étaient également en embuscade.

Furblak les vit s'approcher. Des gardes armés de hallebarde marchaient devant, le Prophète Gris et ses conseillers derrière. Il regarda les gardes passer devant lui sans bouger, puis, serrant la poignée de son épée et son long poignard dans l'autre, il sauta directement sur le Prophète Gris. L'attaque de leur chef était le signal et les autres guerriers surgirent de leurs cachettes, les faces déformées par la faim noire qui montait en eux. Le tunnel explosa en une violence sauvage, les cris des mourants se mêlant au choc des armes tandis que les guerriers de Furblak se jetaient dans l'attaque. Furblak tomba sur un sorcier surpris. Dans un arc sanglant, son épée s'enfonça dans son corps et Furblak poussa son avantage, tuant son ennemi le plus proche d'un coup de couteau dans les côtes. Du sang giclait sur le sol en roche nue. Furblak s'approchait du Prophète Gris, les dents découvertes, le cœur battant. La plupart des Skavens auraient fui plutôt que d'affronter un puissant Prophète Gris, mais Furblak ne ressentait aucune peur. Le sorcier à fourrure blanche bondit sur ses pieds, maudissant son agresseur. "Meurs meurs!" couina Furblak, tandis qu'il se précipitait en avant. Des éclairs jaillirent de la patte tendue du Prophète Gris et le frôlèrent. La roche du toit du tunnel se brisa sous l'impact et de gros rochers s'écrasèrent au sol, écrasant un Skaven frénétique en dessous. Enragé, Furblak attaqua le Prophète Gris désormais sans défense, le tailladant d'une multitude de coups jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une pulpe sanglante.

Le combat continuait encore lorsque Furblak commença à fouiller les corps. Il trouva deux parchemins : une carte et un rapport griffonné. « Écriture! » Il jura. Il aurait besoin de quelqu'un pour le lui lire ; comme la plupart des Skavens, il ne savait rien des lettres. On trouva enfin une amulette au cou du Prophète Gris. Il la retira sans difficulté. « Malepierre » murmura-t-il avec déférence. L'amulette brillait d'une lumière sombre qui l'attirait.

Le dernier des gardes luttait toujours, mais le tunnel devenait instable et le toit grognait de façon inquiétante alors que d'autres roches tombaient en cascade. Avec un grand rugissement, le tunnel effondra. Esquivant les débris qui tombaient avec une vitesse impressionnante, Visquit disparut dans l'obscurité, fuyant Skarog et le Conseil pour toujours.

BATAILLE 1 : DES LAMES DANS LA NUIT

DES PLANS DE RATS ET D'HOMMES...

Après avoir fui le Gouffre Noir, Visquit Furlak conduisit les restes de son clan à travers d'anciens tunnels profondément creusés sous la surface du monde. En utilisant la carte et le rapport qu'il avait volé de nombreuses années plus tôt, il les conduisit jusqu'aux Montagnes Grises. Il envoya alors ses éclaireurs à la recherche de la montagne, et une fois qu'ils l'eurent localisée, ils utilisèrent l'amulette volée pour trouver la Malepierre enterrée en dessous. Chaque nuit, il se parcourait le flanc de la montagne, jusqu'à ce que l'amulette commence à briller d'une lumière verte mystérieuse. La lueur s'estompait ou s'intensifiait selon la direction dans laquelle il se déplaçait. Finalement, la lumière de l'amulette le conduisit à un éperon de la montagne sur lequel se dressaient les ruines d'un vieux temple des choses-hommes. La nuit suivante, il envoya ses éclaireurs enquêter sur ses ruines. Ils trouvèrent le monastère désert et en ruine à l'exception d'un vieux puits. Furlak prit conscience que le puits serait l'endroit idéal pour commencer l'exploitation minière de la Malepierre et il ordonna au clan d'installer un camp dans les ruines. Les rats du clan construisirent une tour de guet sur le monastère pour installer une vigie pendant qu'il supervisait personnellement les esclaves creusant le puits. Creusant nuit et jour, les esclaves Skavens eurent bientôt nettoyé le puits et commencé à construire des tunnels.

Le clan Rabidscar creusa alors son repaire rapidement, stimulé par leur désir naturel de Malepierre. Pendant ce temps, Furlak envoya ses éclaireurs, dirigés par Scurrit, pour surveiller la route des choses-hommes et la ville voisine, tandis qu'il continuait secrètement à rechercher plus de Malepierre enterrée.

PROGRÈS DES PÈLERINS

À l'insu de Furlak, un groupe de pèlerins était arrivé à Ausreik, et souhaitait atteindre la monastère de l'Ascension de Sigmar. Ce groupe de pèlerins était dirigé par Hans Halünke, un prêtre de Sigmar. Ce prêtre souhaitait aller au monastère pour attendre le retour de Sigmar et pour chercher des reliques perdues.

Le vieux prêtre sénile et ses disciples zélés étaient sûrs que la fin de l'Empire était imminente, et qu'il était temps que Sigmar revienne et sauve ses fidèles serviteurs de la menace Skaven. Entendant des rumeurs selon lesquelles le monastère serait hanté, le prêtre se mit en route avec ses fidèles pour exorciser le monastère de tout mauvais esprit avant de tenir sa veille. Les pèlerins et leurs gardes suivirent un chemin étroit autour du Taurig jusqu'au monastère en ruine et le trouvèrent désert. Il y avait beaucoup de preuves de rituels maléfiques : le monastère avait été souillé d'écritures griffonnées et d'étranges symboles barbouillaient les murs. Il y avait des signes d'habitation, mais personne n'était là. Halünke mit ses disciples au travail pour rechercher des reliques et nettoyer le monastère pour la veille.

LE RETOUR DE SCURRIT

Cette nuit-là, Scurrit revint de sa reconnaissance. Il avait découvert que des choses-hommes occupaient les ruines. La plupart des Skavens étaient dessous dans des galeries à chercher de la Malepierre. Conscient du danger pour son opération secrète, Scurrit ordonna à ses troupes d'attaquer immédiatement.

La brume d'automne tourbillonnait sur le flanc des montagnes au milieu des pins et des rochers et s'élevait en épaisses volutes jusqu'à obscurcir les lunes jumelles dans le ciel nocturne. Scurrit courrait entre les arbres, haletant des nuages de givre au fur et à mesure, ses armes et armures claquant en rythme. Le bruit des pattes et le cliquetis des armures et des boucliers résonnaient à travers la sombre forêt. Arrivé à la lisière de la forêt, il s'arrêta et ordonna à ses guerriers de faire de même. Depuis cet endroit, il pouvait voir le monastère en ruine sur un éperon de la montagne en dessous de lui, enveloppé de brume. Il renifla l'air. Quelque chose n'allait pas. Il fit signe aux guerriers des clans de se déployer.

Grâce à sa bonne vision nocturne, Scurrit pouvait distinguer une silhouette vêtue de noir dans l'obscurité, grimpant avec agilité sur les rochers, la queue fouettant d'un côté à l'autre pour maintenir son équilibre. Le Coureur d'égout s'approcha directement du chef et s'abassa respectueusement devant lui. Scurrit ne pouvait s'empêcher de se méfier du mercenaire du clan Eshin et sa patte frôlait la poignée de son épée pour plus de sécurité. "Rapport-rapport. Qu'avez-vous vu?" dit-il.

"Complication inattendue, chef. Il y a des choses-hommes qui gardent les ruines."

Scurrit fouetta sa queue de frustration. C'était de mauvaises nouvelles, ce devait être une trahison. Peut-être que le seigneur de guerre avait prévenu les choses-hommes de la ville de sa présence. Peut-être que c'était un piège pour le tuer.

Si ce n'était pas cela, les choses-hommes étaient là par hasard. Alors Scurrit savait que l'exploitation de Malepierre était en danger. Le clan le récompenserait bien d'avoir vaincu les choses-hommes, et Furlak était vieux et s'affaiblissait. Bientôt, il y aurait un nouveau seigneur de guerre. Et cela fit sourire Scurrit. C'était sa chance.

"Attaque-attaque. Mort aux choses-hommes."

LA BATAILLE

Cette bataille est la première d'une série de quatre affrontements entre les défenseurs de la ville d'Ausreik et les Skavens du clan Rabidscar. La bataille du Taurig sera l'aboutissement. Le résultat de cette bataille décidera si les partisans de Hans Halünke trouveront des reliques sacrées dans les ruines du monastère de l'ascension de Sigmar, ou si le clan Rabidscar aura suffisamment de temps pour extraire la précieuse Malepierre qui se trouve en dessous.

Le champ de bataille

Cette bataille se déroule sur un éperon abrupt du Taurig. Le monastère se trouve sur cet éperon et n'est accessible en toute sécurité que par le chemin étroit qui le relie à la ville. Le flanc de la montagne est également fortement boisé de pins. Le monastère lui-même se compose d'un bâtiment principal, de quelques dépendances et d'un puits. Tous ces bâtiments sont très anciens et ont été occupés par les Skavens avant l'arrivée du vieux prêtre. Les pentes sont raides et comptent toutes comme un *terrain difficile*.

Les zones couvertes d'éboulis rocheux sont considérées comme un *terrain très difficile*. Les bois comptent également comme un *terrain difficile* (il fait sombre, rappelez-vous). Installer le champ de bataille

comme indiqué sur la carte ci-dessous. Vous pouvez également adapter le décor à ceux dont vous disposez.

Le déploiement

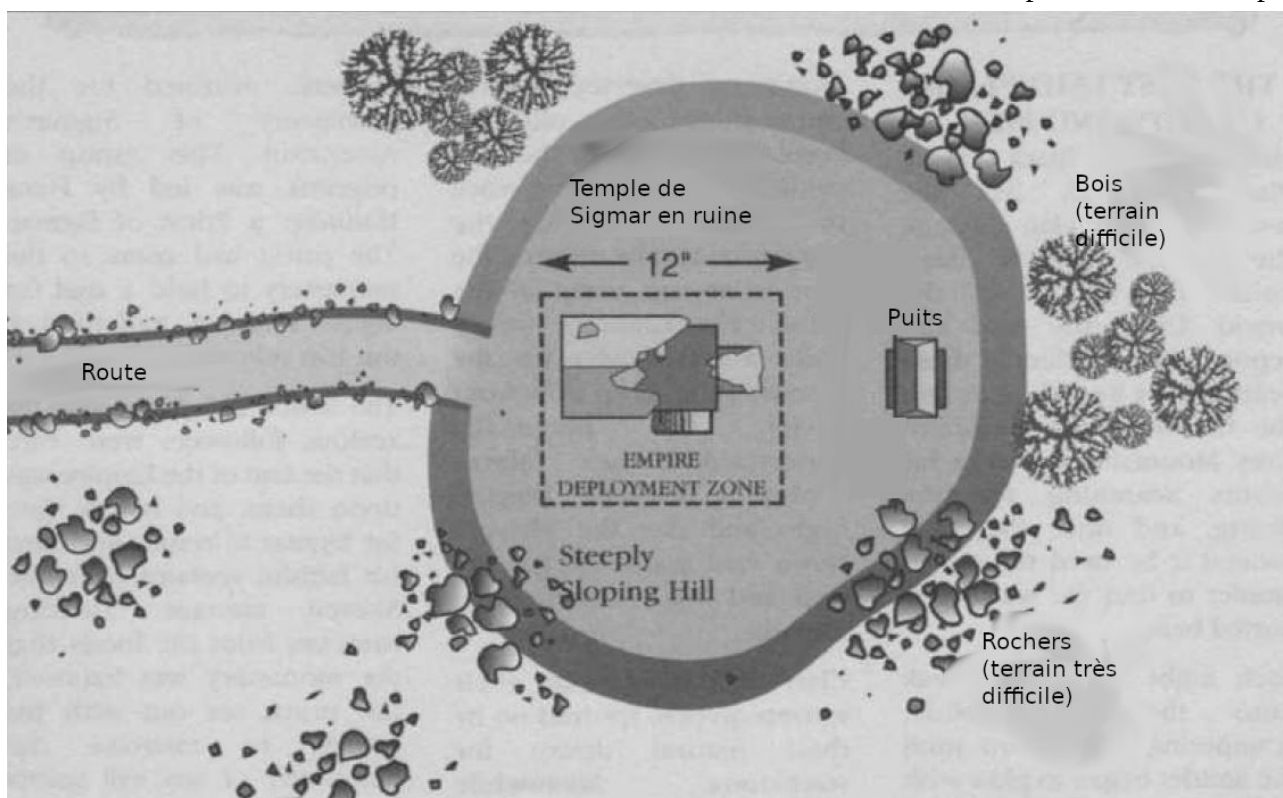
Cette bataille utilise un déploiement inhabituel car c'est un engagement nocturne. Cela n'entravera pas trop les Skavens qui ont une excellente vision nocturne, mais peut causer des problèmes aux humains. Les forces de l'Empire doivent se déployer en premier. Cela représente le fait qu'au début de la bataille, les Skavens peuvent voir les défenseurs, mais ne peuvent pas encore être vus eux-mêmes.

En raison de la petite taille de cette bataille et du fait qu'il s'agit d'une bataille de nuit (ce qui rend la marche en formation difficile), tout régiment peut devenir *tirailleur*.

Les impériaux sont déployés dans une zone de 12ps par 12ps autour du monastère au centre de la table. Dans cette zone, le joueur de l'Empire peut se déployer comme il le souhaite. Une fois cela fait, le joueur Skaven peut déployer son armée n'importe où mais jamais à moins de 18ps d'une figurine ennemie. La règle spéciale ci-dessous constitue l'exception.

Règle spéciale : Venus du dessous

Une unique unité Skaven doit être gardée en réserve. Ces troupes sont dans les galeries sous le puits et entendent les bruits de la bataille. Ils ne sont pas déployés au début de la bataille. Au début de chaque tour Skaven, lancez 1D6 : sur un 4+, ils peuvent faire leur 1^{er} tour en sortant du puits. L'unité ne peut pas



charger au tour où elle arrive, car ils sont trop occupés à grimper en dehors du puits.

Qui joue en premier ?

Grâce à l'obscurité, les Skavens ont le premier tour.

Durée de la bataille

La bataille dure 5 tours ou jusqu'à abandon, destruction ou fuite de l'un des camps. Les Skavens veulent en finir avant l'aube et ils s'enfuient lorsque

le soleil se lèvera. Si un des camps n'a plus que des personnages sur la table, le combat cesse.

Victoire ou défaite ?

À la fin du 5^e tour, comptez les points de victoire normalement. De plus, si l'Empire n'a plus aucune figurine dans sa zone de déploiement initiale, les Skavens gagnent +2 points. Il n'y a pas de points de victoire accordé pour les quarts de table. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la bataille et une égalité est traitée comme une victoire Skaven.

BATAILLE 2 : LA ROUTE D'AUSREIK

L'ENNEMI À LA PORTE

Les survivants de l'attaque du monastère revinrent dans la ville avec des histoires confuses sur la bataille de la nuit. Halünke lui-même titubait dans la ville en se plaignant de la façon dont Sigmar l'avait puni et clamant que la ville était condamnée : ils devraient tous fuir ou mourir. Les citoyens prirent peur. Les Skavens qui avaient envahi le reste de l'Empire étaient arrivés jusqu'à leur ville ! Beaucoup de citoyens emballèrent leurs affaires sur des charrettes et s'enfuirent. Lors d'une réunion municipale le lendemain, le Graf Abenauer appela au calme. Ils ne connaissaient toujours pas l'ampleur de la menace. Il enverrait un messenger sur un cheval rapide pour aller chercher de l'aide, mais, en attendant, ils barreraient les portes de la ville et doubleraient la garde. Des provisions furent stockées au cas où les Skavens encercleraient complètement la ville.

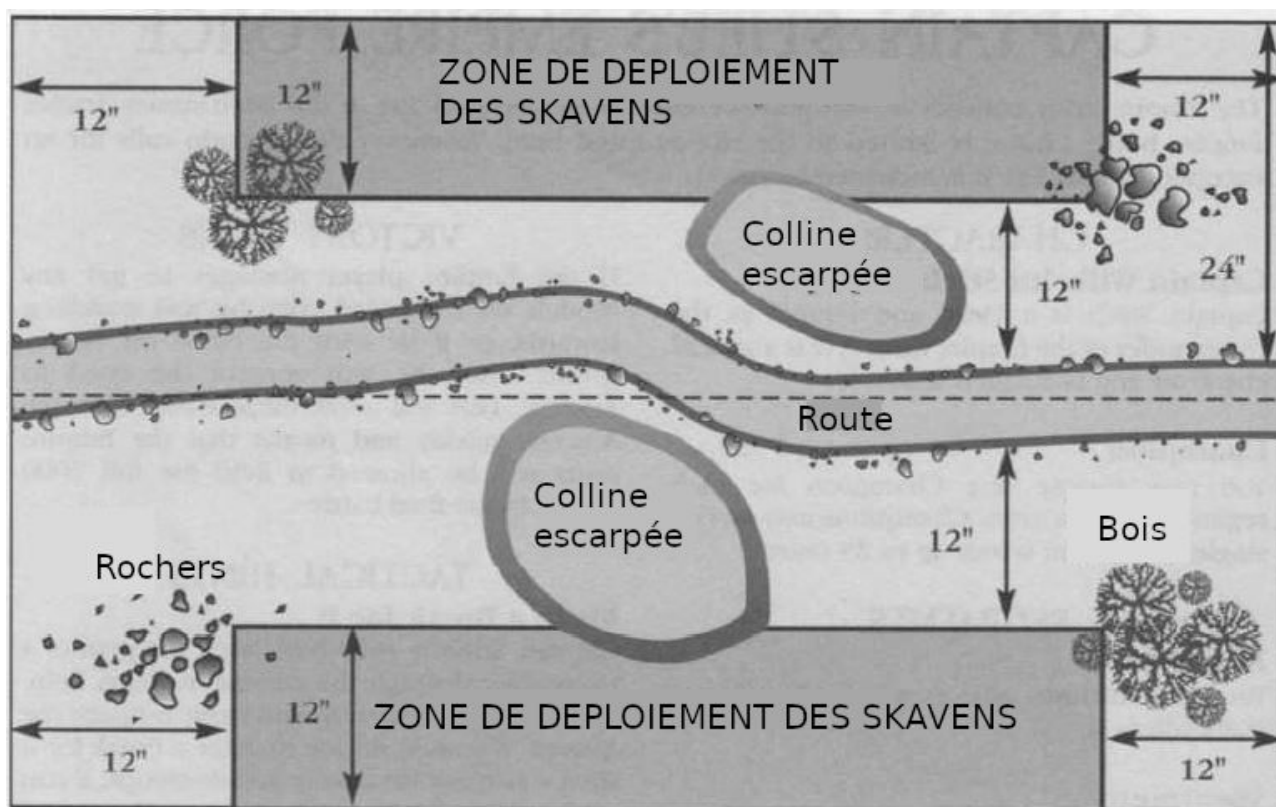
L'EMBUSCADE

Scurrit était mort et ne menaçait plus le pouvoir du seigneur de guerre. Cela plaisait secrètement à Furblak, mais à cause de l'attaque téméraire de ce rat stupide, les hommes connaissaient maintenant la présence de son clan. Cela ne ferait rien du tout. Furblak devait agir rapidement pour empêcher le

renforcement des troupes en ville. Il avait également besoin de tous les Skavens qu'il pouvait rassembler pour déterrer la Malepierre. Pour le moment, son clan était trop faible pour attaquer directement la ville, mais avec les alliés, la Malepierre lui achèterait tout était possible. Entre-temps, Furblak a choisi Thazakar, un autre de ses chefs, et lui a ordonné de prendre la route de montagne. Le plan de Furblak était d'isoler la ville. Sans renforts, la ville pourrait être assiégée et serait plus tard une proie facile. Dans la mine du Taurig, les esclaves travaillèrent avec acharnement sous les fouets de leurs maîtres pour trouver la Malepierre. Pendant ce temps, le courrier du Graf atteignit Altdorf et des renforts furent envoyés, sous le commandement du capitaine Wilhelm Stieb. Ses hommes marchèrent vers les Montagnes Grises, bravant les terribles tempêtes d'automne qui transformaient la piste muletière en boue. Alors que cette colonne fatiguée et humide avançait doucement vers Ausreik, les Skavens de Thazakar frappèrent.

LA BATAILLE

La route d'Ausreik est la deuxième bataille entre les armées Skavens et impériales. Chaque rencontre aura une influence sur la bataille finale : ici, c'est l'arrivée de plus ou moins de renforts impériaux qui se décide.



Le champ de bataille

Cette bataille se déroule sur la route étroite qui serpente à travers les Montagnes Grises jusqu'à Ausreik. Habituellement utilisée par les trains de mulets et les charrettes à bœufs, la route est le seul accès facile à la ville. La route est souvent fermée pendant des semaines en hiver et connaît beaucoup d'intempéries pendant les mois d'automne.

Le champ de bataille ressemble à la carte ci-dessus, mais vous pouvez l'adapter en fonction des décors dont vous disposez. La route vers Ausreik est au centre de la table sur toute sa longueur. La route peut être représentée par une bande de tissu, en saupoudrant une ligne de sable au en marquant son bord avec de petites pierres. Il devrait être suffisamment large pour qu'une colonne d'infanterie puisse marcher quatre de front. Elle serpente entre deux promontoires et c'est là que Thazakar a choisi de lancer son embuscade. Le reste du terrain se compose de collines escarpées, d'éboulis rocheux et de forêts de pins denses. Tous ces décors, y compris les collines, comptent comme des terrains difficiles.

Le déploiement

Comme la bataille précédente, ce scénario utilise un déploiement inhabituel. Toutes les forces de l'Empire sont déployées en premier. Thazakar observe la progression de la colonne et a le temps de préparer son embuscade.

Toutes les unités et les personnages de l'Empire sont en colonne de marche. Ils sont déployés sur la route à la queue leu leu faisant face à une largeur de la table. Aucune unité ne peut être à moins de 24ps des largeurs et toutes les unités doivent être orientées dans la même direction.

Les unités Skavens se déploient ensuite. Les Skavens ont deux zones de déploiement comme l'indique la carte. Les unités peuvent se déployer sur une profondeur de 12ps collé aux longueurs de la table sans pouvoir toutefois être à moins de 12ps des largeurs.

Les unités des deux camps qui peuvent utiliser un déploiement spécial ne peuvent pas le faire pour cette

bataille, soit qu'elles marchent sur la route, soit d'elles soient en embuscade.

Règle spéciale : La tempête qui arrive

La météo est notoirement exécrationnelle en cette saison dans les montagnes. Le capitaine Stieb et ses hommes voient arriver la tempête qui pourrait éclater à tout moment. Au début de chaque tour, lancez 1D6 sur la table suivante :

Table de la météo (D6)

- 1-4** Les nuages sont menaçants mais la tempête n'est pas encore là. Cela n'a aucun effet sur la partie. Relancez sur cette table au début du tour suivant.
- 5-6** La tempête est arrivée : pluie torrentielle, éclairs, tonnerre et vents violents. Toutes les unités et les personnages subissent un malus de -1 pour toucher avec des projectiles et -1ps à leur mouvement de base. Ces effets durent jusqu'à la fin de la partie. Il est inutile de relancer le dé sur cette table ensuite.

Qui joue en premier ?

Lancez 1D6 pour déterminer qui a le 1^{er} tour. Comme les Skavens sont en embuscade, il y a plus de chance qu'ils commencent. Sur un 1-2, l'Empire commence, sur 3-6, ce sont les Skavens.

Durée de la bataille

La bataille dure jusqu'au coucher du soleil, c'est-à-dire 6 tours à moins que la condition de victoire subite soit remplie (cf. ci-dessous).

Victoire ou défaite ?

Si des figurines de l'Empire quittent la table par la largeur de la table qui leur fait face, le joueur de l'Empire gagne immédiatement. Le jeu est arrêté au moment où les 1^{re} figurines quittent la table.

Sinon, à la fin du 6^e tour, les deux joueurs comptent les points de victoire comme décrit dans le livre de règles. Les points pour la conquête des quarts de table ne sont pas attribués. Une égalité est considérée comme une victoire de l'Empire.

BATAILLE 3 : VAGUES DE VERMINES

MALEPIERRE

Du minerai de Malepierre avait été excavé et Furlslak utilisa sa nouvelle aisance pour recruter des alliés dans les autres clans. La nouvelle de la découverte de Malepierre se propagea rapidement à travers l'Empire souterrain et de nombreux clans envoyèrent des agents au Taurig.

Mais ces premiers éclats de Malepierre n'étaient pas suffisants pour satisfaire Visquit et il continua ses recherches. Le rapport volé du Conseil des treize lui révéla qu'il y avait beaucoup d'autres éclats de Malepierre sous le Taurig. Encore une fois, il parcourut la montagne, guidé par la lueur verte de son amulette. Cette fois, cela le conduisit jusqu'à la ville des hommes. L'amulette indiquait qu'il y avait un gros et puissant éclat sous Ausreik.

Furblak mit ses esclaves au travail et fit creuser un nouveau tunnel vers Ausreik, mais malgré la planification de ces ingénieurs de clan Skryre nouvellement embauchés, ils ne pouvaient pas atteindre cette Malepierre. Frustré par l'échec, le Seigneur conçut un nouveau plan.

LE SIÈGE D'AUSREIK

Puisque les choses-hommes lui empêchaient d'accéder à la pierre Furblak envisagea la destruction de la ville. Cela le laisserait libre d'exploiter la Malepierre et de d'augmenter son pouvoir. Un assaut direct contre les murs de la ville dépassait ses possibilités, mais en tenant la route, il avait la ville à sa merci. Il ordonna à ses coureurs d'égout d'entrer dans la ville tandis que ses guerriers et ses esclaves encerclaient les murs. Furblak a donné l'ordre de brûler les entrepôts et d'empoisonner les commandants des hommes. Tandis qu'il continuait ses recherches de précieux éclats. Visquit délégua le commandement du siège au Prêtre de la Peste Scraek du clan Pestilens. En échange de

Malepierre, Scraek et ses partisans infecteraient la ville avec la peste noire. Si la peste s'installait, la ville tomberait sans que le clan Rabidscar n'ait jamais besoin d'attaquer. Une fois la ville prise, Furblak pourrait asservir les survivants et les forcer à creuser pour lui.

ASSIÉGÉS

Les habitants d'Ausreik vivaient dans la terreur. Des rats infestaient leurs logements. Des nuées d'entre eux couraient dans les rues la nuit. Le plus grand entrepôt de la ville avait brûlé et, des murs, ils pouvaient voir le campement des Skavens. Chaque jour, ils s'attendaient à une attaque, mais aucune ne venait. Les vivres commencèrent à manquer. Personne ne pouvait s'échapper de la ville, ils étaient condamnés, comme l'avait prédit le prêtre fou.

Le chef de la ville, le Graf Gustavus Abenauer, refusa de se rendre si facilement. Il avait une surprise pour les Skavens. Dans sa jeunesse, le Graf s'avait eu une passion pour tout ce qui concerne les nains. «Bertha», du nom de la grand-mère du Graf, avait été construite par un ingénieur nain appauvri et occupait depuis une place de choix dans la bibliothèque du Graf. Bertha était un canon en fonte, une invention inédite dans l'Empire à cette époque. Elle n'avait jamais été renvoyée, mais le Graf gardait une réserve de poudre à canon naine et de boulets de canon en pierre dans sa salle au trésor. Comme la ville était menacée, le Graf fit nettoyer et huiler le canon et le fit rouler jusqu'à la place de la ville. Là était leur salut. Les citoyens tinrent tenu une réunion sur la place. "L'hiver arrive, nous n'avons plus de vivres, nous mourrons tous de faim!" gémirent-ils. "Les rats ont mangé toute ma boulangerie", sanglota le maître boulanger Halfling. Graf Abenauer fut forcé de l'accepter; plus ils attendaient, plus ils devenaient faibles. "Je veux sortir

Silencieusement, trois silhouettes sombres firent tomber des cordes au pied du mur de la ville. La nuit était froide et calme, personne ne bougeait dans la ville endormie. Les trois personnages émergèrent de l'ombre, il était tous masqués de noir avec une grande capuche. Devant leurs bandoulières bondissaient des couteaux tranchants, des étoiles de jet et des flacons en cuir. Reniflant l'air à la recherche d'une odeur de danger, le trio commença à marcher dans les rues désertes. Ils évitèrent les patrouilles de la milice pour atteindre le plus grand entrepôt de nourriture de la ville. Le veilleur de nuit ne termina jamais son tour de l'entrepôt. Un coup de couteau rapide à travers les côtes le laissa sans vie gisant sur des poubelles tandis que, sur les pavés, s'étendaient une mare de sang. L'assassin rengaina sa lame, riant presque en lui-même de la disparition du gardien. Il traîna le corps à travers la porte de l'entrepôt, la serrure était déjà ouverte. À l'intérieur de l'entrepôt, des barils et des sacs étaient rangés les uns près des autres : des vivres pour l'hiver. Les Coureurs d'égouts firent preuve de diligence dans leur travail. Ils ouvrirent leurs flacons et commencèrent à asperger généreusement de naphte les sacs et les tonneaux tandis qu'ils surveillaient la rue, leurs yeux rouges brillant dans l'obscurité. Personne ne le dérangerait alors.

Une étincelle plus tard, l'entrepôt flambait, détruisant la plupart des réserves alimentaires de la ville. Alors que l'incendie devenait visible, les gens de la ville réagirent. Les rues se remplirent de porteurs d'eau et de pompiers, mais les Coureurs d'égout avaient bien fait leur travail et l'entrepôt est déjà devenu un enfer. Plusieurs maisons à proximité prirent également feu... Dans la confusion, les trois pyromanes vêtus de noir escaladèrent les murs de la ville, invisibles, et s'enfuirent dans la nuit. Ils reviendraient le lendemain...

et affronter cette menace plutôt que de mourir de famine", cria-t-il. "Qui est avec moi ?"

LA SORTIE

Les assiégeants Skavens étaient dirigés par un prêtre de la peste du clan Pestilens appelé Scraek. Il avait été envoyé par Lord Nurglitch pour troquer de la Malepierre et, en menant le siège des Skavens, il s'était assuré, ainsi qu'à son seigneur, une bonne part du butin. Comme Scraek appartenait au Clan Pestilens, Furblak savait qu'il n'avait aucun risque qu'il aspira à devenir le seigneur du clan Rabidscar. Cela signifiait que Scraek n'utiliserait pas la victoire sur la ville comme excuse pour défier Furblak. L'alliance convenait aux deux parties.

Alors qu'un soleil d'automne brumeux se levait, le Graf organisa ses hommes. Les bannières furent déployées. Les tambours et les cornes sonnaient. Bertha fut mise en position dans les champs devant la ville. Furblak ordonna immédiatement à Scraek d'attaquer. « Détruisez-détruisez les choses-hommes pour la gloire du Cornu et apportez-moi des esclaves pour ma mine! »

LA BATAILLE

Ce scénario est le 3^e d'une série de rencontre entre les défenseurs d'Ausreik et les Skavens du clan Rabidscar. Le résultat de cette bataille déterminera si l'Empire a des machines de guerre pour la bataille finale ou si de puissants alliés viennent en aide au clan Rabidscar, espérant une récompense en Malepierre.

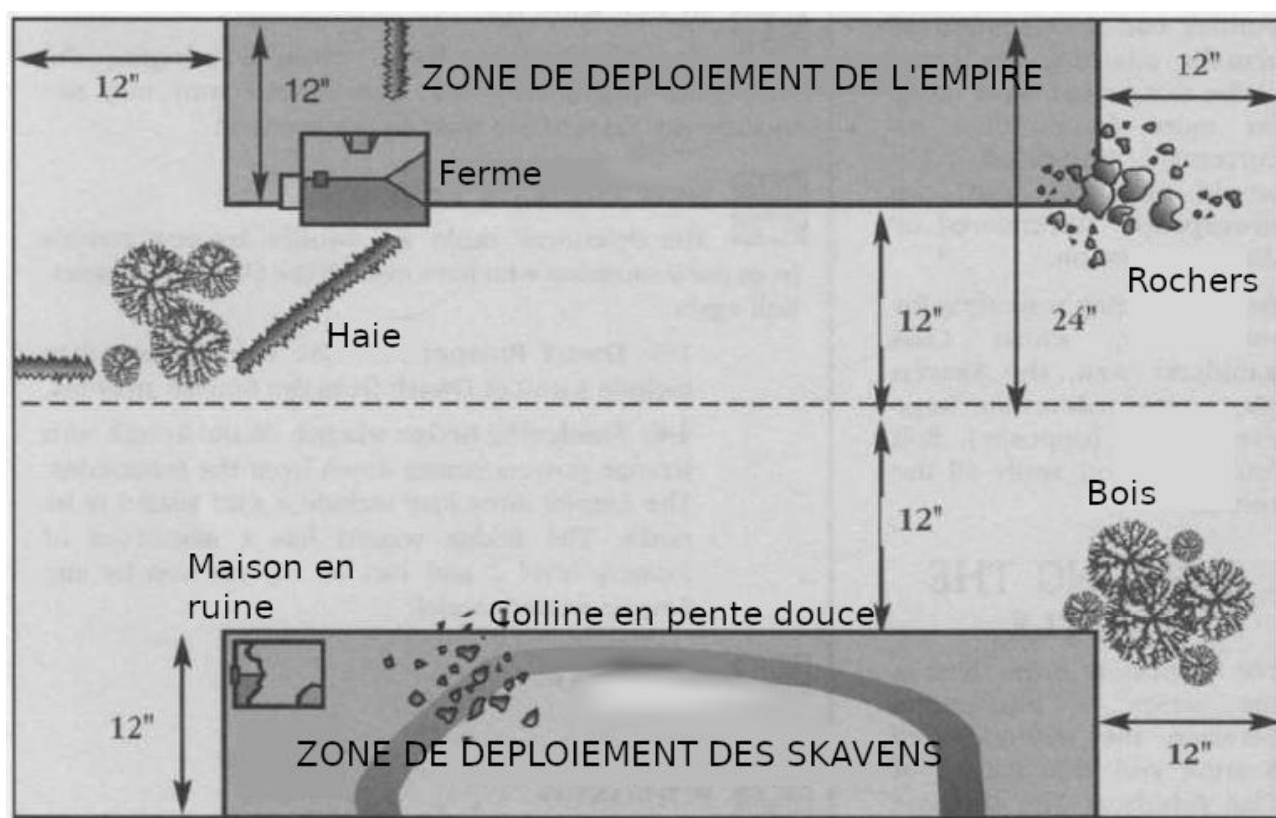
Règle spéciale : le siège

A ce moment-là, Furblak n'avait aucune intention d'attaquer les murs de la ville ; cela lui aurait demandé bien plus de forces qu'il n'en possédait actuellement. Il attendrait simplement que les habitants se rendent ou meurent de faim. Avant de sélectionner votre armée pour la bataille, pendant que le clan Rabidscar attend, le joueur Skaven doit lancer sur la table des événements de siège (ci-après). Lancez quatre fois et appliquez tous les résultats.

Le champ de bataille

Cette bataille se déroule à la périphérie de la ville d'Ausreik. La horde des Skavens s'est installée dans des fermes éloignées tout en assiégeant la ville.

Toutes les collines sont escarpées et comptent comme des *terrains difficiles*, tout comme les rochers. Les bois comptent également comme *terrain difficile*. Installez le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Vous pouvez adapter ce décor aux éléments dont vous disposez.



Déploiement

Les armées sont déployées à 24ps les unes des autres et à 12ps des bords latéraux de la table, comme indiqué sur la carte. Chaque camp déploie une seule unité à la fois. Lancez un D6 pour savoir qui commence : le plus haut commence. Le premier à terminer son déploiement est prêt pour la bataille en premier et est autorisé à avancer pendant que l'ennemi positionne encore ses troupes. Quand c'est à son tour de placer une unité, le joueur qui a terminé son déploiement peut déplacer une unité qu'il a déjà déployée. L'unité peut faire un mouvement normal ou une marche. L'armée qui avance se déplace d'une unité à la fois, mais ne peut pas déplacer la même unité deux fois tant que toutes les autres unités n'ont pas été déplacées. Aucune unité qui avance ne peut se arriver à moins de 8ps des troupes ennemies. Les unités qui sont autorisées à se déployer plus près de l'ennemi en raison de règles spéciales peuvent le faire dans cette bataille, mais elles ne sont pas autorisées à tirer parti de la règle de mouvement supplémentaire donnée ci-dessus.

Qui joue en premier ?

Le joueur qui a terminé son déploiement en premier gagne automatiquement le premier tour.

Durée de la bataille

La bataille a une durée aléatoire. Lancez 1D6 au début de la partie. Sur 1-2, la bataille dure 4 tours, sur 3-4, 5 et sur 5-6, 6. La bataille se termine avant si une des conditions ci-dessous est remplie ou si l'un des camps est exterminé.

Victoire ou défaite ?

Si le général de l'armée impériale, le Graf Abenauer est tué, les Skavens gagnent alors automatiquement la bataille. Les impériaux perdent tout courage avec la mort de leur chef et courent se réfugier derrière les murs de la ville.

Si le général de l'armée Skaven, le Prêtre de la peste Scraek est tué, les Skavens s'enfuient. Si cela arrive, l'Empire gagne automatiquement la bataille.

Table des évènements du siège (D6)

1 Révolte d'esclaves

Les esclaves skavens se sont révoltés ce qui a fait cesser l'exploitation de Malepierre. L'armée Skaven ne peut pas inclure d'esclaves skavens dans ce scénario.

2 Nouveaux arrivants en ville

Les rangs des défenseurs sont renforcés par de nouveaux arrivants venant des montagnes et fuyant les skavens. Relancez 1D6 :

1-3 Prospecteurs nains : L'armée de l'Empire peut inclure une unité de nains (cf. LA Empire).

4-6 Sorcier errant : un vieil ermite avec des pouvoirs étranges rejoint la ville assiégée. L'armée impériale peut inclure un sorcier niveau 1 ou 2 (cf. LA Empire).

3 Pas d'évènements particuliers

4 Empoisonnement

Le clan Eshin a empoisonné les repas d'un commandant des défenseurs. Déterminez aléatoirement un des personnages de l'armée de l'Empire incluant les champions, les sorciers, etc. Ce personnage a perdu un PV sur un 5 ou 6 sur 1D6. Sa figurine est enlevée, s'il est tué.

5 Déserteurs

La faim et le désespoir dans la ville provoquent la fuite de certaines troupes impériales. Après le déploiement, mais avant le début de la bataille, faites un test de Cd pour chaque unité de l'Empire. Si le test est raté, l'unité perd une figurine par point de différence avec son Cd. Ce résultat ne peut s'appliquer qu'une seule fois. Un nouveau 5 sur cette table n'a pas d'effet supplémentaire.

6 Peste noire !

Scraek et ses suivants ont réussi à introduire la peste noire dans la ville avec des rats infectés. Les corps jonchent les rues et des chariots chargés des victimes de la peste au cri de « Donnez vos morts ! ».

Après le déploiement mais avant le départ de la bataille, déterminer aléatoirement une unité de l'Empire qui est affectée. L'unité affectée subit 2D6 touches de F4 sans sauvegarde d'armure. Ce résultat peut être tiré plusieurs fois et la même unité peut éventuellement être affectée deux fois !

Sinon, comptez les points de victoire à la fin de la bataille comme indiqué dans le livre de règles. Une égalité est considérée comme une victoire de l'Empire.

BATAILLE 4 : LA BATAILLE DU TAURIG

DE NOUVEAUX PLANS

Dans son repaire sous le Taurig, le vieux Furblak se rongait la queue de frustration. Il soupçonnait une trahison du clan Pestilens et se maudit d'avoir fait confiance à un agent d'un autre clan. Le Prêtre de la peste était un imbécile incompetent. La ville des hommes ne tomberait pas si facilement, mais leur sortie victorieuse ne leur avait offert qu'un sursis. Furblak avait des plans pour attaquer les murs et avait renvoyé ses propres agents dans le sous-monde avec de la Malepierre pour acheter plus d'alliés. Il rassemblerait une armée pendant l'hiver et, au printemps, il prendrait la ville d'assaut.

LE TUEUR DE SKAVENS

Dans l'Empire, le sort d'Ausreik et de la colonne de renforts du capitaine Stieb n'était pas passé inaperçu. Mandred le Tueur de Skaven, le sauveur de Middenheim, ralliait le soutien des comtes électeurs et cherchait à lancer une croisade pour chasser les Skavens de l'Empire une fois pour toutes. Il apprit que les Skavens s'étaient installés dans les Montagnes Grises et décida de se lancer à l'aide d'Ausreik. L'hiver arrivait et bientôt Ausreik serait privé de toute aide jusqu'au printemps. Mandred décida prendre le risque d'affronter la météo et les dangers de la route pour sauver la ville. Il rassembla son armée et se dirigea vers les Montagnes Grises.

L'armée de Mandred marcha le long de la route sinueuse, sur les traces du capitaine Stieh. Mais cette armée était beaucoup plus grande que celle du capitaine, et les Skavens gardant la route s'enfuirent plutôt que d'affronter une telle armée. Les hommes de Mandred dispersèrent les Skavens devant eux et, alors que les tempêtes d'automne frappaient les montagnes. Mandred se rendit directement aux portes d'Ausreik. Les Skavens qui l'assiégeaient s'enfuirent, effrayé par la démonstration de force de Mandred. Le siège avait été levé et la menace immédiate d'une attaque avait disparu, mais Mandred connaissait trop bien les Skavens pour croire qu'ils abandonneraient si facilement. La ville ne serait pas en sécurité tant que les Skavens restaient dans la région : leur repaire devait être trouvé et détruit. Mandred ordonna à ses hommes de chercher le repaire des Skavens. La plupart des soldats de Mandred étaient des vétérans de la défense de Middenheim, et ils avaient déjà affronté des ruses des Skavens à plusieurs reprises. Les hommes de Mandred fouillèrent les fermes désertées

au-delà des murs de la ville que les Skavens avaient occupés pendant le siège. Ne trouvant rien là-bas, ils commencèrent une recherche systématique en montagne. Ils y trouvèrent l'ancre Skaven caché par des pins : une entrée de mine accessible par un chemin étroit. Ils retournèrent enfin à Ausreik pour informer Mandred.

LE CHOC FINAL

À l'intérieur du Taurig, Visquit était furieux de l'arrivée d'une autre armée de choses-hommes. Ses plans étaient ruinés, cette ville ne tomberait-elle jamais ? Une nouvelle pire allait suivre. Un espion du Clan Eshin venait de la ville ; l'armée de hommes était en marche et se dirigeait vers l'entrée de la mine. Ils avaient été découverts !

Furblack avait deux options. Il pouvait fuir vite, en abandonnant sa mine et sa Malepierre, mais cela signifiait que ses alliés nouvellement achetés le quitteraient et qu'il deviendrait un paria. Alternativement, il pouvait rester et se battre. Le vieux seigneur n'allait pas abandonner pas aussi facilement sa dernière chance de gagner du pouvoir et la perspective d'acquérir davantage de Malepierre avait une forte emprise sur lui. Il exiga que tout le clan soit rassemblé pour la bataille. « Apportez-moi mon armure-armure. Rassemblez mes vermines. Je vais montrer à ces choses-hommes la fureur du Rat Cornu, guerre-guerre, tuer-tuer. » Le temps des manœuvres subtiles était révolu.

LA BATAILLE

La bataille du Taurig est la rencontre finale entre les défenseurs d'Ausreik et les Slavens du clan Rabidscar. Elle détermine le sort de la ville d'Ausreik et celui du clan Skaven. Soit la ville est détruite et les Skavens ont un nouveau repaire dans le Taurig, soit les Skavens sont forcés de fuir et le clan devient si faible qu'il sera réduit en esclavage par le prochain clan qu'il croisera. Mandred le Tueur de Skaven a conduit ses troupes jusqu'à Ausreik. Il a découvert le repaire Skaven et somme les peureux hommes-rats de lui faire face. Le clan Rabidscar rassemble tous ses guerriers disponibles. Avec l'aide des clans Moulder, Eshin et Skryre, ils se précipitent pour vaincre les humains une fois pour toutes.

Le champ de bataille

Installez le champ de bataille un peu comme sur la carte. La bataille se déroule à flanc de montagne devant l'entrée du repaire Skaven. Vous pouvez adapter le champ de bataille aux décors dont vous disposez.

Déploiement

Les Skavens n'ont pas toute leur armée disponible au début de la bataille. Ces traînants sont encore dans les tunnels lorsque l'armée de Mandred arrive. Le joueur Skaven doit diviser son armée en deux parties : celle qui sera sur la table au début de la partie et l'autre qui se rassemble encore sous terre. Chaque force contiendra au minimum un tiers du total des points de l'armée. Par exemple, dans une bataille à 3000pts, les Skavens devront lancer au moins 1000pts sous terre.

Les joueurs déploient une unité à tour de rôle. Lancez un dé pour savoir quel est celui qui commence. Toutes les machines de guerre compte comme une seule unité et sont déployées en même temps. Les personnages comptent aussi comme une seule unité sont tous déployés en même temps. Les unités qui sont autorisées à employer un déploiement particulier peuvent le faire pour cette bataille à moins qu'elles ne fassent partie de la partie de l'armée Skaven qui est sous terre. Auquel cas, ils sortiront du tunnel comme les autres.

Règle spéciale : les traînants

Une partie significative de l'armée Skaven n'est pas sur la table au début de la partie. Au début de chaque tour Skaven, lancez 1D6 pour chaque unité hors de la table pour voir si elle arrive. Ajoutez le numéro du tour au résultat du D6 et sur un 7+, l'unité peut rentrer comme renfort à partir du bord de table. Elle ne peut pas charger ce tour-ci mais peut effectuer une marche forcée.

Premier tour

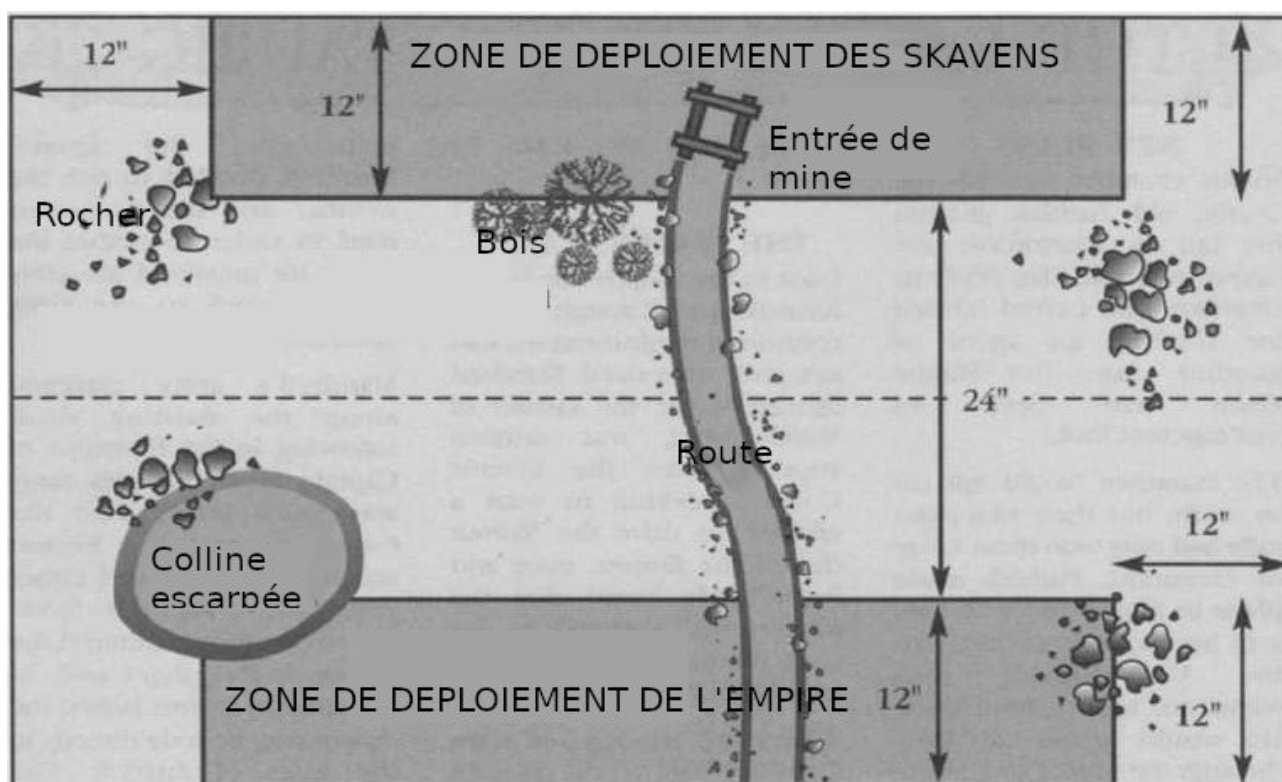
Une fois que les deux camps ont terminé leur déploiement, lancez un dé pour déterminer qui commence à jouer.

Durée de la bataille

Cette bataille dure 6 tours à moins que l'un des camps n'abandonne ou ne soit complètement rasé avant.

Victoire ou défaite ?

À la fin de la bataille, les deux joueurs additionnent les points de victoire normaux. Ils reçoivent également les points pour l'occupation des quarts de table occupé, pour les bannières capturées, les personnages tués, etc. comme pour une partie normale. Le camp qui cumule le plus de points de victoire et déclaré vainqueur.



NOTES HISTORIQUES

Résultat de la campagne

[...] Durant cette campagne, les Skavens gagnent les deux premières batailles mais perdent finalement à la bataille du Taurig après l'avoir dominé. Mandred le Tueur de Skaven remporte la victoire en traversant le champ de bataille pour défier Furblak qu'il tue au dernier tour. La panique parcourt alors les rangs des Skavens et leur armée débande.

La magie de l'Empire en 1121

À cette époque, il n'y avait pas de formation organisée pour les sorciers dans l'Empire, et l'usage de la magie était largement considérée comme très suspecte. Ces praticiens de la magie ou de la sorcellerie comme on l'appelait souvent étaient soit exilés, soit brûlés sur le bûcher.

La magie, sanctionnée par les dieux, était pratiquée par les prêtres d'Ulric et de Sigmar, mais les sorciers non autorisés (étranges ermites, anciens de village et autres) n'étaient pas rares. La magie n'a été comprise dans l'Empire qu'après l'instauration des Collèges de magie par les hauts-elfes pour aider l'humanité dans la Grande Guerre contre le Chaos.

- Aldo de Middenheim

Les machines de guerre impériales en 1121 CI

Les armes à poudre si présentes dans les armées de Karl Franz aujourd'hui ont tous été développés à grands frais par leurs homologues nains, un avantage de l'alliance de longue date entre les hommes de l'Empire et les nains. Les premiers fusils et canons de l'Empire ont été construits par des ingénieurs nains présent en petit nombre pour de riches nobles. Ces armes gagnèrent lentement en popularité, les nobles impériaux équipant leurs suites personnelles d'arquebuses primitives. La première utilisation enregistrée d'un canon fabriqué dans l'Empire par des ingénieurs humains fut en 1650. Il fut utilisé au combat par l'excentrique Graf Igor Hobenstaf III. Le canon a explosé, mettant en déroute la cavalerie du Graf. En conséquence, cette technologie marqua le pas pendant encore cent ans, avec la création en 1800 de l'école d'artillerie de Nuln. Des innovations, telles que les mortiers et le canon Feu d'Enfer suivirent beaucoup plus tard.

[En fait, on a déjà 2 dates pour la fondation de l'école d'artillerie de Nuln est créé soit en 1911 CI, soit en 2304 CI par Magnus le Pieux. Selon *Nains, Pierre et Acier* (p.108), les armes à poudre ne se répandirent dans les armées impériales qu'à partir de 1991 CI.]

- Aldo de Middenheim

Les machines de guerre Skaven en 1121 CI

À cette époque, on pense que les Skavens avait déjà développé la plupart de leurs armes mortelles. La première utilisation enregistrée de Globardiens provient du Livre des Rancunes de Karak Varn. Ils ont été utilisés avec un effet dévastateur contre les Nains dans les batailles pour Karak Varn : vers -1500. De même, le Livre des Rancunes de Karak-aux-huit-pics mentionne l'utilisation des Lance-feux lors de la chute de l'Escalier de l'Est et de la Porte des Joyaux vers -513.

Après ces guerres entre les Skavens et les Nains, le Jezzail apparaît comme une copie des armes à feu naines, mais tirant des éclats de Malepierre. Sa datation exacte est impossible, car les Skavens eux-mêmes tiennent peu de registres. La Cloche hurlante est un artefact ancien, utilisé par les sorciers Skavens depuis la nuit des temps.

La Roue Infernale est le moyen de destruction le plus récent. Inventé par Ikit du Clan Skryre, son utilisation remonte à environ 150 ans. Au siège d'Alcasta, en 2367, la charge d'une Roue Infernale brisa les portes de la ville.

- Aldo de Middenheim

ANNEXE : LES LISTES D'ARMÉES

BATAILLE 1 – LES DÉFENSEURS DE LA FOI

L'armée impériale est composée des suivants et des gardes de Hans Halünke, un prêtre de Sigmar itinérant. Ce n'est pas une grande armée. La force fait un maximum de 500 pts choisis dans le livre d'armée de l'Empire. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous.

PERSONNAGES

Hans Halünke, Prêtre de Sigmar ... 66pts

Halünke est vieux, sénile et rendu quasiment fou par l'invasion de l'Empire par les Skavens. Il mène un pèlerinage au monastère de l'Ascension de Sigmar pour chercher un signe du retour du dieu. Dans sa jeunesse, Halünke était un brillant théologien et un serviteur dévoué de Sigmar. Il croit à présent que l'Empire sera sauvé par le retour de Sigmar en cette heure sombre. L'état mental du prêtre peut l'amener à se conduire bizarrement pendant la bataille.

Hans Halünke est considéré comme le général de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Hans	4	5	5	4	4	2	5	3	8	-

Équipement : Fléau

Règles spéciales :

Indépendant : À cause de son instabilité, Halünke ne peut pas rejoindre d'unité et doit rester indépendant.

Ferveur religieuse : Lancez 1D6 au début de chaque tour de l'Empire

1 Vocifération et divagation. Hans gesticule follement et harangue tous ceux qui sont à proximité avec d'horribles prophéties. Il ne peut rien faire du tour.

2-3 Hébété et confus. Hans souffre de *stupidité* ce tour-ci.

4-5 Moment de lucidité. Hans peut agir normalement.

6 Fureur. Submergé par une soif revancharde, Hans est affecté par la *frénésie* ce tour-ci.

Champions

Chaque unité de l'armée peut avoir un champion armé et équipé comme le reste de son unité. L'un d'entre eux peut avoir un objet magique valant jusqu'à 50pts.

TROUPES

1+ Unité de flagellants

Votre armée peut inclure n'importe quel nombre d'unités de flagellants.

0-1 Unité d'archers

0-1 Unité d'arbalétriers

0-1 Unité de lanciers

RÈGLES SPÉCIALES

Tirailleurs : Comme c'est une petite bataille qui se déroule de nuit, toutes les unités de l'Empire peut être déployées comme des tirailleurs.

VICTOIRE

Si l'Empire gagne la bataille, le prêtre de Sigmar pourra retrouver de nombreux objets dans les ruines du monastère. Si l'Empire perd, ce ne sera pas le cas et, à la dernière bataille, l'Empire ne pourra prendre qu'un total de 200pts d'objets magiques.

ASTUCES TACTIQUES

- Fort en défense

C'est une bataille défensive pour votre armée, aussi vous pourriez utiliser des tireurs pour étriller les Skavens en approche. La Force élevée des arbalètes est particulièrement intéressante et l'handicap causé par leur incapacité à bouger et tirer est moins gênant en défense.

Vous pourriez avoir également besoin d'une bonne unité – comme des lanciers - susceptible d'encaisser la charge initiale des Skavens.

- Formations dispersées

Comme vos formations peuvent être en tirailleur, vous pourrez manœuvrer sans difficulté sur les flancs de la colline et autour du monastère. Ce sera également plus pratique pour charger les flancs des unités skavens.

- Fou dangereux

Hans Halünke est un guerrier redoutable si les dés sont avec vous. N'hésitez pas à envoyer dans la mêlée. S'il devient frénétique, il sera encore mieux pour écrabouiller les Skavens avec son fléau.

BATAILLE 1 – LES SKAVENS DE SCURRIT

L'armée Skaven est une petite force d'éclaireurs et ne peut pas dépasser 500pts choisis dans la livre d'armée des Skavens. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous.

PERSONNAGES

Scurrit, chef du clan Rabidscar ... 98pts

Scurrit s'est hissé jusqu'à la position de chef de clan mais ses ambitions ne s'arrêtent pas là. Bien qu'il craigne encore Furblak, il sait que le vieux chef s'affaiblit. Bientôt il le défiera pour prendre la tête du clan, mais l'heure n'est pas encore venue. Il espère que la victoire contre les choses-hommes le propulseront vers le pouvoir.

Scurrit est considéré comme le général de l'armée même si ce n'est pas un seigneur de guerre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scurrit	5	5	5	4	4	2	6	3	6	4-6

Équipement : Épée maudite du guerrier, armure lourde, bouclier

Épée maudite du Guerrier (35pts) : À chaque blessure infligée par cette arme, la victime perd une Attaque.

Champions

Chaque unité de l'armée peut avoir un champion armé et équipé comme le reste de son unité.

TROUPES

0+ Guerriers des clans

0+ Esclaves Skavens

0+ Coureurs d'égouts

0-2 Assassins

RÈGLES SPÉCIALES

Tirailleurs : Comme c'est une petite bataille qui se déroule de nuit, toutes les unités des Skavens peut être déployées comme des tirailleurs.

VICTOIRE

Si les Skavens gagnent cette bataille, ils auront le temps de creuser sous le temple et de trouver de la

Malepierre qui pourra être intégré à de nouvelles armes. Si les Skavens perdent la bataille, ils ne pourront prendre qu'un total de 200pts d'objets magiques à la bataille du Taurig. S'ils gagnent, ils n'ont pas cette limitation et les sorciers Skavens et les Prophètes Gris de l'armée gagnent +1 à leur jet de Malepierre au début de la bataille du Taurig.

ASTUCES TACTIQUES

- C'est une escarmouche

Comme c'est une toute petite bataille, vous avez une très petite armée. Comme vos troupes sont pas chères, n'hésitez à jouer le nombre. N'oubliez pas ce vieux proverbe Skaven : « Pourquoi envoyer deux rats quand vous pouvez en envoyer vingt ? »

- En paquet !

Le fait d'être tirailleurs peut être tentant pour se déplacer plus rapidement, cependant, vous perdez dans ce cas les bonus de Commandement liés aux rangs.

- Submergez-les

Les Skavens sont bons en nombre. Ruez-vous sur les lignes de l'Empire et ne leur donnez pas la chance de s'organiser. Plus il y a de rats mieux c'est.

- Le puits

Réfléchissez bien aux unités que vous voulez mettre dans le puits. Une très grande force risque de vous faire défaut ailleurs mais, s'ils sont trop peu nombreux, ils ne gêneront pas l'adversaire.

- Divisez pour régner

Vous pouvez attaquer depuis tous les côtés, sans parler du puits. Vous pouvez ainsi désorganiser facilement les forces de l'Empire.

BATAILLE 2 – LES IMPÉRIAUX DU CAPITAINE STIEB

L'armée impériale ne peut pas dépasser 750pts choisis dans la livre d'armée de l'Empire. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous.

PERSONNAGES

Capitaine Wilhelm Stieb ... 103pts

Ce capitaine est un vétéran de l'armée du Reikland qui a déjà affronté les Skavens au cours de plusieurs batailles. À la demande du Graf Gustavus Abenauer, il conduit des renforts vers Ausreik bravant les conditions climatiques d'automne et les dangereuses routes de montagne.

Wilhelm Stieb est considéré comme le général de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Wilhelm	4	5	5	4	4	2	5	3	8	2+
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-

Équipement : Lance de cavalerie, arme à une main, bouclier, armure lourde, destrier caparaçonné.

Pierre de l'aube (25pts) : Wilhelm porte autour du cou un talisman porte-chance qui lui permet de relancer tous ses sauvegardes d'armure ratée.

Champions

Chaque unité de l'armée peut avoir un champion armé et équipé comme le reste de son unité. Les champions peuvent avoir un objet magique valant jusqu'à 25pts.

TROUPES

0+ Unité de hallebardiers

0+ Unité de lanciers

0+ Unité d'arbalétriers

0+ Unité d'épéistes

0+ Unité de Joueurs d'épée

0+ Unité d'archers

VICTOIRE

Si le joueur de l'Empire arrive à faire sortir des figurines par le bord de table adverse ou s'il gagne la

bataille aux points, il prend le contrôle de la route vers Ausreik. Cela permettra à d'autres troupes impériales de rejoindre la ville et l'Empire aura bien 3000pts d'armée présent à la dernière bataille.

ASTUCES TACTIQUES

- A travers les lignes.

Le capitaine Stieb est votre meilleur espoir pour traverser les lignes ennemies à travers l'embuscade pour chercher de l'aide. Il a un destrier et peut facilement contourner les Skavens. Si vous décidez de faire cela, faites attention aux troupes de tir ennemies, si vous n'êtes pas avec un régiment, vous pouvez être visé facilement.

- Se disperser

Si votre colonne est trop regroupée, elle sera une cible facile pour les Skavens pour concentrer leurs nombreuses troupes. A un contre un, vos soldats sont à la hauteur de l'ennemi, alors faites que les Skavens divisent leurs forces pour vous attaquer. Des unités défensives fortes seront utiles, car les Skavens sont susceptibles de charger en premier.

- Réformez-vous

Les Skavens se déploient après vous et pourront choisir les régiments les plus faibles et commencer par s'occuper d'eux. Utilisez la règle de réformation pour que vos régiments soit dans les meilleures disposition possible pour repousser les Skavens. Faites-le rapidement, vous n'aurez pas beaucoup de temps avant que les assaillants n'arrivent.

BATAILLE 2 – L'EMBUSCADE DE THAZAKAR

La force Skaven a pour ordre d'interdire tout passage par la route de la montagne. Le contingent ne peut pas dépasser 750pts choisis dans la livre d'armée des Skavens. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous.

PERSONNAGES

Thazakar du clan Rabidscar ... 73pts

Thazakar est l'un des lieutenants les plus dangereux de Furblak. Il a atteint son statut grâce à la trahison et une technique de combat unique. Comme tous les autres, Thazakar est très ambitieux et convoite le titre de seigneur de guerre. Depuis que le clan a quitté le Gouffre noir, il monte secrètement un complot, engrange les soutiens et attend le moment de frapper. Il croit que c'est la faiblesse de Visquit Furblak qui lui coute son domaine et va tenter de tuer le seigneur pour le prouver. Ce skaven a développé une technique de combat particulière en sautant sur son ennemi ou en se baissant soudainement pour attaquer avec ses dents ou ses griffes.

Thazakar est considéré comme le général de l'armée même si ce n'est pas un seigneur de guerre.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Thazakar	5	5	5	4	4	2	6	3	6	5-6

Équipement : 2 armes à une main, armure lourde

Potion de Force (10pts) : Une potion de Force donne +3 en Force pour 1 tour.

Règle spéciale : A la fin d'une phase de corps-à-corps, Thazakar peut faire une attaque spéciale supplémentaire contre une figurine ennemie en contact. Il lui saute dessus et lui inflige D6-2 touches F3 (la potion de Force n'a pas d'effet sur cette attaque).

Champions

Chaque unité de l'armée peut avoir un champion armé et équipé comme le reste de son unité. Les champions peuvent avoir un objet magique valant jusqu'à 25pts.

TROUPES

0+ Guerriers des clans

0-1 Coureurs d'égouts

0-2 Assassins par unité de guerriers des clans ou de coureurs d'égout.

0+ Esclaves Skavens

0+ Globardiers

0+ Jezzail

VICTOIRE

Si les Skavens gagnent cette bataille, ils contrôleront cette route et les renforts impériaux auront du mal à rejoindre Ausreik. L'armée de l'Empire sera limitée à 2500 pts au lieu de 3000 à la dernière bataille.

ASTUCES TACTIQUES

Sautez leur dessus !

Vous devez empêcher les troupes de l'Empire de s'échapper, alors faites-en votre priorité. Une fois que vous avez empêché l'Empire de s'échapper, vous pouvez fermer le piège et les détruire. Bloquez la route aussi vite que possible, puis tentez de détruire les régiments adverses.

- Tireurs d'élite

Des tireurs vous seront très utiles. Vous pouvez essayer de viser les personnages ennemis ou au moins occuper les troupes de tir ennemies. Cachés à couvert, vos tireurs d'élite en tirailleur seront très difficiles à toucher, surtout s'il commence à pleuvoir !

- À mort !

Si vous en avez l'occasion, n'ayez pas peur de défier les personnages ennemis. Thayalcar possède deux armes, une potion de force et une attaque spéciale qui fait de lui un adversaire mortel. N'oubliez pas la règle de carnage dans les défis.

BATAILLE 3 – LA SUITE DU GRAF GUSTAVUS ABENAUER ET LA MILICE URBAINE

L'armée impériale ne peut pas dépasser 1000pts choisis dans la livre d'armée de l'Empire. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous et par certains événements tirés sur la table des événements du siège (cf. p 13).

PERSONNAGES

Graf Gustavus Abenauer ... 64pts

Le Graf a pris le commandement des défenses de la ville. Ce n'est pas un grand militaire mais tous les nobles de l'Empire apprennent les règles de la guerre dès le plus jeune âge. Il sait que son devoir est de sauver sa ville.

Gustavus est considéré comme le général de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Gustavus	4	5	5	4	4	2	5	3	8	4-6

Équipement : bouclier, armure lourde

Épée de lacération (25pts) : Héritage de famille, cette épée est habituellement rangée au-dessus de la cheminée. Les dommages infligés par cette arme sont doublés.

Porteur de la grande bannière

Vous pouvez inclure le héraut de la ville qui porte une bannière. Elle peut être magique et valoir jusqu'à 50pts.

Champions

Chaque unité de l'armée peut avoir un champion armé et équipé comme le reste de son unité. Les champions peuvent avoir un objet magique valant jusqu'à 25pts.

TROUPES

0-1 Unité de la Reikguard à pied

Suite personnelle du Graf.

0-1 Unité de flagellants

0+ Unité de haliebardiens

0+ Unité de lanciers

0+ Unité d'arbalétriers

0+ Unité d'épéistes

0+ Unité de Joueurs d'épée

0+ Unité d'archers

0-1 Unité d'halfelings

Comme beaucoup de villes impériales, Ausreik abrite une petite communauté d'halfelings.

0-1 Canon

Ce canon nommé Bertha a été construit par un ingénieur nain et fait la fierté du Graf.

0-1 Catapulte-marmite halfeling

VICTOIRE

Si le joueur de l'Empire gagne cette bataille. Il pourra utiliser le canon Bertha à la bataille finale. Même s'il est détruit, il pourra être réparé.

ASTUCES TACTIQUES

- Utilisez vos héros comme meneurs

Le fantassin moyen de l'Empire n'a pas un Commandement très élevé, vous devrez donc utiliser le général dans la mesure du possible. Gardez le Graf au centre de votre ligne de bataille car cela maximisera le nombre de troupes pouvant utiliser son Commandement. La grande bannière est un autre personnage très important, car il vous permettra de relancer les tests de déroute qui ont échoué. Comme cette bataille pourrait bien se résumer à une mêlée entre de gros blocs d'infanterie, tout avantage que vous pourriez obtenir sera important.

- Tuez les chefs

Vos personnages et ceux des skavens sont assez similaires, donc un petit objet magique pourrait vous donner l'avantage dans un défi. Tuer des personnages ennemis endommagera sérieusement leur moral. Alternativement, vous pouvez utiliser votre canon pour attaquer un personnage à l'avant d'un régiment. Il pourrait échouer son "Attention messire", et même s'il le réussit, le canon fera encore beaucoup de dégâts au régiment derrière lui.

- Éclaireurs sacrifiés

Lorsque vous vous battez contre d'énormes masses de troupes ennemies comme les hordes skavens, essayez d'utiliser une petite unité comme éclaireurs. Cette unité se déploie bien en avant de votre ligne de bataille principale, directement sur le chemin de l'avance ennemie la plus évidente et la plus dangereuse. Cette unité est vouée à la destruction, mais elle ralentira la formation ennemie vous permettant de contre-charger à votre tour. Si vous utilisez cette tactique plutôt désespérée, assurez-vous que l'unité est suffisamment petite pour être anéantie par tout contact ennemi. Un régiment plus grand fuira simplement parmi vos propres hommes avec l'ennemi à ses trousses, provoquant la panique dans vos rangs et ne ralentissant pas les Skavens. Cela peut sembler dur, mais un régiment de cinq Halfelings...

BATAILLE 3 – LA HORDE DU PRÊTRE DE LA PESTE SCRAEK

Le clan Rabidscar a convoqué une bonne part de sa force pour cette bataille. L'armée ne peut pas dépasser 1000pts choisis dans la livre d'armée des Skavens. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous et par certains événements tirés sur la table des événements du siège (cf. p 13).

PERSONNAGES

Scream du clan Rabidscar ... 124pts

Scream est un serviteur dévot de Nurglitch et à rejoint le Taurig pour sécuriser le partage de la Malepierre du clan Rabidscar pour son maître.

Il a conclu un accord avec le vieux seigneur de guerre et a pris le commandement du siège de la ville des choses hommes. La première étape de l'attaque consistera à libérer des nuées de rats malades dans les égouts afin d'infecter la ville avec la peste noire. Avec un peu de chance, ils pourraient gagner la bataille avant qu'elle ne soit livrée! En échange de son succès, il lui accordera une bonne partie du prochain minerai de Malepierre qui sera excavé.

Scream est considéré comme le général de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Scream	5	5	5	4	4	2	6	3	6	5-6

Équipement : arme à une main, fléau

Armure de Malepierre (50pts) : Sauvegarde d'armure non modifiable de 4+. Toutes les sauvegardes réussies infligent une touche F3 à l'attaquant.

Technomage

Vous pouvez choisir un Technomage de niveau 1. Il peut porter un seul objet magique valant jusqu'à 25pts.

Porteur de la grande bannière

Vous pouvez inclure un porteur de la grande bannière. Elle peut être magique et valoir jusqu'à 50pts.

Champions

Chaque unité de l'armée peut avoir un champion armé et équipé comme le reste de son unité. Les champions peuvent avoir un objet magique valant jusqu'à 25pts.

TROUPES

0+ Unité de moines de la peste

0+ Porteurs d'encensoir

Pas plus que la moitié de moines de la peste

0+ Guerriers des clans

0-1 Coureurs d'égouts

0-2 Assassins par unité de guerriers des clans ou de coureurs d'égout.

0+ Esclaves Skavens

0+ Globardiers

0-5 Jezzail

0-1 Lance-feu par régiment de guerrier des clans.

0+ nuée de rats

VICTOIRE

Si les Skavens gagnent cette bataille, des rumeurs concernant la Malepierre du mont Taurig atteindront Skarogne. Le clan Rabidscar trouvera des alliés puissants désirant avoir leur part de minerai pour la bataille finale, notamment un Prophète Gris.

ASTUCES TACTIQUES

Charge tête baissée

La meilleure façon de battre l'Empire est de lui rentrer dedans. Essayez d'avoir de puissants régiments de guerriers des clans ou de moines de la peste, soutenus par des assassins, des globardiers et des porteurs d'encensoir de la peste. Précipitez simplement le tout vers les lignes de l'Empire.

Pluie de pierres

Les troupes de l'Empire n'ont pas une Endurance élevée, et la plupart n'ont pas non plus une bonne armure; cela les rend vulnérables aux tirs. Les Skavens n'ont pas beaucoup de troupes de tir, mais les Coureurs d'égout et les esclaves peuvent avoir des frondes. Ils seront probablement efficaces s'ils sont utilisés sur les bonnes cibles.

Des éclairs

Vous pouvez avoir un Technomage (sans doute pour creuser des tunnels sous la ville), alors utilisez ses sorts pour ajouter à votre puissance de feu. Les sorts Skavens sont très offensifs et mortels. Les équipages de canons et les unités d'infanterie coriaces constituent les meilleures cibles.

BATAILLE 4 – LA CROISADE DE MANDRED LE TUEUR DE SKAVENS

L'armée impériale ne peut pas dépasser 3000pts choisis dans la livre d'armée de l'Empire. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous.

Si l'Empire a perdu la bataille 1, les impériaux sont limités à un total de 200pts d'objets magiques (ce qui inclut ceux portés par les personnages nommés).

Si l'Empire a perdu la bataille 2, les impériaux doivent se contenter de 2500pts d'armée.

Si l'Empire a gagné la bataille 3, les impériaux peuvent inclure un canon nain nommé « Bertha ». Même si la pièce a été détruite dans la bataille 3, il est possible de la réparer.

PERSONNAGES

Mandred, le tueur de Skavens ... 210pts

Alors que la peste noire balayait l'Empire, le comte Mandred de Middenheim faisait tout ce qu'il pouvait pour les réfugiés qui affluaient vers ses portes. Aidé par les prêtres d'Ulric, il a gardé la ville exempte d'infection et a renforcé ses défenses. En 1118, les Skavens ont finalement attaqué Middenheim en l'assiégeant tout en essayant de s'infiltrer via ses tunnels. Le comte a mené une défense héroïque. Les combats dans les tunnels obscurs furent acharnés avec des barricades et des inondations sélectives pour contenir les hordes de Skavens. C'est dans une telle bataille qu'il a perdu son œil gauche à cause d'une pointe de lance Skaven. Malgré sa blessure, des mois de chasse dans l'obscurité ont suivi. Avec les Chevaliers du Loup Blanc et d'autres guerriers robustes, il tenait la ville et, finalement, affaibli par la famine et la peste, les Skavens ont été forcés de battre en retraite. Mandred a été salué comme le sauveur de la ville et surnommé depuis le Tueur de Skavens.

Depuis lors, Mandred a demandé l'aide des autres comtes électeurs tout en organisant les armées de l'Empire pour résister aux attaques des Skavens. Il a déjà remporté plusieurs batailles et sa croisade grandit. Finalement, il chassera les Skavens de l'Empire et sera couronné empereur pour ses efforts héroïques. Les Skavens ne l'oublieront pas et trameront sa fin sans relâche.

Le Comte a pris l'arme des Chevaliers du Loup blanc comme la sienne, plutôt que le Croc runique traditionnel. C'est un marteau magique à deux mains nommé Verminbane. Il porte également l'ancien héritage de Middenheim, le Talisman d'Ulric, et porte la corne magique du loup blanc, un cadeau du Grand Maître de l'Ordre.

Mandred est le général de l'armée.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
Mandred	4	6	6	4	4	3	6	3	9	3-6
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5	-

Équipement : Mandred porte le marteau à deux mains Verminbane. Il a également armure lourde et un

destrier caparaçonné. Talisman d'Ulric et Corne du loup blanc.

Verminbane (45pts) Grand marteau à deux mains, Verminbane a été spécialement forgé pour combattre les Skavens. L'arme confère le bonus de force habituel de +2, et lorsqu'elle est utilisée contre des créatures Skaven et des Skavens, chaque blessure causée fait 1D3 blessures plutôt que 1.

Talisman d'Ulric (25pts): Cet ancien héritage de Middenheim donne au porteur la protection d'Ulric. Mandred récupère automatiquement les blessures qu'il a subies au début de son tour. Une seule blessure peut être récupérée à chaque tour, et il ne peut pas avoir plus de blessures qu'au départ. Si Mandred est massacré, le Talisman n'a aucun pouvoir pour le régénérer.

Corne du loup blanc (30pts): Relique sacrée de l'ordre, la corne retentit lorsque les chevaliers chargent, provoquant la peur et la panique dans les rangs ennemis. Lorsque le porteur déclare une charge, il peut faire sonner la corne. L'unité visée par la charge frappera en dernier lors du premier round de combat quels que soient les types d'armes, l'initiative ou d'autres règles spéciales.

Règle spéciale : Haine des Skavens: Mandred hait toutes les créatures Skavens et Skavens,

Porteur de la grande bannière

Vous pouvez inclure un porte de la grande bannière. Elle peut être magique et valoir jusqu'à 75pts.

Hans Halünke, prêtre de Sigmar

Si le prêtre a survécu à la bataille 1, vous pouvez l'inclure dans votre armée.

Capitaine Stieb

Si le capitaine a survécu à la bataille 2, vous pouvez l'inclure dans votre armée.

Graf Abenauer

Si le Graf a survécu à la bataille 3, vous pouvez l'inclure dans votre armée.

0-2 Héros

En plus des personnages ci-dessus, vous pouvez inclure 2 héros. Chacun d'eux peut avoir jusqu'à 50pts d'équipement magique.

0+ Prêtres d'Ulric

Vous pouvez inclure des prêtres d'Ulric dans votre armée. Ils comptent comme des sorciers de n'importe quel niveau et peuvent avoir jusqu'à un objet magique valant jusqu'à 50pts par niveau.

Champions

Chaque unité de l'armée peut avoir un champion armé et équipé comme le reste de son unité. Les champions peuvent avoir un objet magique valant jusqu'à 25pts.

TROUPES

0-1 Chevaliers de la Reiksguard

0-1 Chevaliers du Loup Blanc

0-1 Unité de la Reiksguard à pied

0-1 Unité de flagellants

0+ Unité de hallebardiers

0+ Unité de lanciers

0+ Unité d'arbalétriers

0+ Unité d'épéistes

0+ Unité de Joueurs d'épée

0+ Unité d'archers

0+ Unité d'halfelings

0-1 Canon (uniquement si l'Empire a gagné la bataille 3)

0-1 Catapulte-marmite halfeling

VICTOIRE

Si le joueur de l'Empire gagne cette bataille, les Skavens sont repoussés hors du Taurig. Ils seront si affaiblis après la bataille qu'ils seront réduits en esclavage par le prochain clan qu'ils rencontreront. Le

clan Rabidscar cessera d'exister et la ville d'Ausreik sera sauvée. La bataille du Taurig deviendra l'une des grandes victoires de Mandred et se sera consigné par les historiens une fois qu'il deviendra empereur.

ASTUCES TACTIQUES

- La cavalerie

Votre cavalerie détient la clé de la victoire, utilisez-la bien et elle vous fera gagner la bataille. Peu de choses peuvent arrêter une charge de cavalerie massive, alors réduisez le nombre de Skavens avec beaucoup de tirs, puis labourez avec la cavalerie. Si les Skavens ont de gros blocs de troupes, chargez-les avec plus d'une de vos unités à la fois.

- Faites confiance à Mandred

Contre les Skavens, Mandred est un puissant héros. Utilisez-le pour tuer les personnages et les monstres Skavens les plus coriaces, même les Ogres Rat ont peu de peur pour le Tueur de Skavens! En dirigeant les loups blancs, il peut utiliser la corne du loup blanc pour faire durer l'ennemi, lui donnant ainsi qu'à ses hommes la chance de les écraser.

- Mur de flagellants

Essayez une longue file de flagellants qui avancent devant l'ennemi. Les flagellants se moquent du nombre d'hommes qu'ils perdent et leurs fléaux infligeront de terribles pertes aux faibles Skavens. Au moment où les Flagellants ont été détruits, le reste de votre armée sera en mesure de nettoyer les restes des Skavens.

- Choisissez vos cibles

Assurez-vous de tirer sur les bonnes cibles avec vos troupes de tir. Certaines des troupes spéciales Skavens sont particulièrement mortelles, comme les porteurs de l'encensoir à peste et les jezzails, alors détruisez-les avant qu'elles n'atteignent vos lignes.

BATAILLE 4 – LE CLAN RABIDSCAR

Le seigneur de guerre jette tous ses forces dans la bataille. Son armée fait 3000pts choisis dans le livre d'armée Skaven. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous. Si les Skavens ont perdu la bataille 1, ils sont limités à un total de 200pts d'objets magiques (ce qui inclut ceux portés par les personnages nommés). S'ils ont gagné la bataille 3, l'armée peut inclure un Prophète Gris.

PERSONNAGES

Visquit Furblak, seigneur du clan Rabidscar ... 219pts

Visquit Furblak a dirigé son clan pendant dix ans, une règne d'une durée exceptionnelle pour les Skavens. Il est né avec une fourrure noire qui faisait de lui un guerrier naturel et avec un cercle blanc autour de son œil droit. Doté d'une ambition démesurée et d'un esprit vif, il progressa rapidement jusqu'à devenir le seigneur du clan Rabidscar. Il régna même sur le Gouffre Noir et, au sommet de sa puissance, personne ne se risquait à s'opposer à lui. Rapide, mortel et perfide, il était un digne fils du Rat cornu.

L'âge atteint Visquit, blanchit sa fourrure et ses réflexes ralentirent. Les autres le virent et son clan devint vulnérable. Une révolte les força même à fuir leur domaine. A l'aide d'une carte, d'un rapport et d'une amulette volé aux agents du Conseil de Treize dans sa jeunesse, Furbak et son clan exilé atteigne le Taurig à la recherche de Malepierre.

Visquit est le général de l'armée Skaven.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Svg
--	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----

Visquit	5	6	6	4	4	3	7	4	7	4-6
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-----

Équipement : Armure lourde, bouclier, Amulette de Malepierre, Lane suintante et Breuvage Skaven

Amulette de Malepierre (25pts) : Furblak utilise cette amulette pour le guider jusqu'à la Malepierre sous la montagne. Tous ceux qui tentent de l'attaquer doivent d'abord réussir un test de Cd ou subir -2 *pour toucher* et -2 *pour blesser*.

Lame suintante (50pts) : Cette lame empoisonnée à la Malepierre donne F+1 (avec le modificateur de -1 à la sauvegarde d'amure). Elle provoque également 1D3 blessures.

Breuvage Skaven (50pts) : Ce breuvage peut être utilisé sur l'unité accompagnant Furblak et l'effet dure pour toute la bataille. Lancez 1D6 :

- 1 Aucun effet
- 2-3 L'unité hait l'ennemi.
- 4-5 L'unité est sujette à la frénésie
- 6 L'unité se déplace du double de sa vitesse et double sa valeur d'Attaque. Lancez 1D6 à la fin de chaque tour, sur un 1, l'unité perd 1D6 PV.

Porteur de la grande bannière.

La bannière du clan Radidscar peut être magique (jusqu'à 75pts).

Scurrit

Vous pouvez inclure Scurrit s'il a survécu à la bataille 1.

Thazakar

Vous pouvez inclure Thazakar s'il a survécu à la bataille 2.

Prêtre de la peste Scraek

Vous pouvez inclure Scraek s'il a survécu à la bataille 3.

0-2 Chefs

Vous pouvez inclure jusqu'à 2 autres chefs Skavens qui peuvent avoir jusqu'à 2 objets magiques de 50pts maximum.

0-2 Prêtres de la peste

Vous pouvez inclure jusqu'à 2 autres prêtres de la peste qui peuvent avoir jusqu'à 2 objets magiques de 50pts maximum.

Prophète Gris

Si vous avez gagné la bataille 3, vous pouvez prendre un prophète Gris qui peut avoir jusqu'à 4 objets magiques de 50pts maximum.

Sorciers Skavens

Vous pouvez inclure autant de sorciers Skavens que vous le souhaitez. Leur niveau de maîtrise va de un à trois et ils peuvent avoir un objet magique valant jusqu'à 50pts par niveau.

Champions

Chaque unité de l'armée peut avoir un champion armé et équipé comme le reste de son unité. Chacun d'eux peut avoir un objet magique valant jusqu'à 25pts.

TROUPES

0+ Guerriers des clans

0-1 unité de vermines de choc

0+ Esclaves Skavens
0-1 unité de coureurs d'égouts
0-2 Assassins pour chaque unité de guerriers, de vermines de choc ou de coureur d'égout
Maîtres de meutes
Vous pouvez inclure des maîtres de meute menant des Rats géants ou des Rats ogres
0+ Globardiens
0-1 Unité de moines de la peste
0-1 Encenseurs à peste
L'unité des encenseurs ne peut pas être plus importantes que la moitié de l'unité de moines qu'elle accompagne.

MACHINES DE GUERRE

Jezzail

Lance-feu

Cloche hurlante

MONSTRES

Nuées de rats

VICTOIRE

Si les Skavens gagne cette bataille alors le clan Rabidscar réduira en esclavage tout ceux qu'il réussira à capturer pour les faire travailler dans les mines de Malepierre. La ville désertée tombera en ruine, hantée par de terribles monstres et oubliée de tous sauf de quelques légendes. Le Taurig, creusé de tunnels et de

cavités deviendra un repaire Skaven dirigé par le clan Rabidscar qui prospérera grâce à la Malepierre. Visquit Furblak restera seigneur jusqu'à ce que son cœur le lâche et son clan restera une menace pour l'Empire longtemps après lui.

ASTUCES TACTIQUES

- Cachez-vous dans les ténèbres

Vous devriez choisir des unités à laisser dans les tunnels. C'est un sacré pari puisque quelques mauvais jets de dés pourraient vous faire priver de plusieurs unités pour toute la bataille. D'un autre côté, dans leur tour, elles ne peuvent pas être visées par des tirs ou la magie. Placez dans les tunnels vos unités les plus rapides qui pourront ainsi rapidement arriver dans la bataille.

- Envoyez les faibles à la mort

N'exposez pas vos meilleures unités aux charges de cavalerie ou aux tirs des impériaux. Utilisez plutôt les Rats géants, les esclaves et les nuées pour les absorber et contre-chargez avec vos forces principales : les guerriers, les Vermines de Chocs et les Rats ogres.

- Surveillez vos flancs

La cavalerie est plus rapide que les Skavens et pourrait facilement attaquer les formations par les flancs. Utilisez vos spécialistes comme des Coureurs d'égouts, les lance-feu et les globardiens pour protéger votre avance.