

LA TRAGEDIE DE McDEATH

Campagne pour WFB2-3

Version 1.2

Par Patatovitch et Slereah pour le Verrah Rubicon

<http://verrahubicon.free.fr/>

De The Tragedy of McDeath + scénario du WD 76

Ce document est une traduction de l'un des premiers " packs " de campagne publié par Games Workshop.
Certains passages sont revus pour intégrer la nouvelle forme du document et supprimer des mentions à des pièces jointes qui ne sont pas reprises ici (les bâtiments et les pions principalement).

Les auteurs du pack original McDeath :

Concept "original" et stéréotypes, mots et ponctuation : Notes du concepteur (Richard Halliwell)
Richard Halliwell
McCoughlagan est prononcé MacHooligan

Illustration de la boîte, couverture et supervision :

John Blanche

Illustrations intérieures et badge "Spot" : Tony Ackland
Château Runsinane, bâtiments et la magnifique carte couleur : Dave Andrews

Conception graphique : Charlie Elliott

Lettrage, collage : Joanne Podoski

Personnages en carton : Bob Naismith

Composition : Julie Weaving

Collage : Susan McLughlin, Ian Varley & David Oliver

Édité par : Rick Priesley, Marc Gascoigne & Paul Cockburn

Remerciements

Merci à Ken Douglas, Bob Naismith, Steve Cook et Xavier.

Bibliographie

" Othello ", Shakespeare

" La Mort Heureuse ", Albert Camus

" Tous les Rails du Monde 1963 " de Jane

Lecture conseillée

Autre chose.

Sommaire

AVANT-PROPOS.....	2
SCENARIO 0 : LA VALLEE DE MALHEUR.....	7
SCENARIO 1 : PORT WINWOOD.....	9
SCENARIO 2 : LOCH LORM.....	11
SCENARIO 3 : DUNGAL HILL.....	14
SCENARIO 4 : LE CHÂTEAU RUNSINANE.....	17
ANNEXE 1 : LE JEU A PLUSIEURS JOUEURS.....	23
ANNEXE 2 : BRIEFINGS.....	24



AVANT-PROPOS

La Tragédie de McDeath est un livret de scénarios Warhammer conçu pour fournir au Maître du Jeu toutes les informations nécessaires pour une campagne.

Une série de batailles est offerte aux joueurs, et leurs dénouements influenceront leurs opportunités et leur stratégie par la suite. En participant à ces séries de batailles connectées, les joueurs sont obligés de considérer les événements à grande échelle d'une campagne militaire et de planifier à l'avance au-delà d'une bataille unique. L'auteur de McDeath est Richard Halliwell, l'un des créateurs originel de Warhammer. Les joueurs et le Maître du Jeu pourront y découvrir une manière innovante et divertissante de jouer.

INTRODUCTION

McDeath est la seconde mini-campagne de Warhammer, la première étant *Bain de Sang au Gué de l'Orque*. Elle est conçue pour fournir une série de parties avec des considérations stratégiques, des ambitions personnelles et des rivalités entre joueurs réalistes.

LA CAMPAGNE

Ce livret contient 5 scénarios :

- **La vallée du malheur**, où Dunco, le roi d'Albion de l'Est est tué. Le meurtre a lieu environ trois ans avant les événements décrit par les scénarios suivants.

- **Port Winwood**, où Julia McEwman arrive au Royaume de McDeath afin de régler quelques vieux comptes et casser quelques têtes. Si les McEwmans gagnent cette bataille, ils iront à la rencontre du reste de l'Alliance juste avant l'assaut sur le Château McDeath.

- **Loch Lorm**, où Donalbane perd légèrement le contrôle et où les McCoughlagans déchaînés cherchent à boire. A moins que les McCoughlagans ne soient repoussés, ils continuent jusqu'à Dungal Hill.

- **Dungal Hill**, où Donalbane est rejoint par Sir John Quicksure et le Comte de Hark Ness. Ensemble ils essayeront d'évincer le gouverneur de McDeath, l'ignoble Een McWrecker. Profitant de l'opportunité, les pauvres mineurs d'Arka Zargul tentent d'obtenir liberté, justice et vengeance.

- **Le château Runsinane**, les forces de l'Alliance qui ont survécu se rassemblent près d'un torrent. Ils rencontrent des amis inattendus. En colère contre les orques de McDeath, les hommes-arbres du Bois de Klinty leur offrent leurs services. Ils se dirigent vers le Château McDeath sur la colline Runsinane, où la violence, le ressentiment et la trahison éclatent tandis que les commandants suivent leurs propres fins : vengeance, gloire, pouvoir ou richesses.

Si vous ne souhaitez pas jouer certains scénarios préliminaires, des tables sont fournies pour déterminer aléatoirement leurs résultats.

Avant de commencer la campagne, le Maître du Jeu devrait lire l'histoire ci-dessous. Le joueur de McDeath peut lire l'intégralité du Premier Acte et la Première Scène du Deuxième Acte. Les joueurs de l'Alliance ne peuvent lire que l'Acte Deux, Scène Deux.

LA TRAGÉDIE DE McDEATH

Acte Un

Dans lequel un homme ordinaire trouve sa chute dans la royauté et le surnaturel.

Scène Un

Tonnerre, éclairs. Entrent les trois sorcières.

1^{ÈRE} SORCIÈRE - Quand nous réunirons-nous maintenant toutes trois ? Sera-ce par le tonnerre, les éclairs ou la pluie ?

2^{ÈME} SORCIÈRE - Quand le bacchanale aura cessé, quand la bataille sera gagnée et perdue.

3^{ÈME} SORCIÈRE - Ce sera avant le coucher du soleil.

1^{ÈRE} SORCIÈRE - En quel lieu ?

2^{ÈME} SORCIÈRE - Sur la lande.

3^{ÈME} SORCIÈRE - Pour y rencontrer McDeath.

Une pause.

1^{ÈRE} SORCIÈRE - Ça ne devrait se prononcer *McDeeth* ?

3^{ÈME} SORCIÈRE - Quoi ?

1^{ÈRE} SORCIÈRE - Ça ne rime pas, n'est-ce pas ? [Upon the Heath/There to meet with McDeath]

3^{ÈME} SORCIÈRE - Ça n'a pas à rimer, ce n'est pas parce que ce sont des vers que chaque ligne doit se terminer par un mot au son similaire.

1^{ÈRE} SORCIÈRE - Si.

3^{ÈME} SORCIÈRE - Non.

Et ainsi de suite. Elles disparaissent en se chamaillant.



Scène Deux

Un champ de bataille. L'armée du Roi Dunco combat une alliance de Norses et de rebelles d'Albion Orientale. Entrent Dunco, Donalbane et Charles, et leur suite. Ils vont à la rencontre d'un capitaine blessé et sanglant.

DUNCAN - Quel est cet homme tout couvert de sang ? Il me semble, d'après son état, qu'il pourra nous dire où en est actuellement la révolte.

MALCOLM - C'est le sergent qui a combattu en brave et intrépide soldat pour me sauver de la captivité ; salut, mon brave ami ; apprends au Roi ce que tu sais de la mêlée - en quel état l'as-tu laissée ?

CAPITAINE - Elle demeurait incertaine, comme deux nageurs épuisés qui s'accrochent l'un à l'autre. Le brave McDeath (il a bien mérité ce nom) dédaignant la Fortune, comme le favori de la Valeur, avec son épée qu'il brandissait toute fumante d'une sanglante exécution, s'est ouvert un passage, jusqu'à ce qu'il se soit trouvé en face de l'impitoyable Macdonwald, qu'il ne l'eût décosu du nombril à la mâchoire, et qu'il n'eût placé sa tête sur nos remparts.

ROI DUNCO - O mon brave cousin ! digne gentilhomme !

Tes paroles te vont aussi bien que tes blessures - elles ont un parfum d'honneur. Allez avec lui, amenez-lui les chirurgiens.

Entrent Rosse et Angus.

Qui s'avance vers nous?

DONALBANE - C'est le digne Thane de Rosse.

ROI DUNCO - D'où viens-tu, digne Thane?

ROSSE - De Fife [Thife], grand Roi, où les bannières des Norses insultent les cieus et glacent nos gens du vent qu'elles agitent. Le Roi de Norsca en personne, à la tête d'une armée terrible, et secondé par ce traître déloyal, le Thane de Cawdor, avait engagé un combat funeste, lorsque le nouvel époux de Bellone, revêtu d'une armure éprouvée, s'est mesuré avec lui à forces égales, et son fer opposé contre un fer rebelle, bras contre bras, a dompté son farouche courage; pour conclure, la victoire nous est restée.

ROI DUNCO - Quel bonheur! Le Thane de Cawdor ne trahira plus nos intérêts confidentiels. Allez, ordonnez sa mort, et saluez McDeath du titre qui lui a appartenu.

ROSSE - Je vais faire exécuter vos ordres.

ROI DUNCO - Ce qu'il a perdu, le brave McDeath l'a gagné.

Scène Trois

La lande. Tonnerre et éclairs. Entrent les trois sorcières.

Troisième Sorcière - Horrible est le beau, beau est l'horrible. Volons à travers le brouillard et l'air impur.

1^{ÈRE} SORCIÈRE - Horrible, air... Voilà qui est mieux, au moins ça rime. [Fair is foul, and foul is fair/Hover through the fog and filthy air.]

2^{ÈME} & 3^{ÈME} SORCIÈRE - Chuuuuut....

TOUTES TROIS ENSEMBLES - Le tambour! Le tambour! McDeath arrive.

Entrent McDeath et Banquo

1^{ÈRE} SORCIÈRE - Salut, McDeath! Salut à toi, Thane de Glamis!

2^{ÈME} SORCIÈRE - Salut, McDeath! Salut à toi, Thane de Cawdor!

3^{ÈME} SORCIÈRE - Salut, McDeath, qui sera roi un jour!

1^{ÈRE} SORCIÈRE - Et salut à toi, Banquo. Moindre que McDeath et plus grand.

2^{ÈME} SORCIÈRE - Moins heureux, et cependant beaucoup plus heureux.

3^{ÈME} SORCIÈRE - Tu engendreras des rois, quoique tu ne le sois pas.

TOUTES TROIS ENSEMBLES - Ainsi salut, McDeath et Banquo!

BANQUO - (Montrant les Sorcières du doigt)

Me parlez-vous, Jimmys?

McDEATH - Demeurez; vous dont les discours demeurent imparfaits, dites-m'en davantage. Par la mort de Sinel, je sais que je suis Thane de Glamis; mais comment le serais-je de Cawdor? Le Thane de Cawdor est vivant, est un seigneur prospère; et devenir Roi n'entre pas dans la perspective de ma croyance, pas plus que d'être Thane de Cawdor. Parlez, d'où tenez-vous ces étranges nouvelles, et pourquoi arrêtez-vous nos pas sur ces landes desséchées par vos prophétiques saluts? Je vous somme de parler.

Les sorcières disparaissent

Typique, on ne peut vraiment pas faire confiance aux Sorcières. Ce sont des garces menteuses, capricieuses et intrigantes.

BANQUO - Pourquoi parlez-vous toujours en vers? [witches/bitches]

McDEATH - Je suis un noble, nous devons parler en vers.

Entrent Rosse et Angus.

ANGUS - Nous avons été envoyés pour te porter les remerciements de notre royal maître, pour te conduire en sa présence, non pour te récompenser.

ROSSE - Et pour gage de plus grands honneurs, il m'a ordonné de te saluer de sa part Thane de Cawdor. Ainsi, digne thane, salut sous ce nouveau titre, car il t'appartient.

BANQUO - Quoi! le diable peut-il dire vrai?

McDEATH - Le Thane de Cawdor est vivant. Pourquoi venez-vous me revêtir de vêtements empruntés?

ANGUS - Celui qui fut Thane de Cawdor vit encore; mais sous le poids d'un jugement auquel est soumise cette vie qu'il a mérité de perdre. S'il était d'intelligence avec le roi de Norsca, ou s'il prêtait aux rebelles une aide et des secours clandestins, ou si, de concert avec tous deux, il travaillait à la ruine de son pays, c'est ce que j'ignore; mais des trahisons capitales, avouées et prouvées, l'ont perdu sans ressource.

BANQUO - Ho, dans quel drôle de monde vit-on.

Ils sortent tous.

Acte Deux

Scène Un

Les années ont passé. Poussé par sa femme avide et ambitieuse, McDeath assassina le Roi Dunco. Donalbane s'enfuit, craignant pour sa vie. McDeath fit capturer et emprisonner Charles en secret. En tant que seul parent du Roi disponible, McDeath s'empara du trône et ainsi réalisa la prophétie des Sorcières.

Hanté par le remord, il s'aigrit et perd la raison. Devenant paranoïaque, il commence à voir complots et conspirations partout autour de lui. Bientôt il commence à assassiner ses amis et conseillers. Empli de doutes et d'inquiétude, il va une fois encore sur la lande demander conseil aux Sorcières

1^{ÈRE} SORCIÈRE - Tournons en rond autour de la chaudière, et jetons dans ses entrailles empoisonnées.

2^{ÈME} SORCIÈRE - Œil de lézard, pied de grenouille,

Duvet de chauve-souris et langue de chien,

3^{ÈME} SORCIÈRE - Écailles de dragon et dents de loup,

Momie de sorcière, estomac et gosier

Du vorace requin des mers salées,

Racine de ciguë arrachée dans la nuit,

Ajoutez-y des entrailles de tigre

Pour compléter les ingrédients de notre chaudière.

TOUTES TROIS ENSEMBLES - Redoublons, redoublons de travail et de soins - Feu, brûle; et chaudière, bouillonne.

2^{ÈME} SORCIÈRE - D'après la démangeaison de mes pouces, il vient par ici quelque maudit.

Entrent McDeath et Banquo

TOUTES TROIS ENSEMBLES - McDeath, McDeath, McDeath!

1^{ÈRE} SORCIÈRE - Sois sanguinaire, intrépide et décidé. Ris-toi dédaigneusement du pouvoir de l'homme. Nul homme né d'une femme ne peut nuire à McDeath.

2^{ÈME} SORCIÈRE - Sois fier comme un lion orgueilleux - ne t'embarrasse pas de ceux qui s'irritent, s'emportent et conspirent contre toi. Jamais McDeath ne sera vaincu, jusqu'à ce que la grande forêt de Klinty marche contre lui vers la haute colline de Runsinane.

LES SORCIÈRES - Paraissez à ses yeux et affligez son cœur. Venez comme des ombres, et éloignez-vous de même.

BANQUO - Où croyez-vous aller, j'ai quelques questions à vous poser.

Les sorcières commencent à disparaître. Banquo leur court après.

BANQUO - J'espère que vous savez coudre, femmes, car vous aurez besoin de suturer ça !

Banquo tente de donner un coup de tête à la Première Sorcière. Elle disparaît, et Banquo tombe par terre.

BANQUO - Aaagh ma tête !

McDEATH - Cela n'arrivera jamais. Qui peut presser la forêt, commander à l'arbre de détacher sa racine liée à la terre? Ô douces prédictions! Ô bonheur! Rébellion, ne lève point la tête jusqu'à ce que la forêt de Klinty se lève; et McDeath, au faite de la grandeur, vivra tout le bail de la nature, et son dernier soupir sera le tribut payé à la vieillesse et à la loi mortelle. Ils sortent.

Scène Deux

Une pièce en haut d'une tour du Château McEwman. Au centre de cette pièce se trouve une table; assis autour sont Donalbane, Mergrey Calchoner, Julia McEwman, Juggo Joricksonn et John Quicksure.

MERGREY - Si la vérité et la justice peuvent être trouvées ici, ce sera à cette grande table ronde. Bientôt elle finira le règne du tyran. Son château démoli, ses armées... euh... affaiblies ! [Ils cherchent des mots pour rimer en VO, NdT]

JULIA McEWMAN - Tous les Justes ici se rassemblent, pour que la Cour de l'usurpateur... euh...

JUGGO - Tremble ?

JULIA McEWMAN - Oui... Pour que la Cour de l'usurpateur tremble.

DONALBANE - La mort de mon père sera vengée. McDeath prisonnier, sa vilénie...

Un long moment de silence. Donalbane, le front plissé, réfléchit.

MERGREY - Un problème, mon seigneur ?

DONALBANE - Je n'arrive pas à trouver une rime à "vengée".

Juggo - Essayez "pengée".

DONALBANE - Mais ce mot n'existe pas.

JUGGO - Ce n'était qu'une idée. Est-ce bien important quoi qu'il en soit ?

A ce moment, Julia McEwman frappe la table du poing. Tous les regards se tournent dans sa direction.

JULIA McEWMAN - Écoutez maintenant, laissez tomber ces vers, d'accord ?

Et acceptez ce plan grandiose, ce soir

Donalbane réunira les tribus

Par d'audacieux discours, d'immenses pots-de-vin

Tandis que Quicksure, vaillant et bon

Va à Hark Ness, pour chercher Dart

Et avec mon clan McEwman

J'irai à Winwood (le plan du Jour McD)

Pour tuer Kit McArno et son clan

Leur faisant payer leurs fautes

Puis nous irons tous au Courant Bolland

Pour aller à la rencontre de notre ennemi.

Juggo le traître sera certainement tué

Ce jour tant espéré arrive enfin

Je l'éventrerai jusqu'à ce qu'il soit rouge

Et bientôt McDeath sera mort

Sachant qu'une telle chose est de la folie

De s'en prendre à Joricksonn le célèbre...

DONALBANE - Wally ?

LES ARMEES

Il y a neuf camps possibles dans cette campagne. Ce sont :

1. Julia et le clan McEwman
2. Le clan McArno
3. Le clan Greevant
4. Donaldbane et le clan McCoughlagan
5. Les malteurs Keyler
6. Les orques de Een McWrecker
7. Les héros d'Albion de l'Est
8. Les mineurs nains d'Arka Zargul
9. McDeath et la garnison du château Runsinane

Les combinaisons de joueurs suggérées sont dans les tables suivantes :

Table A : Vous avez 6 joueurs

Joueur 1 Donaldbane et le clan McCoughlagan

Joueur 2 Julia et le clan McEwman

Joueur 3 Les mineurs nains d'Arka Zargul & le clan Greevant

Joueur 4 Les Héros d'Albion de l'Est

Joueur 5 Le clan McArno & les malteurs Keyler

Joueur 6 Les orques de McWrecker & la garnison de McDeath

Table B : Vous avez 5 joueurs

Joueur 1 Donaldbane et le clan McCoughlagan

Joueur 2 Julia et le clan McEwman

Joueur 3 Les mineurs nains d'Arka Zargul & le clan Greevant

Joueur 4 Les Héros d'Albion de l'Est

Joueur 5 Le clan McArno, les malteurs Keyler, les orques de McWrecker & la garnison de McDeath

Table C : Vous avez 4 joueurs

Joueur 1 Donaldbane et le clan McCoughlagan & les Héros d'Albion de l'Est

Joueur 2 Julia et le clan McEwman

Joueur 3 Les mineurs nains d'Arka Zargul & le clan Greevant

Joueur 4 Le clan McArno & les malteurs Keyler & les orques de McWrecker & la garnison de McDeath

Table D : Vous avez 3 joueurs

Joueur 1 Donaldbane et le clan McCoughlagan & les Héros d'Albion de l'Est

Joueur 2 Julia et le clan McEwman

Joueur 3 Le clan McArno & les malteurs Keyler & Les orques de McWrecker & la garnison de McDeath

Les joueurs 2 et 3 jettent un dé pour le contrôle du clan Greevant et le Port Winwood, comme indiqué dans la section *Règles spéciales* de ce scénario. Les mineurs nains d'Arka Zargul sont contrôlés par le Maître du Jeu jusqu'à ce que Donalbane, McDeath ou Julia McEwman soit tué. Si cela arrive, le commandement de leurs troupes est donné au Maître du Jeu et le joueur reçoit le contrôle des mineurs de Zargul.

Table E : Vous avez 2 joueurs

Joueur 1 Donaldbane et le clan McCoughlagan & Julia et le clan McEwman & Les héros d'Albion de l'Est

Joueur 2 Le clan McArno & les malteurs Keyler & Les orques de Een McWrecker & la garnison de McDeath

Les joueurs jettent un dé pour le contrôle du clan Greevant et le Port Winwood, comme indiqué dans la section *Règles*

Spéciales de ce scénario. Les mineurs nains d'Arka Zargul sont contrôlés par le Maître du Jeu. Si McDeath est tué, ses troupes sont contrôlées par le Maître du Jeu. Le joueur de McDeath prend le contrôle de Julia et le clan McEwman. Si Donalbane meurt, ses troupes sont contrôlées par le Maître du Jeu. Le joueur de Donalbane prend le contrôle des Mineurs d'Arka Zargul.

Le Maître du Jeu doit garder trace des pertes dans chacun des trois scénarios préliminaires. Les feuilles de briefing de l'Alliance doivent être modifiées en conséquence, pour se préparer à la bataille du Château Runsinane.

Les survivants de McArno, Greevant, Keyler et McWrecker des trois premières parties ne seront *pas* au Château Runsinane (pour diverses raisons !).

LE FORMAT

Les scénarios préliminaires sont tous présentés de la même façon. Cependant, pour le scénario 4, les sections Terrain et Emplacements sont fusionnées.

Résumé. Cette section donne au Maître du Jeu un background détaillé des événements menant à la bataille et toute situation et personnage particulier. Les joueurs ignoreront souvent la plupart de ces informations. Il est donc conseillé que le Maître du Jeu ne lise pas ces informations aux joueurs.

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

Emplacements. Les détails des lieux spécifiques sur la table de jeu, dont les bâtiments, portes, rivières, bois et autres terrains difficiles ou inhabituels.

Début du Jeu. Des instructions pour démarrer la partie, dont une liste d'actions spéciales que les joueurs doivent exécuter avant d'avoir le contrôle total de leurs armées.

Victoire. La plupart des scénarios sont déséquilibrés pour plus de réalisme – les défenseurs des parties préliminaires ont peu de chances de remporter d'une victoire complète. Les tables de victoire permettent aux joueurs d'évaluer leur succès selon les conditions du scénario. Ainsi, par exemple, un joueur forcé de battre en retraite peut obtenir plus de points de victoire que son adversaire s'il lui a causé plus de pertes, a réussi à garder la plupart de ses troupes en vie et a réussi certains objectifs spécifiques. Chaque joueur doit avoir une copie de sa liste de conditions de victoire ou au moins doit pouvoir la lire *avant* que la partie ne commence.

Cette campagne ayant un thème vaguement Shakespearien, le Maître du Jeu peut aussi, optionnellement, ajouter quelques points de victoire aux joueurs qui se fendraient de discours héroïques ou comiques – pour peu qu'ils riment. De tels discours ne peuvent être déclamés qu'à un moment crucial comme avant d'entrer en combat, après avoir tué un adversaire, une fois blessé, à l'agonie ou à la fin de la bataille.

Comme de juste, le camp qui le plus de point de victoire peut considérer qu'il a gagné la bataille.

Règles spéciales. Cette section donne des règles pour les situations et personnages inhabituels de ce scénario.

LES FIGURINES

Si votre collection de figurine est limitée en nombre et en variété, gardez à l'esprit que les gobelins de Dungal et de Runsinane peuvent utiliser les mêmes figurines, ainsi que les guerriers des clans d'Albion de l'Est dans les cinq parties. La présence de quelques guerriers avec des crécelles de guerre fera l'affaire pour différencier le régiment de McCoughlagan des autres clans. Bien que l'Alliance commence avec soixante-dix hommes, leur nombre risque de diminuer fortement avant qu'ils n'atteignent Runsinane.

LES DECORS

Pour les scénarios préliminaires, vous aurez besoin de divers décors, dont des bâtiments, forêts, haies et clôtures.

Vous aurez également besoin des bâtiments suivants (les numéros sont repris sur les cartes des scénarios) :

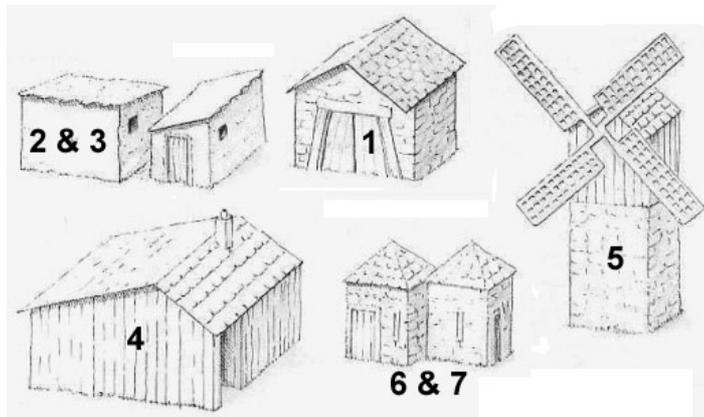
1. Entrepôt. Un petit bâtiment de pierre d'un étage. Pas de fenêtres, sert aussi d'entrée de la mine.

2 & 3. Maisons de tourbe. Petites habitations d'un étage faites en tourbe. Deux petites fenêtres.

4. Auberge. Auberge en bois d'un étage.

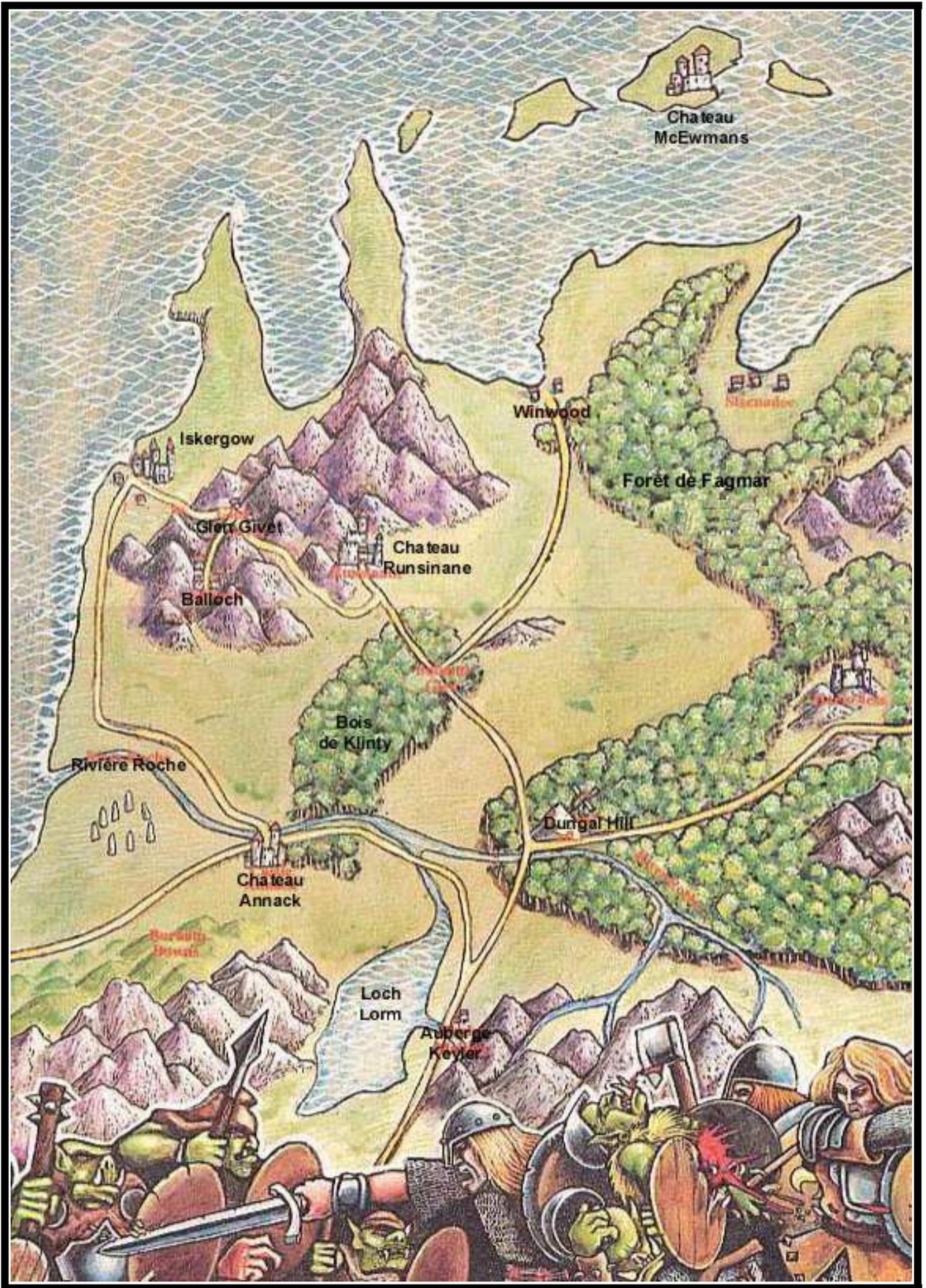
5. Moulin. Bâtiment de deux étages. La moitié inférieure est en pierre, l'autre en bois. Sert aussi de distillerie en retirant les pales.

6 & 7. Cabines de péage. Elles ont des portes à charnières et des meurtrières de tous les côtés.



La bataille pour le château Runsinane, le scénario final, se joue sur le plan fourni en annexe.

Vous êtes maintenant prêts à jouer les cinq scénarios qui suivent. Les briefings sont fournis séparément. En plus des conditions de victoire, les joueurs ne doivent savoir de leur partie que ce que leur briefing veut bien leur en dire. Veillez à ce que les joueurs ne voient pas d'autres briefings que le leur.



SCENARIO 0 : LA VALLEE DE MALHEUR

Ce scénario permet de jouer le meurtre de Dunco, le roi d'Albion de l'Est. Le meurtre a lieu environ trois ans avant les événements décrit par les scénarios suivants.

RESUME

Le roi Dunco et les armées d'Albion de l'Est viennent de repousser une alliance de rebelles et de Norses. Le roi rend maintenant visite à McDeath, héros de la bataille. Il est accompagné d'un petit détachement de soldats, Mergrey Calchoner (le magicien de la cour) et trois nobles loyaux (Macduff, Ross et Angus).

McDeath, pendant ce temps, a rencontré trois sorcières qui lui ont prédit qu'il deviendrait Thane de Cawdor puis Roi. McDeath refuse de croire à cette prophétie, quand il reçoit la nouvelle que Cawdor vient de rejoindre les rebelles. Une fois la rébellion matée, le Thane fut exécuté : le Roi donna le titre à McDeath par gratitude pour sa contribution à la victoire. McDeath parla de la prophétie des sorcières à sa femme ambitieuse et elle l'a persuadé de tuer Dunco et de s'emparer du trône.

L'entourage du roi Dunco vient d'entrer dans Glen Givett, une vallée des montagnes à l'ouest du Château de McDeath à Runsinane. Ils ignorent qu'ils viennent d'entrer dans un piège. McDeath a recruté un gang d'assassins et une tribu d'orques. Il les a séparé en trois parties qui bloquent les seules sorties du glen. Le plan de McDeath est des plus simples. Chaque détachement se déploie le long de chaque route; les assassins se faufleront ensuite dans le village pour trouver et tuer le Roi Dunco. Les hommes du Roi tentant de fuir rencontreront les orques. Les troupes iront ensuite dans le village pour éliminer tous les survivants. Pour McDeath, il est primordial qu'il n'y ait pas de survivants.

TERRAIN

Glen Givett est entouré de falaises abruptes au nord et à l'est et de montagnes infranchissables au sud-ouest. Les seules routes pour en sortir sont la route vers Runsinane, Iskergow et Balloch. Vers le centre de la vallée se trouve le village de Glen Givett, composé de quelques maisons de tourbes et d'une auberge. Un peu plus loin au sud-est se trouve un moulin entouré d'une clôture en bois. A l'ouest et à l'est du village, il y a deux cabines de péage sur la route principale Iskergow-Runsinane. Trois ruisseaux convergent dans le glen et s'écoulent vers la mer. Les routes les franchissent grâce à deux petits ponts de pierre.

EMPLACEMENTS

Le Village

2. Maison de tourbe (E6, 5PV)
3. Maison de tourbe. (E6, 5PV)
4. Auberge. (E7, 5PV)
5. Moulin. (E7, 5PV par section). Le moulin est un bâtiment de deux étages, chaque étage compte comme une section.

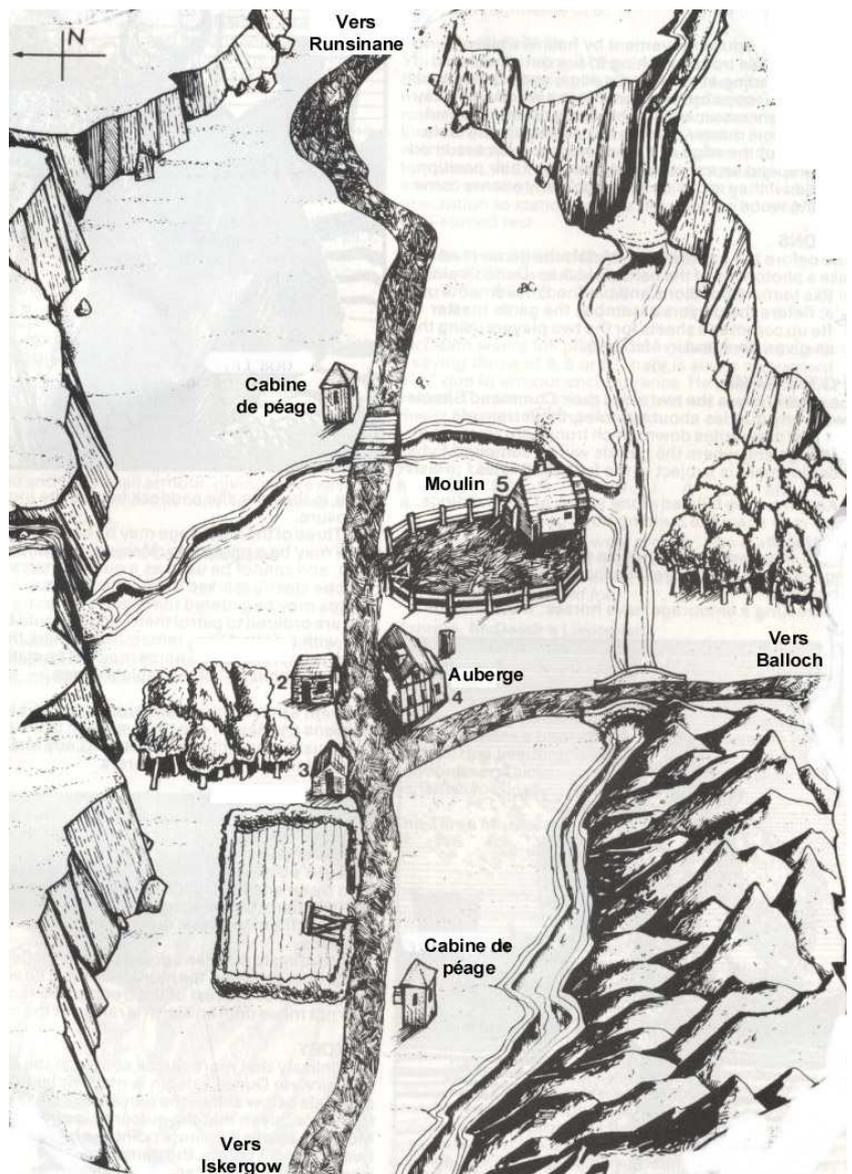
Cabines de péage. (E7, 4PV) Les cabines ont des portes en bois solides donnant sur la route;

elles sont des verrous à l'intérieur. Il y a des meurtrières étroites sur chaque côté.

Ponts. Les ponts sont assez larges pour laisser passer deux figurines à la fois.

Ruisseau. Tous les cours d'eau de Glen Givett sont rapides et profonds. Les traverser prend un tour complet, et il y a un risque de chute. Le joueur doit lancer un D6 par figurine, si le dé donne autre chose qu'un 1, elle traverse sans problème. Si c'est un 1, la figurine glisse, tombe et est emportée par le courant. Le Maître du Jeu lance alors un D4; la figurine subit une touche de la Force indiquée par le dé et est emporté en aval de cette distance en pouce. Lancez un autre D4, pour un 1 ou 2, la figurine finit sur la rive sud, 3 ou 4 sur la rive nord.

Champ. Le champ à l'ouest du village est entouré d'une haie de 1/2" de haut qui compte comme *couvert léger*. Le portail (E6, 3PV) est verrouillé.



Montagnes et falaises. Les montagnes et falaises autour du glen sont infranchissables.

Bois. Tous les bois réduisent le mouvement de moitié, et la visibilité de 2". Les troupes de tir voulant tirer hors des régions boisées doivent le faire en se tenant au bord du bois, et ils comptent comme étant en couvert léger. Les troupes à plus de 2" à l'intérieur d'un bois et plus de 2" de tout ennemi peuvent être considérées comme cachées et, après consultation avec le Maître du Jeu, retirées de la table. Les troupes à 2" du bord du bois ne peuvent être considérées comme cachées que si elles passent un tour entier immobiles. Leur position sera révélée si elles bougent ou tire, ou si un ennemi approche à 6" du bord du bois.

PREPARATIONS

Avant la partie, le maître du jeu doit imprimer la carte du champ de bataille. Le joueur de Dunco doit marquer les positions et les mouvements qu'il prévoit pour ses gardes. Avant de rassembler les joueurs, le maître du jeu doit préparer des feuilles de briefing pour les deux joueurs en se basant sur les informations données ici et dans *McDeath*.

DEBUT DU JEU

Le Maître du Jeu donne aux joueurs leurs feuilles de briefing et répond à leurs questions sur les règles, le terrain, etc. Le joueur de Dunco note lesquels de ses troupes dorment dans quels bâtiments et où les gardes se trouvent. Le déploiement de Dunco est sujet aux règles suivantes :

- Le Roi doit être seul dans l'un des bâtiments. Il ne partage ce bâtiment avec personne mais un garde peut stationner à l'extérieur.
- Le reste de son entourage peut occuper n'importe laquelle des maisons restantes, mais il ne peut pas y avoir plus de cinq figurines par bâtiment.
- L'entourage du Roi a ses propres chevaux; ils sont dans le champ, l'enclos derrière l'auberge ou la clôture du moulin.
- Trois membres de son entourage peuvent monter la garde; un seul d'entre eux peut être un noble. Mergrey refuse de rester debout toute la nuit, et ne peut pas monter la garde. Leurs positions de départ doivent être clairement indiquées sur la carte du joueur. Les gardes peuvent recevoir l'ordre de rester sur place ou de patrouiller. S'ils doivent patrouiller, le circuit doit être indiqué sur la carte avec une ligne pointillée; n'oubliez pas d'indiquer la direction dans laquelle il le parcourt. Les gardes ne peuvent pas stationner ou patrouiller à moins de 12" des bords de la table.

Le joueur de McDeath, pendant ce temps, doit diviser ses troupes en trois détachements et les assigner à chaque route. Chaque détachement doit être commandé par McDeath, Lady McDeath et Banquo et contenir un des assassins.

SEQUENCE D'ACTION

McDeath déploie ses troupes le long des trois lignes, 2" à l'intérieur de la table. Il peut maintenant bouger les assassins pendant que les autres troupes restent sur place.

Les troupes de Dunco sont placées sur la table quand elles

sont repérées par l'ennemi. Dunco ne peut pas prendre le commandement de son armée jusqu'à ce que l'alarme soit donnée. Il faut un tour après l'alarme pour qu'ils s'habillent, mettent leurs armures et ramassent leurs armes.

Selon le plan convenu avant la séparation de l'armée en détachements, les assassins vont au village avant le reste des troupes. Le reste ne bougera pas tant que l'alarme ne sera pas donnée ou que les assassins reviennent.

VICTOIRE

Il est peu probable que la plupart des membres de l'entourage du roi survivent; la mort de Dunco est presque garantie. La liste ci-dessous permet d'évaluer le succès relatif des joueurs, étant donné que le résultat est presque certain. Si McDeath a 4 points ou plus, il gagne; entre 1 et 3 points, c'est un match nul; 0 ou moins, le joueur de Dunco est le vainqueur.

Points de victoire pour McDeath

Dunco tué :	+6
McDeath tué :	-6
Lady McDeath tuée :	-4
Banquo tué :	-2
Si une figurine ennemie s'échappe de la table :	-4
Si l'un des ennemi en fuite sait que McDeath, Lady McDeath ou Banquo étaient présents :	-4

REGLES SPECIALES

Visibilité. Le scénario se passe une nuit éclairée par la lune. La visibilité maximum est : figurine en mouvement – 12"; figurine stationnaire – 6" ; bâtiment – 36".

Champ visuel. En raison de la mauvaise visibilité, les figurines n'ont qu'un champ visuel de 90° devant elles.

Assassins. Un assassin s'approchant de l'ennemi sans se faire voir, ou attaquant quelqu'un d'endormi, comptent la CC et l'I de l'adversaire comme étant égales à 1. Si l'adversaire est tué au premier round de combat, vous pouvez supposer que l'attaque n'a pas fait de bruit et que la victime n'a pas eu le temps de crier et de donner l'alarme.

Alarme. Le joueur de Dunco ne peut pas prendre le contrôle de ses troupes tant que l'alarme n'a pas été donnée. L'alarme est donnée dès qu'un des assassins est repéré ou n'arrive pas à éliminer une figurine au premier round de combat. Si les assassins réussissent à tuer Dunco et à s'échapper sans se faire remarquer, l'alarme ne sera pas donnée à moins qu'un garde repère l'un des régiments de McDeath ou que l'un des régiments attaque un bâtiment.

CONSEQUENCES POUR LA SUITE

Au MJ d'aviser si les choses ne se passe pas comme prévu. Si un personnage important pour l'intrigue qui suit est éliminé, le MJ pourra lancer sur une table de récupération des pertes (Livret Combat de WFB2 p62 ou RoC StD p56 par exemple).

McDeath ne peut pas mourir dans ce scénario (en effet, il ne craint pas les coups d'"hommes nés de femmes"). Par contre, il peut se retrouver veuf et/ou être privé de son lieutenant Banco. Si le roi Dunco survit, il pourra avoir été assassiné plus tard.... S'il reste des témoins capables d'accuser McDeath du meurtre, les assaillants pourraient être plus nombreux. C'est au MJ d'aviser.

SCENARIO 1 : PORT WINWOOD

RESUME

Winwood est le foyer du clan McArno. Le jour de la bataille, le clan tient ses Jeux annuels contre les tribus voisines, les Greevants. Winwood même est déserté, les deux clans sont rassemblés aux deux extrémités du terrain de jeu à proximité. Selon une ancienne et sage tradition, les joueurs ont déposé leurs armes dans l'entrepôt du village.

Les McEwmans, hors de vue des deux clans, ont accosté à Winwood avec plusieurs petits navires. Ils sont agités. Les McArnos sont leur ennemis traditionnels, et un commando de Greevant a récemment inscrit "Les Mauviettes de McEwmans mettent du sucre sur leur porridge" sur le mur du château McEwman en lettres de deux mètres de haut. C'est une insulte de laquelle ils sont impatients de se venger.

Pour compliquer la situation, les relations entre les Greevants et les McArnos commencent également à être tendues. Les Greevants accusent les McArnos de tricher en utilisant des troncs rabotés. Les McArnos nient en bloc et répondent en les accusant de tricher car ils porteraient des vêtements de soutien sous leurs kilts. C'est bien entendu encore pire que le sucre sur le porridge. Tandis que les McEwmans accostent, les jeux sont sur le point de tourner à la bagarre.

TERRAIN

Port Winwood est une crique profonde entourée de collines et les bords de la Forêt de Fagmar. La seule route à travers ces collines est une route sinueuse menant à Runsinane au sud. Le village de Winwood se trouve près du bord de mer et est flanqué de collines au sud et de vergers au nord. A l'est se trouve un champ entouré de haies. Il sert de terrain pour les jeux des McArno.

EMPLACEMENTS

Village. Il est composé des bâtiments suivants :

Bâtiment 1 – Entrepôt (E8, 4PV) La porte est en bois solide, fermée et vers le sud. En dehors de quelques filets et poissons séchés, il contient vingt-six épées et boucliers.

Bâtiment 2 - Habitation (E7, 5PV)

Bâtiment 3 – Habitation (E7, 5PV)

Bâtiment 4 - Auberge (E7, 10PV). La porte est à l'est.

Terrain de jeu. Le terrain est entouré d'une haie qui compte comme *couvert léger*.

Vergers et Forêts. Tous les bois réduisent le mouvement de moitié, et la visibilité de 2". Les troupes de tir voulant tirer hors des régions boisées doivent le faire en se tenant au bord du bois, et ils comptent comme étant en couvert léger. Les troupes à plus de 2" à l'intérieur d'un bois et plus de 2" de tout ennemi peuvent être considérées comme cachées et, après consultation avec le Maître du Jeu, retirées de la table. Les troupes à 2" du bord du bois ne peuvent être considérées comme cachées que si elles passent un tour entier immobiles. Leur

position sera révélée si elles bougent ou tire, ou si un ennemi approche à 6" du bord du bois.

DEBUT DU JEU

Après avoir mis en place le champ de bataille comme sur la carte ci-dessous, le Maître du Jeu donne aux joueurs leurs feuilles de briefing. Il doit ensuite répondre aux questions qui pourraient apparaître, en privé si nécessaire. Les feuilles de briefing doivent être gardées secrètes vis à vis des autres joueurs. La partie peut maintenant commencer.

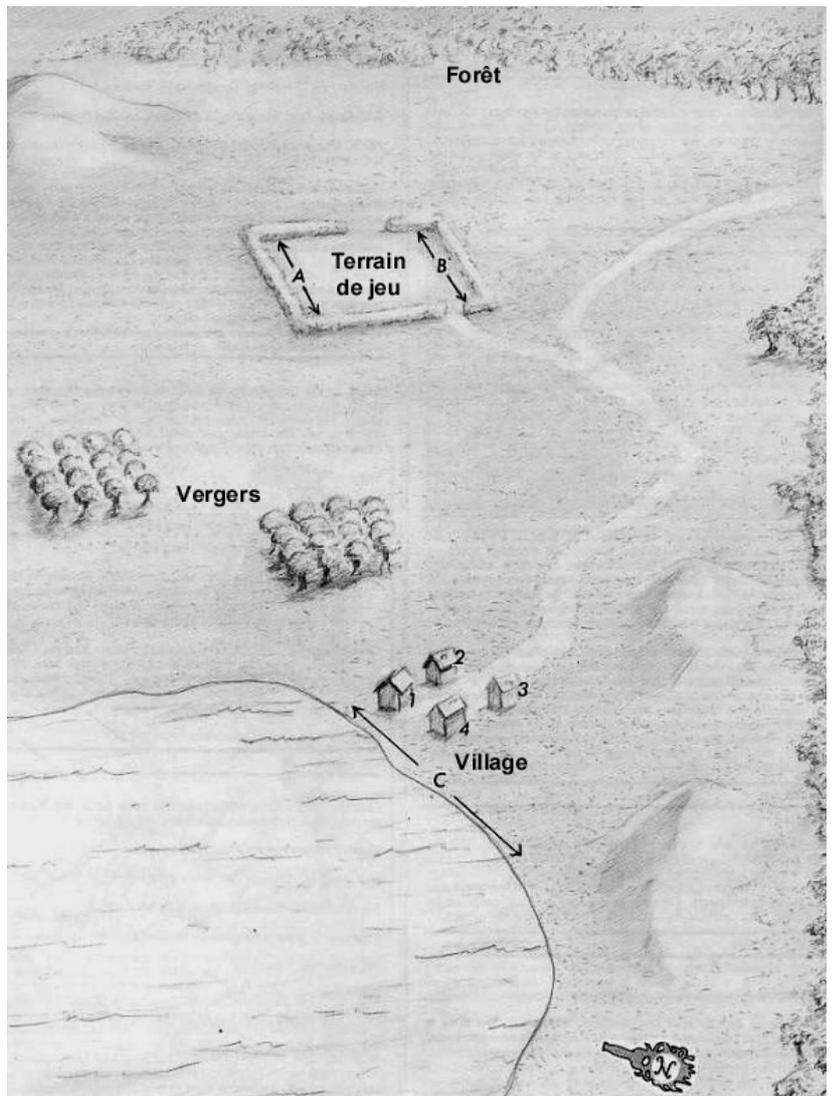
Séquence d'action

Tour 1 : Le joueur McArno déploie son clan où il veut le long de la ligne A. Le Maître du Jeu ou le joueur Greevant déploie le clan où il veut le long de la ligne B.

Tour 2 : Les McArnos et les Greevants reste dans leurs positions de départ. Le clan McEwman arrive à terre, le joueur les déploie le long de la ligne C.

Tour 3 : L'aubergiste donne l'alarme et fuit. Les McArnos et Greevants s'arment (voir les règles spéciales ci-après). Les unités de McEwman peuvent se déplacer n'importe où dans la limite de leur mouvement.

A partir de là, les joueurs prennent le relais.



VICTOIRE

Il est pratiquement certain que les McEwmans gagnent. Cependant, les conditions de victoire complètes sont les suivantes.

Points de victoire pour le clan McEwman

Pour chaque McArno ou Greevant tué :	+1
Commandant McArno tué par Julia McEwman :	+4
Commandant McArno tué par quelqu'un d'autre :	+2
Clan McArno exterminé :	+4
Clan Greevant exterminé :	+2
Pour chaque guerrier McEwman tué :	-1
Mort du commandant McEwman :	-4

Points de victoire pour le clan McArno

Pour chaque McEwman tué :	+2
Pour chaque guerrier Greevant tué :	+1
Pour chaque guerrier McArno hors de la table :	+1
Winwood capturé par les McEwmans :	-2
Mort du commandant McEwman :	+3

Points de victoire pour le clan Greevant

Julia McEwman tuée :	+3
Kit McArno tué :	+4
Pour chaque guerrier McEwman ou McArno tué :	+1
Mort de Richard Greevant :	-3
Pour chaque Greevant tué :	-1
Pour chaque Greevant s'échappant hors de la table :	+1

Une liste des points de victoires pour les Greevants est inclus au cas où ils seraient commandés par un troisième joueur. Dans une partie à deux joueurs, ignorez cette liste.

Notez que les joueurs ne reçoivent des points de victoires que pour les pertes causées par leurs propres troupes, pas pour les victimes des autres. Dans une partie à deux joueurs, les pertes infligées par le clan Greevant ne comptent donc pas pour les points de victoire.

REGLES SPECIALES

Les Greevants. Une feuille de briefing séparée est fournie pour le clan Greevant, car, dans l'idéal, ils sont commandés par un troisième joueur. Si cela n'est pas possible, les joueurs des McArno et McEwman lancent un D6 au début de chaque tour à partir du tour 4. Le joueur avec le plus haut score commande le clan Greevant pour ce tour. Si les deux scores sont égaux, le Maître du Jeu les contrôle.

Armes. Les Greevants et les McArnos ont enfermé leurs armes dans l'entrepôt du village (bâtiment 1). Les seules clés sont sur leurs Lairds respectifs. A moins que les épées et boucliers puissent être récupérés, les seuls armes qu'ils peuvent utiliser sont les suivantes :

Bouteilles brisées: Il y a assez de bouteilles aux alentours pour équiper tous les hommes du clan. Elles peuvent être lancées ou utilisées au corps à corps, dans les deux cas ce sont des armes improvisées.

Poids de lancer : Avant de lancer un poids, la figurine doit prendre de l'élan. Elle peut le faire qu'elle ait bougé ou pas durant le reste du tour. Le joueur donne la direction et lance un D4. La figurine avance de ce nombre de pouces et ensuite doit lancer le poids. Les poids sont traités comme des armes

de tir ordinaire avec les caractéristiques suivantes.

Portée courte : 0-1"

Portée longue : 1-3"

Force : 6

Troncs : Les troncs sont des armes de tir et sont lancés pendant

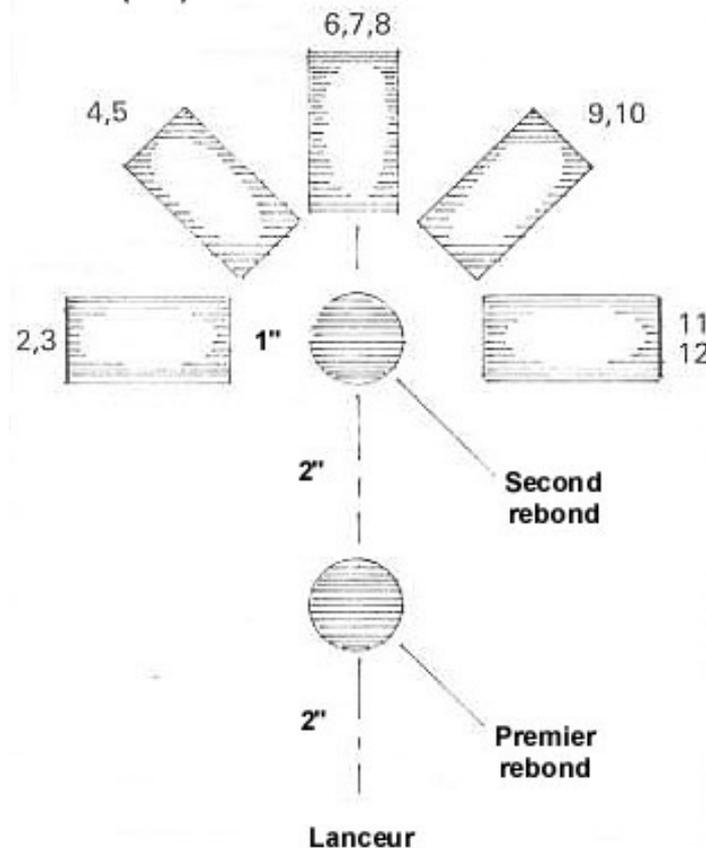
la phase de tir. Les règles habituelles pour toucher sont ignorées et la procédure suivante est utilisée.

Avant de lancer un tronc, la figurine doit prendre de l'élan. Elle peut le faire qu'elle ait bougé ou pas durant le reste du tour. Le joueur choisit une direction dans l'arc de tir normal de la figurine. La figurine avance ensuite d'1D4 ps et ensuite lance obligatoirement le tronc.

Regardez ensuite le schéma suivant pour déterminer les effets du lancer. Utilisez ensuite un socle rond de 2,5cm (premier et second rebond) et un socle de cavalerie (pour la chute du tronc) comme gabarits.



(2D6) Direction de la chute du tronc



Toutes les figurines dont le socle est partiellement ou entièrement dans la zone du premier ou second rebond subissent automatiquement une touche de Force 6. Après avoir retiré les pertes causées par le rebond, le joueur lance 2D6 pour déterminer où le tronc tombe. Toutes les figurines dont le socle est partiellement ou entièrement sous la zone de chute subissent une touche. Lancez 2D4 pour chaque figurine pour déterminer la Force de chaque touche.

SCENARIO 2 : LOCH LORM

RESUME

Donalbane, le fils aîné du roi Dunco, a rallié le clan McCoughlagan à sa cause. La seule route qui relie la patrie des McCoughlagans au royaume de McDeath passe à travers la vallée de Lorm. Cette vallée des hautes terres est désolée et inhabitée et le seul lieu remarquable est la célèbre distillerie Keyler. Donalbane souhaite la contourner, mais n'a pas pris en compte les tendances alcooliques des McCoughlagan. Dès qu'ils eurent posé leur regard sur la distillerie, ils décidèrent de la prendre d'assaut et d'emporter assez de liqueur pour la durée du voyage jusqu'au château Runsinane.

La distillerie se situe à côté du Lorm Beck, un ruisseau de montagne d'où elle tire son eau. Même si l'eau du ruisseau fait un excellent whisky, l'emplacement de l'alambic pose un gros problème : le terrible monstre du Loch Lorm. Le monstre n'est pas aussi jeune qu'autrefois et, ces temps derniers, il somnole dans les profondeurs du Loch. Il ne se réveille que pour se nourrir ou s'il est dérangé par les bruits de la vallée. Les malteurs ont depuis longtemps appris à vivre avec ce monstre. Ils lancent des carcasses dans le Loch quand ils pensent qu'il a faim et font le moins de bruit possible. Pour cela, ils ne parlent jamais trop fort et ne laissent rien tomber, et vont jusqu'à envelopper leurs bottes de bandages.

Les malteurs viennent de finir une grosse commande de whisky qui représente trois mois de travail et qui doit être immédiatement envoyée à la cour de McDeath. Quand les McCoughlagans arrivent, les chevaux sont déjà attelés et les tonneaux sont sur le point d'être chargés. Si la commande n'arrive pas, les Keylers seront dans une profonde détresse financière. Ils n'auront pas assez d'argent pour payer leurs créanciers ou pour acheter le matériel nécessaire pour un nouveau maltage. Si les McCoughlagans s'emparent de l'alcool, la distillerie devra fermer.

TERRAIN

La vallée de Lorm est étroite et encaissée, la distillerie Keyler est sur la rive est. Elle se compose de trois bâtiments entourés d'une clôture solide. Au nord ouest de la distillerie se trouve l'auberge appartenant aux Keylers et qui sert leurs boissons. Les collines à l'est sont infranchissables, le seul passage vers l'alambic des Keyler est la route passant le long du bord du Loch. Le Lorm Beck coule depuis les collines jusqu'au Loch. La route le croise à un gué à l'ouest de la distillerie.

EMPLACEMENTS

La distillerie. Elle est composée des bâtiments suivants :

Bâtiment 1 – Entrepôt (E8, 3PV). La porte est *renforcée*, fermée à clé et donne sur la cour. Le malteur en chef a la seule clé, il la garde sur une chaîne autour de son cou. Dans l'entrepôt se

trouve deux douzaines de tonneaux, douze sont pleins de whisky et les autres sont vides.

Bâtiment 2 – Dortoir (E7, 5PV).

Bâtiment 3 – Alambic (E7, 5PV par section). L'alambic est un bâtiment de deux étages, chaque étage comptant comme une section différente.

La clôture est solide et fait un peu plus de ½" de haut. Son Endurance est de 7, avec 6PV par section et compte comme *couvert lourd*. Le portail compte comme une section de clôture et a un verrou.

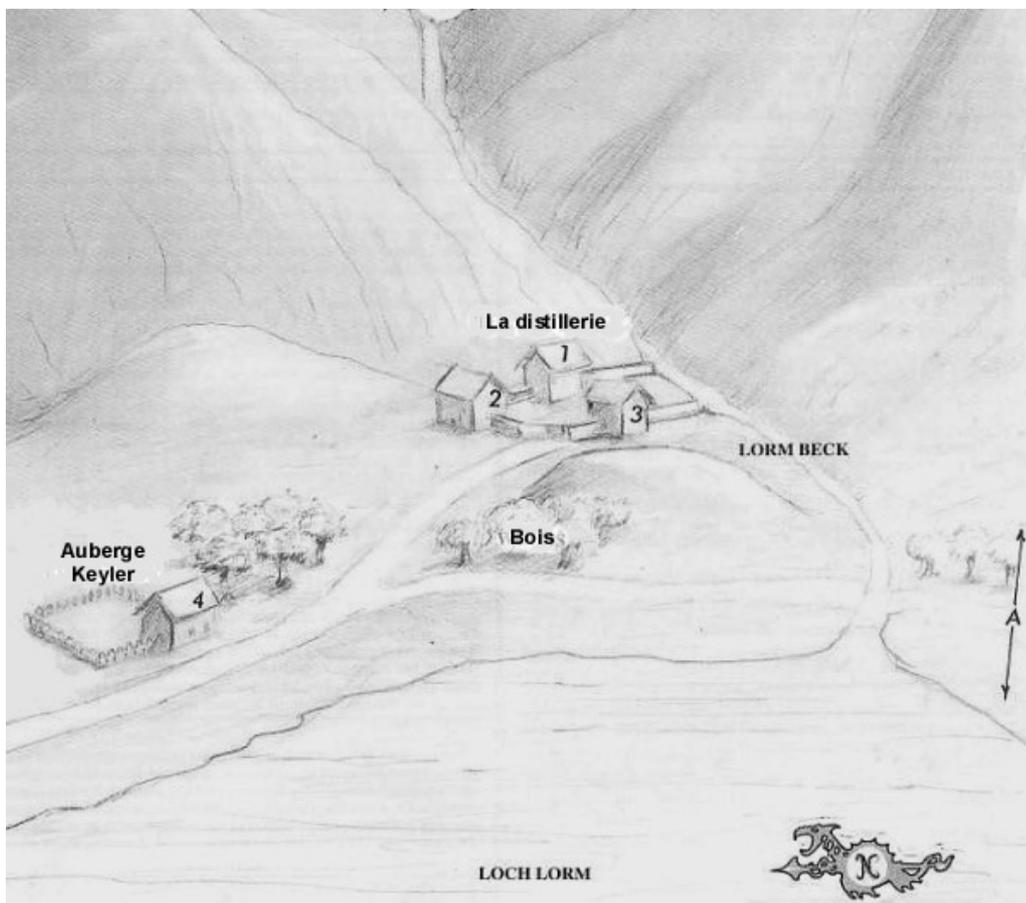
L'auberge Keyler.

Bâtiment 4 – Auberge (E7, 10PV). La porte donne sur la route.

La clôture est en bois et fait ½" de haut (E6, 5PV) par section et compte comme *couvert léger*. Le portail compte comme une section de clôture et a un verrou.

Bois. Tous les bois réduisent le mouvement de moitié, et la visibilité de 2". Les troupes de tir voulant tirer hors des régions boisées doivent le faire en se tenant au bord du bois, et ils comptent comme étant en *couvert léger*. Les troupes à plus de 2" à l'intérieur d'un bois et plus de 2" de tout ennemi peuvent être considérées comme cachées et, après consultation avec le Maître du Jeu, retirées de la table. Les troupes à 2" du bord du bois ne peuvent être considérées comme cachées que si elles passent un tour entier immobiles. Leur position sera révélée si elles bougent ou tire, ou si un ennemi approche à 6" du bord du bois.

Lorm Beck. Le Beck est assez peu profond mais très rapide et son lit est glissant. Le traverser prend un tour complet. S'il est traversé ailleurs qu'au gué, il y a un risque de chute. Le joueur



doit lancer un D6 par figurine, si le dé donne autre chose qu'un 1, elle traverse la rivière sans problème. Si c'est un 1, la figurine glisse, tombe et est emportée par le courant. Le Maître du Jeu lance alors un D4; la figurine subit une touche de la Force indiquée par le dé et est emportée en aval de cette distance en ps. Lancez un autre D4, pour un 1 ou 2, la figurine finit sur la rive sud, 3 ou 4 sur la rive nord.

DEBUT DU JEU

Après avoir mis en place le champ de bataille comme sur la carte (page précédente), le Maître du Jeu donne aux joueurs leurs feuilles de briefing. Il doit ensuite répondre aux questions qui pourraient apparaître, en privé si nécessaire. Les feuilles de briefing doivent être gardées secrètes vis à vis des autres joueurs. La partie peut maintenant commencer.

Séquence d'action

Tour 1 : Au début de la partie, il y a cinq malteurs dans l'auberge (bâtiment 4) ; un de garde à l'étage de l'alambic (bâtiment 3) ; cinq dans les dortoirs et les cinq derniers sont avec le malteur en chef au rez-de-chaussé de l'alambic. Le haquet attend dans la court.

Tour 2 : Les malteurs restent à leurs positions de départ. Donalbane fait entrer *toutes* ses troupes le long de la ligne A, 2" à l'intérieur de la table.

Tour 3 : La sentinelle donne l'alarme. Les malteurs peuvent sortir des bâtiments. Les McCoughlagans peuvent se déplacer n'importe où dans la limite de leur mouvement.

A partir de là, les joueurs prennent le relais.

REGLES SPECIALES

Tonneau de whisky. Un tonneau plein peut être roulé à la moitié de sa capacité de mouvement ordinaire par une seule figurine ou à toute sa capacité par deux figurines. Un tonneau vide peut être roulé à toute sa capacité par une figurine. Une équipe de deux figurines peut charger le wagon avec quatre tonneaux pleins ou huit tonneaux vides par tour. Chaque tonneau a E 4 et 1 PV

Le monstre du Loch Lorm : Quand la partie commence, le monstre dort au fond du Loch. Il se réveille s'il entend du bruit de la vallée. Le Maître du Jeu doit lancer discrètement 2D6 dès qu'un des événements suivants se produit :

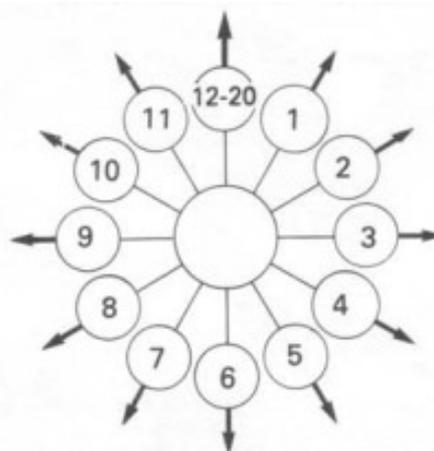
Événement	(2D6) Réveil du monstre
Un régiment charge	12
Un combat au corps à corps	11-12
Le haquet bouge à la moitié de sa vitesse ou plus, se déplace à travers un terrain difficile ou charge.	10-12
Un régiment utilise des crécelles de guerre, des cris de guerre ou les deux	9-12

Quand il se réveille, le monstre affamé nage rapidement vers la rive. Il apparaît au début du tour suivant à l'endroit de la rive le plus proche du bruit qui l'a réveillé. Le Maître du Jeu jette secrètement 2D6 et note le résultat. Il s'agit de l'*appétit* du monstre, il détermine la durée de sa chasse (voir ci-dessous). Le monstre est contrôlé par le Maître du Jeu; il se déplace et combat durant son propre tour avant le tour des deux joueurs.

Une fois sur la rive, le monstre utilise sa mauvaise vision pour



chasser ses proies. La créature âgée est maintenant myope et ne peut pas voir plus loin que 15". S'il y a une figurine en vue, il se dirigera vers la plus proche et, si possible, chargera. S'il n'y a rien, il bouge aléatoirement; déterminez la *Distance de Mouvement* et la *Direction* au début de chaque phase de mouvement.



Distance de Mouvement. Lancez un D4 et ajoutez 4 – c'est le nombre de ps du mouvement ce tour.

Direction du Mouvement. Lancez un D20; si le résultat est 12-20, le monstre va tout droit. Si le résultat est de 11 ou moins, consultez le diagramme ci-dessus.

Le monstre n'utilise jamais de mouvement de réserve et ne peut pas entrer dans une zone boisée. Ses caractéristiques sont les suivantes :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Monstre	5"	3	0	6	6	8	2	4	6	6	6	6

Toute figurine tuée par le monstre est supposée être mangée instantanément. Quand le nombre de créatures consommées est égal à l'*appétit* du monstre, il retourne au Loch par le chemin le plus court.

VICTOIRE

Que les McCoughlagans s'emparent de la distillerie est presque certain. Cependant, les conditions de victoire complètes sont les suivantes.

Points de victoire pour Donalbane et le clan McCoughlagan

Pour chaque malteur tué :	+1/2
Malteur en chef tué :	+1
Fauchon malteur capturé :	+2
Pour chaque tonneau de whisky capturé :	+1
Pour chaque McCoughlagan tué :	-1
Donalbane tué :	-4

Points de victoire pour les malteurs Keyler

Pour chaque McCoughlagan tué :	+1
Commandant McCoughlagan tué :	+2
Pour chaque malteur tué :	-1
Malteur en chef tué :	-2
Pour chaque tonneau de whisky restant ou sorti de la table par les Malteurs :	+2
Distillerie capturée par les McCoughlagans :	-2
Distillerie reste sous le contrôle des Malteurs :	+4

SCENARIO 3 : DUNGAL HILL

RESUME

Dungal Hill était autrefois un lieu prospère et paisible. Les villageois, des hommes et des nains, gagnaient bien leurs vies grâce à leur petite mine d'argent et le trafic le long de la Route de la Forêt. Après l'arrivée au pouvoir de McDeath, la tranquillité de Dungal a rapidement disparu. Le tyran avait besoin de financer ses armées et Dungal occupe une position stratégique pour la défense de Runsinane. McDeath nomma un de ses lieutenants, Een McWrecker, comme nouveau gouverneur. McWrecker et une horde d'orques marchèrent sur Dungal et prirent possession du village sans la moindre résistance.

Les mineurs nains étaient alors en train de travailler au plus profond de la mine. Les orques ne purent pas gagner un conflit souterrain contre les nains, McWrecker décida donc d'attendre et de les affamer. Il avait sous-estimé la détermination des nains. Adoptant un régime composé de vers, de rats et de scarabées, ils refusèrent de travailler pour McDeath et de revenir à la surface. Après quelques semaines, McWrecker commença à envoyer des raids orques dans la mine. Ils furent

repoussés ou ne refirent plus jamais surface. McWrecker abandonna vite tout espoir de déloger les nains par la force et continua à attendre. Il envoya une garde d'orques à l'entrée de la mine et attendit que les nains terminent leur grève et se rendent. Il attend depuis plus d'un an.

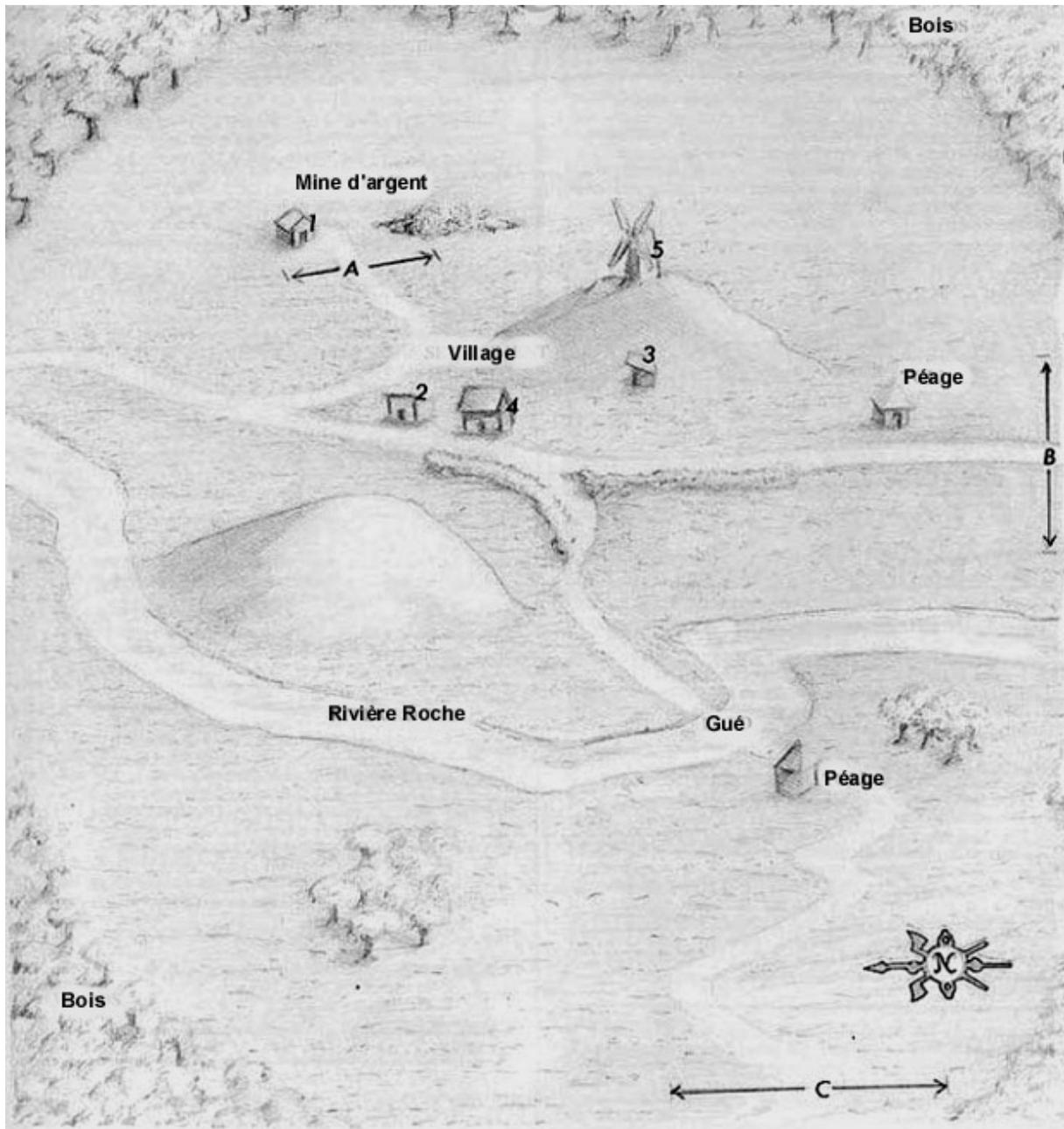
TERRAIN

Dungal se trouve à l'est de la Rivière Roche dans une grande clairière de forêt. Le village est bâti sur et autour d'une grande colline et consiste d'un moulin à vent et de trois autres bâtiments. Au sud est une cabine de péage sur la route menant à Hark Ness. La route croise la Roche à l'ouest de Dungal, et il y a une autre cabine de péage près du gué. Au nord est de Dungal est l'entrée de la mine et un petit terril.

EMPLACEMENTS

Village. Composé des bâtiments suivants :

Bâtiment 2 : Maison de tourbe (E6, 5PV). La maison sert maintenant de baraquement orque.



Bâtiment 3 : Maison de tourbe (E6, 5PV). La maison sert maintenant de baraquement orque.

Bâtiment 4 : Auberge (E7, 10PV).

Bâtiment 5 : Moulin à vent (E7, 5PV) par section. Le moulin a deux étages, chacun compte comme une section séparée.

Mine d'argent. Composée de :

Bâtiment 1 : Entrée de la mine (E7, 4PV) La porte fait face au sud. On y a cloué des planches pour empêcher les mineurs nains de sortir, elle compte comme *renforcée*.

Terril : Le terril est instable et a tendance à glisser. Il compte comme *terrain difficile*.

Cabines de péage (E7, 4PV). Elles ont des portes en bois solide donnant sur la route, avec un verrou à l'intérieur. Les cabines ont des meurtrières étroites sur les quatre côtés.

Rivière Roche. La rivière fait 8 à 12" de large. Elle est profonde et les courants sont rapides, elle ne peut pas être traversée.

Gué. Le gué arrive jusqu'à la taille. Il compte comme terrain difficile.

Bois. Tous les bois réduisent le mouvement de moitié, et la visibilité de 2". Les troupes de tir voulant tirer hors des régions boisées doivent le faire en se tenant au bord du bois, et ils comptent comme étant en couvert léger. Les troupes à plus de 2" à l'intérieur d'un bois et plus de 2" de tout ennemi peuvent être considérées comme cachées et, après consultation avec le Maître du Jeu, retirées de la table. Les troupes à 2" du bord du bois ne peuvent être considérées comme cachées que si elles passent un tour entier immobiles. Leur position sera révélée si elles bougent ou tire, ou si un ennemi approche à 6" du bord du bois.

DEBUT DU JEU

Si vous désirez jouer ce scénario sans jouer la Bataille de Loch Lorm, utilisez les tables suivantes pour déterminer les pertes de l'armée de Donalbane. Lancez un D6 :

Résultat	Troupes (%)	Personnages (%)
1	5	5
2	10	5
3	15	10
4	20	15
5	30	20
6	40	30

Retirez cette proportion de figurines de chaque régiments; lancez 1D100 pour chaque personnage.

Si le D6 donne 4 ou moins, vous pouvez considérer que les McCoughlagans ont capturé le whisky des Keylers. Pour 3 ou moins, ils ont capturé le haquet. Pour 2 ou moins, ils ont capturé l'épée magique du Malteur en chef.

Après avoir mis en place le champ de bataille comme sur la carte, le Maître du Jeu donne aux joueurs leurs feuilles de briefing. Il doit ensuite répondre aux questions qui pourraient apparaître, en privé si nécessaire. Les feuilles de briefing doivent être gardées secrètes des autres joueurs. La partie peut

maintenant commencer.

Séquence d'Action

Tour 1 : Au début de la partie, il y a un orque armé d'une arbalète dans chaque cabine de péage. Le joueur orque peut déployer ses troupes le long de la ligne A. Le reste peut être distribué en proportions égales entre les bâtiments 2, 3, 4 et 5 (les casernes, l'auberge et le moulin). McWrecker commence la partie dans l'auberge. Le géant est à côté du moulin, réparant les pales.

Tour 2 : Les orques restent dans leurs positions de départ. Le joueur des Héros déploie ses troupes le long de la ligne B, 2" à l'intérieur de la table. Le joueur des McCoughlagans déploie ses troupes le long de la ligne C, 2" à l'intérieur de la table.

Tour 3 : Les sentinelles donnent l'alarme. Les unités orques peuvent se déployer en dehors des bâtiments. Les McCoughlagans et les héros peuvent se déplacer n'importe où dans la limite de leur mouvement. Les mineurs nains commencent à enfoncer la porte d'entrée de la mine.

A partir de là, les joueurs prennent le relais.

REGLES SPECIALES

L'or des nains. Le trésor des nains, confisqué par McWrecker quand il prit le contrôle de Dungal, se trouve dans trois coffres au rez-de-chaussée du moulin. Chaque coffre peut être porté par une figurine à la moitié de son mouvement normal ou par deux figurines avec une pénalité de mouvement de 1/2". Les coffres doivent être posés avant qu'une figurine ne puisse tirer ou entrer au corps à corps.

L'halfeling Raybees. Raybees a été forcé de servir de McWrecker durant toute sa vie adulte. Il déteste et hait son maître cruel. Raybees attend depuis des années une occasion pour se venger de McWrecker, mais jusque là, aucune ne s'est présentée ou il n'a pas eu le courage de faire quelque chose. Le Maître du Jeu peut prendre le contrôle de l'halfeling s'il voit une bonne opportunité pour lui d'attaquer McWrecker sans prendre trop de risques. L'objectif de Raybees est simple – tuer son maître.

VICTOIRE

Les conditions de victoire complètes sont les suivantes.

Notez que les joueurs ne reçoivent des points de victoire que pour les pertes causées par leurs propres troupes, pas pour les victimes des autres.

Donalbane et le clan McCoughlagan

Een McWrecker tué :	+2
Pour chaque orque ou goblin tué :	+½
Pour chaque McCoughlagan tué :	-1
Donalbane tué :	-4
Capture de Dungal Hill :	+2

Les Héros d'Albion de l'Est

Een McWrecker tué :	+4
Pour chaque Orque ou Gobelin tué :	+1
Markul Grimmock tué :	+2
John Quicksure n'attaque pas Markul Grimmock :	-4
John Quicksure n'attaque pas Een McWrecker :	-2
Quicksure, Dart ou Sandra tués :	-2
	(chacun)
Pour chaque Chevalier de Hark Ness tué :	-1
Capture de Dungan Hill :	+2

Les mineurs nains d'Arka Zargul

Zargul tue Een McWrecker :	+6
Un autre nain tue Een McWrecker :	+4
McWrecker tué par un non-nain :	-2
Pour chaque orque ou goblin tué :	+1
Arka Zargul tué :	-4
Pour chaque mineur tué :	-1
Pour chaque coffre récupéré :	+2
Pour chaque coffre non récupéré :	-2

Les orques de Een McWrecker

Arka Zargul tué :	+2
Pour chaque mineur nain tué :	+½
Donalbane tué :	+2
Mergrey, Quicksure ou Dart tué :	+1
	(chacun)
Pour chaque McCoughlagan tué :	+½
Dungal tenue :	+4
Dungal capturée :	-6
Een McWrecker tué :	-4
McWrecker survit ou s'enfuit par le bord est ou sud de la table :	+4
Pour chaque coffre gardé ou emporté au bord est ou sud de la table :	+2
Pour chaque orque ou goblin tué :	-¼

SCENARIO 4 : LE CHÂTEAU RUNSINANE

RESUME

Les survivants de Winwood et Dungal se rassemblent à Bolland Glen, une vallée des hautes terres du Bois de Klinty. Soudain, le cordage des arcs et l'apprêtement des épées est interrompu par un frémissement au bord du bois. Quelqu'un crie " Embuscade ! " et la compagnie sombre dans la panique et la confusion. Les guerriers attrapent leurs armes et armures et changent leurs vêtements pendant que les chefs crient des ordres bref et généralement contradictoires.

D'énormes silhouettes entrent dans la vallée : cinq hommes-arbres anciens et nouveaux. Comme le chef des hommes-arbres fait un signe de paix : les guerriers de l'Alliance se rassurent. L'homme-arbre se présente comme Klinty ; il a deux mille ans et a donné son nom aux bois. Ses compagnons vivent une existence calme et paisible ici depuis bien longtemps. Ils évitent d'entrer en contact avec les étrangers et sont rarement importunés. La plupart des gens du coin pensent qu'ils ne sont que des légendes et les hommes-arbres sont satisfaits d'être laissés tranquilles.

Depuis que McDeath est au pouvoir, ils ont des problèmes. Les orques se sont mis à raser, brûler et profaner le bois. Les arbres sont coupés pour construire les moulins et casernes de McDeath. La faune de la forêt est exterminée dans une série de chasses inutiles et sanglantes. Les hommes-arbres voient maintenant une occasion de mettre un terme au règne du tyran. Ils offrent leur aide pour l'assaut à venir. La plupart des arbres de cette forêt étaient autrefois des créatures conscientes comme Klinty et ses compagnons. Au fil des années, ils devinrent moins actif et s'endormirent progressivement. Klinty peut encore les réveiller et les persuader d'aller au château Runsinane. Leur nombre est suffisant pour permettre aux armées de l'Alliance d'avancer sans se faire voir jusqu'à quelques mètres de la porte du château !

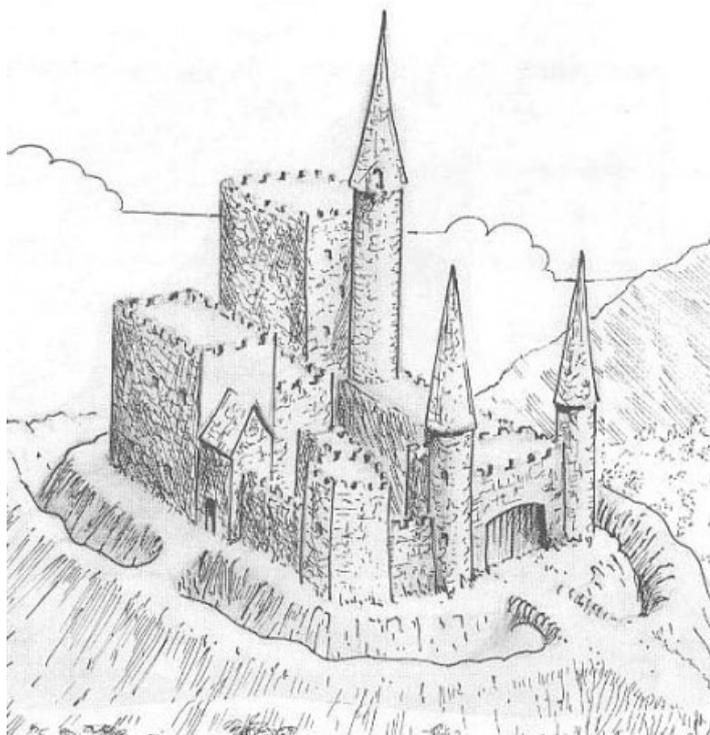
TERRAIN

Le château de McDeath se trouve au sommet d'une haute colline escarpée. Il est entouré par un gouffre profond avec des douves. Il est composé d'un donjon, d'un corps de garde de deux étages et d'une tour de garde de deux étages. Ils sont entourés d'un mur-rideau formant une grande cour rectangulaire. Sous le château se trouve une série de cryptes et caves interconnectées.

Contrairement aux scénarios précédents, cette partie se déroule intégralement à l'intérieur du château. Les troupes de McDeath sont toutes à l'intérieur; les troupes de l'Alliance commencent la partie à quelques pas des portes, dans les caves ou cachées dans le haquet dans la cour. Si des troupes sortent du château, vous pouvez supposer que le gouffre fait 2" de large et que les bois sont maintenant tout autour de Runsinane, jusqu'au bord du gouffre. La colline est escarpée autour du château. Il n'y a donc pas besoin d'installer un champ de bataille – posez simplement les plans de sol sur la table et préparez la partie comme indiqué ci-dessous.

Gouffre. Le gouffre fait 20 m de profondeur et est très escarpé. Il est infranchissable.

Bâtiments. Le château est représenté par une série de plans, chacun représentant un niveau. Chaque étage fait 6 m, ou 3"



de haut. Ainsi le corps de garde, un bâtiment de deux étages, fait 6" de haut.

Portes

- 1 Porte en bois légère. Verrou du côté de la réserve. Verrouillée.
- 2 Porte en bois légère. Verrou du côté du Dortoir. Fermée mais pas verrouillée.
- 3 Porte en bois solide. Verrou à l'extérieur. Fermée et verrouillée.
- 4 Porte en bois solide. Verrou à l'extérieur. Fermée et verrouillée.
- 5 Porte en bois solide. Verrou à l'extérieur. Fermée et verrouillée.
- 6 Porte en bois solide. Verrou à l'extérieur. Fermée et verrouillée.
- 7 Porte renforcée. Verrouillée.
- Porte en bois légère. Verrou du côté de la Cuisine. Entrouverte.
- 8 Porte en bois solide. Verrou à l'intérieur. Fermée mais pas verrouillée.
- 9 Porte en bois solide. Verrou à l'intérieur. Fermée mais pas verrouillée.
- 10 Porte en bois solide. Verrou à l'intérieur. Verrouillée.
- 11 Porte en bois légère. Pas de verrou, fermée.
- 12 Porte en bois solide. Verrou à l'intérieur. Fermée et verrouillée.
- 13 Porte en bois légère. Pas de verrou, fermée.
- 14 Porte en bois solide. Verrou à l'intérieur. Fermée mais pas verrouillée.
- 15 Porte en bois légère. Pas de verrou, fermée.
- 16 Trappe en Bois Légère. Verrou en dessous. Fermée et verrouillée.
- 17 Porte renforcée. Verrouillée.
- 18 Porte en bois légère. Verrou du côté du Parloir. Verrouillée.
- 19 Porte en bois légère. Verrou du côté du Parloir. Fermée mais pas verrouillée.
- 20 Porte en bois solide. Verrou à l'intérieur. Verrouillée.
- 21 Porte en bois légère. Verrou à l'intérieur. Entrouverte.
- 22 Porte en bois légère. Verrou à l'intérieur. Verrouillée.
- 23 Porte en bois légère. Verrou du côté de la salle de réception. Fermée mais pas verrouillée.
- 24 Porte en bois légère. Verrou du côté du couloir. Fermée mais pas verrouillée.
- 25 Porte en bois légère. Fermée mais pas verrouillée.
- 26 Porte en bois légère. Verrou du côté de l'Étude. Fermée mais

pas verrouillée.

27 Porte en bois légère. Verrou à l'intérieur. Fermée mais pas verrouillée.

28 Porte en bois légère. Verrou à l'intérieur. Fermée mais pas verrouillée.

29 Porte en bois légère. Verrou du côté du dressing. Fermée mais pas verrouillée.

30 Porte en bois légère. Verrou à l'intérieur. Verrouillée.

31 Porte en bois légère. Verrou à l'intérieur. Fermée mais pas verrouillée.

32 Porte en bois légère. Verrou en dessous. Fermée mais pas verrouillée.

33 Porte en bois légère. Verrou en dessous. Fermée mais pas verrouillée.

34 Porte en bois légère. Verrou à l'intérieur. Fermée mais pas verrouillée.

Fenêtres. Les fenêtres n'ont pas de vitres. Elles sont recouvertes de grillages en fer (E 8, 3PV). Les grilles comptent comme *couvert lourd*.

Porte principale (E7, 6PV). Verrou à l'intérieur. Verrouillée.

Poterne (E6, 4PV). Verrou à l'intérieur. Verrouillée.

DEBUT DU JEU

Si vous désirez jouer ce scénario sans jouer les trois scénarios précédents, utilisez les tables suivantes pour déterminer les pertes des forces de l'Alliance avant leur arrivée à Runsinane. Lancez un D6 pour chaque armée, en supposant que le jet du clan McCoughlagan simule les pertes pour Loch Lorm et Dungal Hill.

Résultat	Troupes (%)
1	5
2	10
3	20
4	30
5	40
6	50

Si les McCoughlagans ont un score de 4 ou moins, considérez qu'ils ont capturé le whisky des Keylers. Pour 3 ou moins, ils ont aussi capturés le haquet des Keylers. Sur 1 ou 2, Donalbane a pris le Fauchon Malteur.

Conseil de guerre. Les joueurs de l'Alliance doivent d'abord discuter de leur déploiement et de leurs plans en l'absence du joueur de McDeath. La partie commence le matin de l'attaque de l'Alliance. Les joueurs de l'Alliance font une liste des troupes à déployer à chaque entrée et donnent cette liste au Maître du Jeu. Les entrées disponibles aux joueurs de l'Alliance sont :

- **A - Porte principale :** Les espions de l'Alliance à la cour de McDeath ont envoyé un message les assurant que la porte principale sera déverrouillée quand l'armée arrivera. Les joueurs de l'Alliance peuvent faire entrer ses troupes à partir du point A. Les hommes-arbres de Klinty doivent arriver là.

(Les espions ont été découverts et mis à mort. Les portes sont en fait bien verrouillées.)

- **B - Poterne :** La poterne est beaucoup moins solide que la

porte principale, elle peut être enfoncée facilement. Les joueurs de l'Alliance peuvent déployer des troupes à partir du point B.

- **C - Tunnel secret :** Avant que McDeath ne se tourne vers le mal, il employa Arka Zargul pour construire un tunnel de secours du château jusqu'à un taillis à proximité. Si Zargul ou un de ses mineurs survivent à Dungal, ils peuvent utiliser ce tunnel pour entrer dans le château. Zargul peut déployer ses troupes au niveau du point C (porte 7), les autres joueurs ne peuvent faire de même que si Zargul l'autorise.

- **D - Haquet :** Avant la bataille de Loch Lorm, les malteurs Keyler devaient envoyer une commande de whisky à la cour de McDeath. Si le haquet est capturé à Loch Lorm et survit à la bataille de Dungal Hill, il peut être utilisé pour infiltrer des troupes dans le château. Le haquet et les tonneaux sont stationnés devant les cuisines du château (point D). Un maximum de 12 figurines peuvent être cachées dans les tonneaux. Il faut la moitié de la capacité de mouvement d'une figurine pour sortir du tonneau et l'autre moitié pour descendre du haquet.

Déploiement de McDeath. Pendant que les joueurs de l'Alliance discutent de leurs plans, le joueur de McDeath doit faire une liste des positions de ses troupes. Elles ne sont placées sur les plans de sol que lorsque leur position est révélée à l'ennemi (voir les règles spéciales ci-dessous). On suppose que la plupart des troupes de McDeath sont endormies ou viennent de se lever. McDeath ne peut déployer ses figurines uniquement dans les endroits suivants.

Salle	Nbre maximum de figurines
Salle de torture	5
Extérieur de la porte de la trésorerie	2
Dortoir 1	8
Cuisine	8
Salle des gardes 1	2
Salle des gardes 2	2
Hall d'entrée	5
Salle à manger	8
Cour	5
Latrines	2
Remparts	5
Dortoir 2	8
Salle de garde	2
Toit du corps de garde	5
Toit de la tour Martin	1
Toit du donjon	3

La bataille commence

Tour 1 : La garnison du château examinent les bois depuis les rempart avec un mélange de confusion et de peur. L'Alliance déploie ses troupes comme indiqué dans les instructions des joueurs.

Tour 2 : Les sentinelles orques donnent l'alarme. Les troupes de l'Alliance peuvent se déplacer, tirer et combattre normalement.

A partir de là, les joueurs prennent le relais.

REGLES SPECIALES

La Prophétie des Sorcières. Les sorcières ont dit à McDeath

qu'il ne mourra pas à moins que le Bois de Klinty ne vienne jusqu'à Runsinane Hill et qu'il peut être blessé par "nul homme né de femme". La prophétie est un sort magique très puissant et ne peut pas être brisée.

La première partie est arrivée. Klinty a déplacé les hommes arbres à moitié endormis et ainsi amené le bord de la forêt à quelques mètres des portes du Château de McDeath. Pour compléter la prophétie, McDeath ignore les blessures provoquées par des hommes nés de femmes. Les seules figurines pouvant le blesser sont donc :

- Julia McEwman et Sandra Pangle, qui sont des femmes.
- La bande à Klinty, des hommes-arbres.
- Zargul et ses mineurs, des nains.
- Dart, qui est né d'une césarienne est n'est ainsi pas "né d'une femme".

Ils provoquent des dommages normaux quand ils combattent McDeath.

L'épée magique de McDeath est une *Arme parlante*, quand elle est sortie de son fourreau, elle commence à réciter des couplets du discours des sorcières. C'est au maître du jeu de jouer le rôle de l'épée, en allant juste à l'histoire du début du livre et en lisant quelques lignes au hasard ; lisez les dans une voix de vieille sorcière.

Le prince Charles. Le prince Charles est le fils de Dunco et le frère cadet de Donalbane, il est joué par le Maître du Jeu. Ses ravisseurs le gardent enchaînés et le nourrissent juste assez pour qu'il reste en vie. Le profil du personnage reflète cela et les gardes le surnomment le "Prince Squelette Charlie".

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Charles	2"	2	2	2	2	1	2	1	5	9	5	5

Le prince Charles est enchaîné et ses poignets et chevilles sont menottées. Les chaînes ont E8 et 1PV. Les menottes ont des serrures dont la clé est portée par l'orque Mogro Neckbrek.

Trésor. Les coffres du trésor sont dans la trésorerie du château, sous la Tour Martin. La porte est verrouillée, et McDeath a la seule clé. Il y a trois coffres, le troisième contient les lettres du Roi Dunco. Chaque coffre peut être porté par une figurine à la moitié de son mouvement normal ou par deux figurines avec une pénalité de mouvement de 1/2". Ils ont des serrures et McDeath a les uniques clés. Les coffres ont E8 et 3PV pour les ouvrir.

Les hommes-arbres de Klinty. Il y a cinq hommes-arbres dont Klinty. Ils sont contrôlés par le Maître du Jeu. En raison de leur grande taille, les hommes-arbres ne peuvent entrer que dans la cour, le hall d'entrée du donjon et la salle du trône.

Bien qu'ils ne portent pas d'armure, leur peau épaisse compte comme une armure de plate, leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Les hommes-arbres sont *inflammables*. Ils n'ont pas besoin d'utiliser d'armes, et ont des attaques d'*écrasement*. Tout homme-arbre subissant des dommages par le feu devient sujet à la *frénésie*. Ils sont sujets à la *haine* des orques et gobelins. Les hommes-arbres peuvent lancer des rochers jusqu'à 12" avec une Force de 6; ils sont si lents et encombrants qu'ils ne peuvent pas bouger et lancer des rochers le même tour. Ils provoquent la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 10' (3m) de haut. Les profils sont :

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Homme-	6"	8	3	6	7	6	2	4	10	9	10	10

arbre

Dissimulation. Au début de la partie, les joueurs de l'Alliance n'ont pratiquement aucune idée de l'emplacement des troupes de McDeath ; les troupes de McDeath ne pourront voir que les premiers rangs des colonnes de l'Alliance. Une fois que la partie commence, les régiments disparaîtront de vue en changeant de pièce. Idéalement, le Maître du Jeu doit garder la trace de ces mouvements, les figurines n'étant pas en vue de l'ennemi étant retirées de la table. Malheureusement, ce n'est pas pratique et demande trop de temps. Au lieu de ça, utilisez les règles simplifiées suivantes :

- Au début de la partie, les troupes de McDeath sur les toits sont placées aux endroits appropriés sur les plans.
- Les joueurs de l'Alliance déploient le premiers rangs de leurs régiments sur les points A et B.
- Les troupes de l'Alliance entrant par le tunnel secret ne sont pas placées avant de rencontrer l'ennemi.
- Les troupes de l'Alliance cachées dans un tonneau sur le haquet ne sont pas placées avant d'en sortir.
- Les troupes de McDeath ne sont placées sur les plans que si elles bougent, tirent ou sont vues par l'ennemi.
- Une fois que les troupes sont placées sur les plans, elles ne peuvent pas être dissimulées de nouveau, même si elles sortent de la ligne de vue de l'ennemi.

Mouvement. Les règles suivantes de mouvement dans le château sont les suivantes :

- Ouvrir ou fermer une porte compte comme le franchissement d'un obstacle : la figurine dépense la moitié de sa capacité de mouvement. Une voûte ou une porte ouverte n'est pas un obstacle, en traverser une ne réduit pas le mouvement.
- Toute figurine peut tourner une fois de 90° avant, pendant, ou après le mouvement, sans pénalité. Tout tour supplémentaire donne une pénalité de mouvement de 1/2".

Tir. Les troupes qui tirent sur une cible à un étage plus haut doivent rajouter 3" à la distance réelle pour chaque étage. Par exemple, une figurine sur un rempart à 6" du corps de garde tire sur une cible sur le toit du corps de garde. Il rajoute 3" car le toit du corps de garde est un étage plus haut que les remparts.

Diviser les régiments. En raison de la confusion et du désordre d'une bataille de couloirs dans un château, des règles spéciales sur la cohérence et la division des unités s'appliquent. Les membres d'un même régiment doivent rester raisonnablement proches. Aucune figurine ne doit se séparer de plus de 2" d'au moins un membre du régiment.

Si un joueur le souhaite, un régiment peut être divisé en *unités* plus petites. Ces unités peuvent avoir n'importe quelle quantité de figurines, même une seule. Ce diviser ainsi dure un tour entier sans bouger, tirer ou faire quoi que ce soit : le chef du régiment explique ce qu'il veut faire, qui doit aller où et ainsi de suite. Le chef du régiment reste avec son unité d'origine. La nouvelle unité n'a pas de chef et ne peut pas se diviser à nouveau.

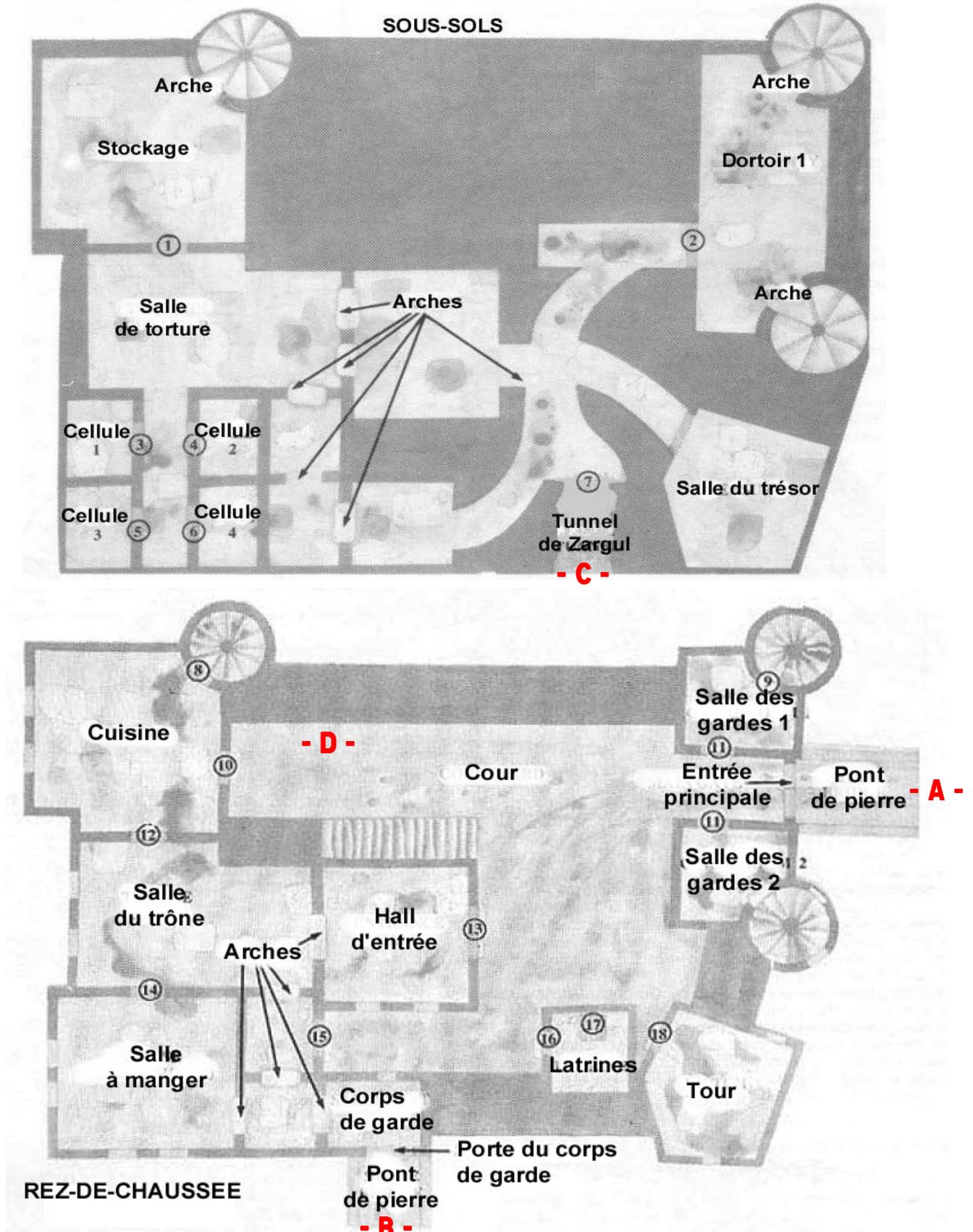
Chaque nouvelle unité doit recevoir un bref ordre écrit – comme "Tenez les escaliers jusqu'à notre retour" ou "Descendez dans les caves et voyez si le Prince Charles est mort". La nouvelle unité peut maintenant exécuter ses ordres –

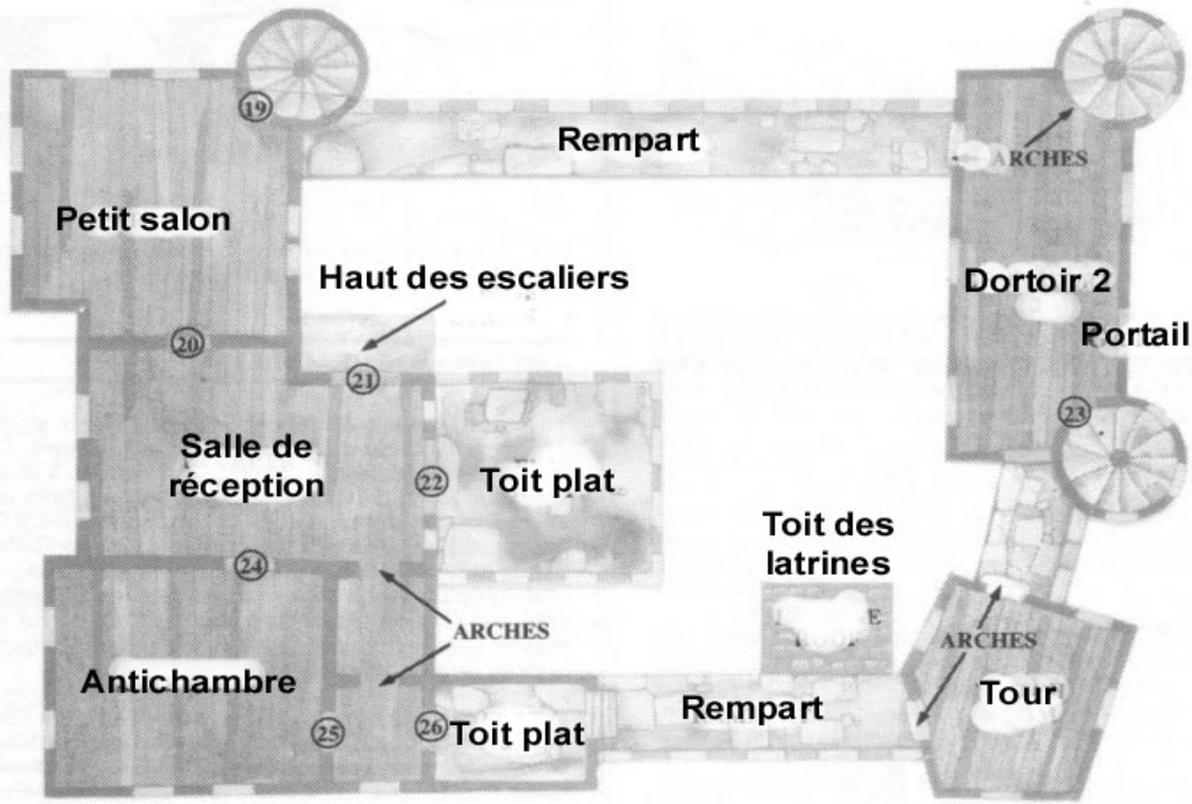
comme interprétés par le Maître du Jeu.

Une unité peut arrêter d'obéir à ses ordres à n'importe quel moment pour revenir à son régiment d'origine pour le réintégrer. Si elle est forcée d'abandonner sa tâche, elle essaiera toujours de revenir à son régiment d'origine si possible.

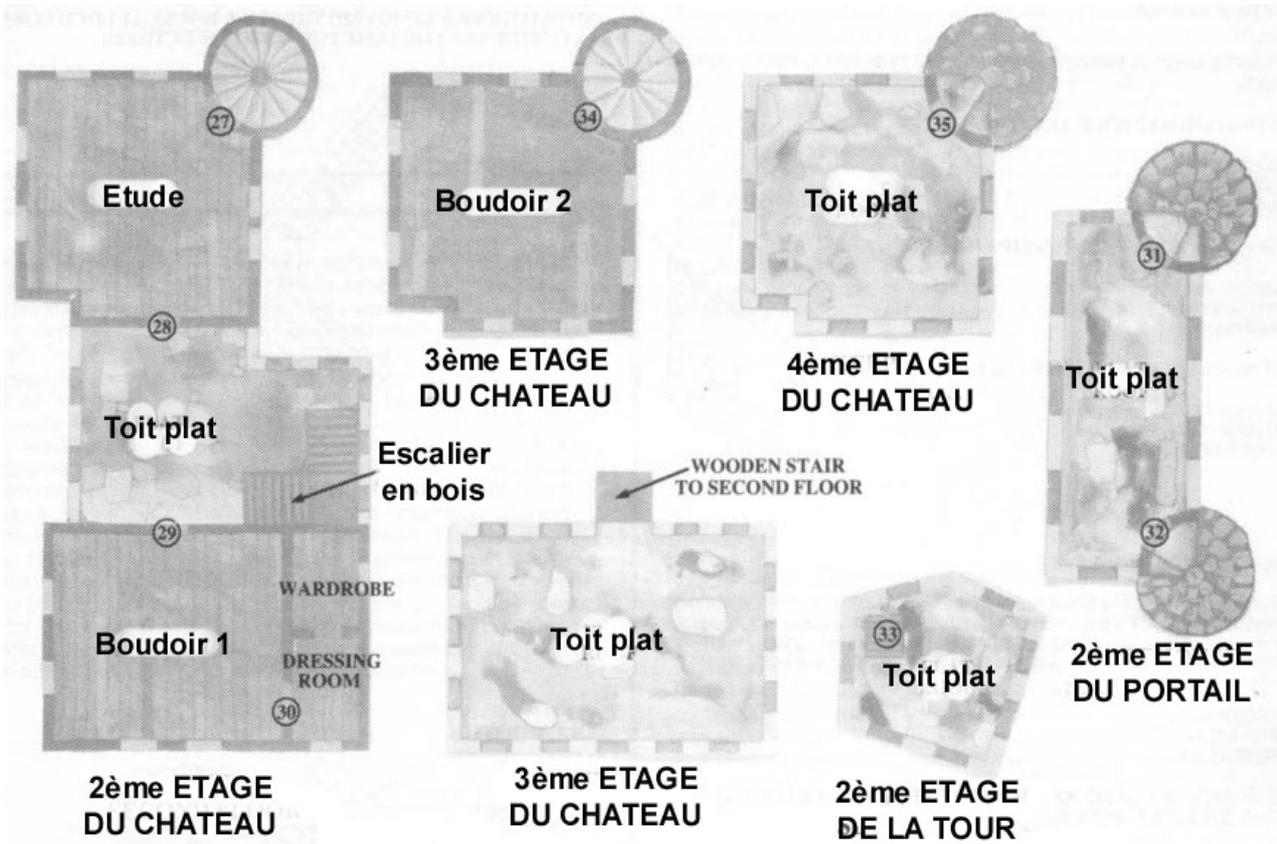
Chute. Les figurines tombant des toits ou des remparts subissent des dommages dépendant de la hauteur de chute. Ils subissent une touche avec une Force de 1D6 par étage. Par exemple, si une figurine tombe de deux étages, l'adversaire doit lancer un D6 deux fois. La figurine tombée prend deux coups – un de la force du premier jet, un autre de la force du second. Les figurines tombant dans le gouffre prennent 4 touches Force D6. S'ils survivent, ils y sont coincés.

Schémas des plans de sol du château Runsinane





1er ETAGE



POINTS DE VICTOIRE

Points de victoire de McDeath et des orques

Prince Charles tué :	+4
Donalbane, Julia McEwman, John Quicksure Dart ou Arka Zagul tué :	+2 (chacun)
Autre personnage tué :	+1 (chacun)
Toute autre figurine tuée :	+1/4 (chacune)
McDeath tué :	-4
Lady McDeath tuée :	-3
Pour chaque orque ou goblin tué :	-1/4
McDeath survit et garde son trône :	+6

McDeath désire simplement rester sur le trône. S'il ne réussit pas, il veut simplement causer autant de dommages que possible à l'Alliance.

Point de victoire pour Donalbane et le Clan McCoughlagan

McDeath tué :	+2
Prince Charles sauvé :	+3
Prince Charles tué :	-3
Donalbane survit et s'installe sur le trône :	+4
Le Prince Charles survit et s'installe sur le trône :	+3
Donalbane tué :	-4
Orques et gobelins tués :	+1/4 (chaque)

Mergrey Calchoner tué :	-1
Pour chaque McCoughlagan tué :	-1/4

Donalbane veut venger la mort de son père, sauver son frère et reprendre le trône qui lui appartient.

Points de Victoire pour Julia et le Clan McEwman

McDeath tué :	+3
Prince Donalbane tué :	+3
Prince Charles tué :	+3
Coffre trois capturé :	+3

Coffre trois volé ou détruit :	-5
Julia McEwman tuée :	-6
Juggo ou Fergus tué :	-2 (chacun)
Pour chaque homme de clan McEwman tué :	-1/2
Orques ou gobelins tués :	+1/4 (chaque)

Julia mise tout sur cette bataille. Dans l'idéal, McDeath, le Prince Donalbane et le Prince Charles doivent tous mourir. Julia pourra alors montrer les lettres du Roi Dunco, prouvant son ascendance et son droit au trône. Si elle ne réussit pas tout ça, elle aimerait au moins les autres prétendants au trône tués ou autrement éliminés.

Points de victoire pour les mineurs nains d'Arka Zargul

Zargul prend le pouvoir :	+10
---------------------------	-----

OU

Pour chaque coffre volé et emporté hors du château :	+2
Pour chaque mineur tué :	-1/2
Mort d'Arka Zargul :	-4
McDeath tué :	+2
Lady McDeath ou Spot, chien du Chaos, tué :	+1 (chacun)
Orques ou gobelins tués :	+1/4 (chaque)

Points de victoire pour les Héros d'Albion de l'Est

Dart tue McDeath :	+4
Les Héros ou leurs soldats attaquent Lady McDeath :	-4
Spot, le chien du Chaos, tué :	+2
Orques ou gobelins tués :	+1/4 (chaque)
John Quicksure, Dark de Hark Ness ou Sandra Pangle tué :	-2 (chacun)
Pour chaque Chevalier de Hark Ness tué :	-1/2
Arka Zargul prend le pouvoir :	-4

Les héros participent par pure chevalerie à une bataille pour la justice où ils font des actes braves et héroïques.

ANNEXE 1 : LE JEU A PLUSIEURS JOUEURS

La séquence des tours ordinaire est conçue pour deux joueurs, il faut donc la changer légèrement pour une partie avec plus de joueurs. Chaque joueur a un tour, comme pour une partie à deux. Cependant, durant la phase de *combat*, les combats au corps à corps ne se font qu'avec et contre les troupes du joueur actif. Par exemple, si c'est le tour d'Arka Zargul et que ses troupes combattent les orques de McDeath, les deux camps combattent normalement. Si, pendant le même tour, ces orques sont aussi en combat contre les McCoughlagans, ce combat est ignoré car c'est le tour de Zargul et il n'a pas de troupes impliquées.

Ces diagrammes montrent une situation similaire. Un régiment des orques de McDeath sont repoussés par les mineurs de Zargul et des hommes de clan de McCoughlagan. Pendant ce temps, Zargul lui-même essaye de se débarrasser de Donalbane pendant que personne ne regarde.

Quand plusieurs joueurs combattent dans le même camp, ils peuvent prendre leurs tours par ordre décroissant de *Commandement*. Ainsi, par exemple, si vous avez cinq joueurs à la bataille du château de Runsinane, la séquence de jeu sera :

Joueurs Rouges

Tour 1 : McDeath

Joueurs Bleus

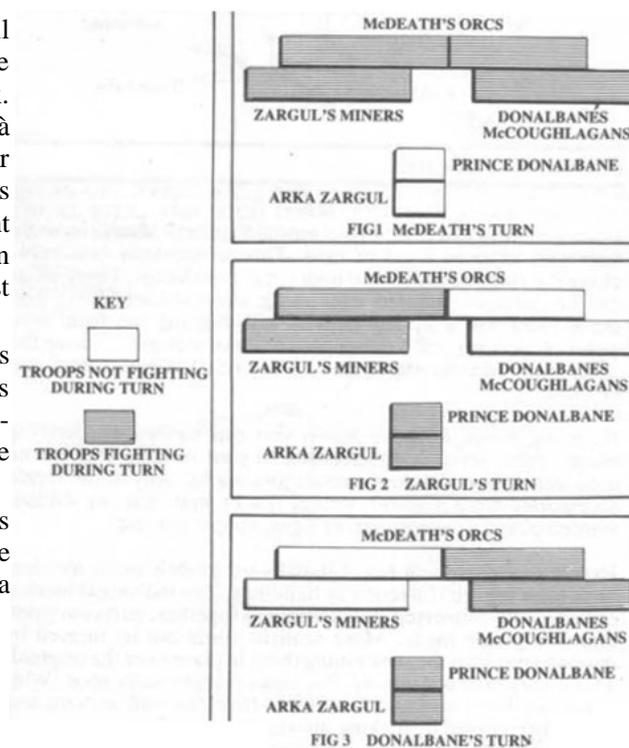
Tour 2 : Arka Zargul (Cd 10)

Tour 3 : Donalbane (Cd 9)

Tour 4 : Julia McEwman (Cd 8)

Tour 5 : Quicksure (Cd 7)

Notez que cette séquence marche même si des forces a priori dans le même camp commencent à s'entre-tuer. Ainsi, si la bataille de Runsinane dégénère entre les forces de l'Alliance, le combat peut toujours suivre ces règles.



McDeath, Lady McDeath, Spot (chien du Chaos) & Dart (Earl de Hark Ness)



ANNEXE 2 : BRIEFINGS

ENTOURAGE DU ROI DUNCO (sc. 0)

Dunco, Roi d'Albion de l'Est

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Dunco 4" 5 5 3 3 2 5 2 10 9 10 10

Dunco a un bouclier et une armure de cotte de mailles, lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6 et une pénalité de mouvement de ½". Il est armé d'une épée et chevauche un destrier.

Mergrey Calchoner – Magicien de la cour du roi Dunco

Magicien; Niveau 3; PM : 23

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Mergrey 4" 3 3 4 4 3 6 1 9 9 9 10

Mergrey ne porte pas d'armure et est armé d'une dague. Il peut lancer les sorts de Magie de Bataille suivants : *Aura de Résistance*, *Boule de Feu*, *Brouillard Mystique*, *Démolition*, *Arme Enchantée*

Macduss, Ross et Angus, Nobles

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Noble 4" 5 5 5 5 2 5 2 8 8 8 8

Les nobles ont un bouclier et une armure de cotte de mailles, leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6 et une

pénalité de mouvement de ½". Ils sont armés d'une épée et chevauchent un destrier.

Escorte montée, 10 soldats

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Humain 4" 3 3 3 3 1 3 1 7 7 7 7

Les soldats ont des caractéristiques humaines standards. Ils portent des boucliers, leur donnant une sauvegarde d'armure de 6, et sont armés d'épées. Les soldats peuvent combattre comme un régiment de 10 hommes ou deux régiments de 5 hommes.

BRIEFING

Vous êtes Dunco, roi d'Albion de l'Est. Vous venez de remporter une victoire décisive contre l'armée d'invasisseurs Normands et de rebelles. L'entourage royal est maintenant en route vers le château de votre ami et parent, McDeath, pour célébrer votre victoire. Vous passez la nuit au glen Givett et vous devriez arriver au château Runsinane de McDeath vers midi demain. Bien que votre escorte soit conséquente et bien équipée, certains rebelles sont encore en liberté : ce serait une bonne idée de poster quelques gardes avant d'aller dormir.

LES ASSASSINS DE McDEATH ET LES ORQUES (sc. 0)

McDeath, Thane de Cawdor

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

McDeath 4" 6 6 4 4 3 6 3 9 9 9 9

McDeath porte un bouclier et une armure de plate complète lui donnant une sauvegarde d'armure de 4, 5 ou 6. Il a aussi une pénalité de mouvement de 1" en raison de son armure. Il est armé d'une épée magique. Les attributs magiques de cette épée sont *Drain de Volonté*, *Résistance au Feu* et *Arme Parlante*.

Lady McDeath

Niveau magique : 1. Points de Magie : 10.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Lady McDeath 4" 3 3 4 4 3 6 1 9 9 9 10

Lady McDeath ne porte pas d'armure et est armée d'une dague. C'est une illusionniste et elle connaît les sorts suivants :

- B.1.4 Boule de feu
- I.1.2 Désorientation de l'Ennemi
- I.1.5 Répliques
- I.2.8 Confusion de l'Ennemi

Banquo, Lieutenant de McDeath

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Banquo 4" 4 4 4 3 1 4 1* 7 7 7 7

Banquo est armé d'une épée et porte un bouclier, lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est sujet à la *frénésie* et une fois frénétique, il a un total de 4 attaques. Ce sont deux attaques d'épée, un coup de tête et un coup de pied. Les coups de tête et de pied de Banquo utilisent ses caractéristiques normales; il n'y a pas de pénalité pour combattre sans armes.

Les Trois Assassins

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Assassin 4" 4 4 4 3 1 4 1 7 7 7 7

Les assassins ne portent pas d'armures. Ils sont armés de dagues et de couteaux de lancer.

Tribu orque, 45 guerriers

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Orque 4" 3 3 3 4 1 2 1 7 6 7 7

Les orques ont des caractéristiques standards. Ils portent un bouclier et une armure de cotte de mailles leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6 et une pénalité de mouvement de ½". 30 d'entre eux sont armés d'épées, 15 d'arcs et de dagues. Les orques peuvent être organisés en régiments de multiples de 5.

BRIEFING

Les trois sorcières ont prédit que vous deviendrez roi d'Albion de l'Est; leurs prophéties ont été correctes jusque là. Afin de les réaliser, vous allez assassiner Dunco, le monarque actuel. Votre armée est divisée en trois détachements : chacune inclut un assassin de talent, engagé pour tuer le roi. Vous dirigez personnellement l'une de ce détachement ; les deux autres sont menées par Lady McDeath et Banquo, votre lieutenant et meilleur ami. Chaque détachement bloque l'une des trois routes menant hors du glen. Votre plan est d'envoyer les assassins pour trouver Dunco et le tuer dans son sommeil. Tous ceux qui tenteront de s'échapper du glen seront bloqués; toute la suite royale doit être exterminée.

LE CLAN GREEVANT A PORT WINWOOD (sc. 1)

BRIEFING

Votre clan est à Winwood pour les jeux annuels contre le clan McArno. Les règles des Jeux demandent que les deux clans déposent leurs armes et les enferment avant de commencer. Les McArnos accusent votre clan de tricher, disant que les hommes du clan portent des sous-vêtements. Ils mourront pour ça; dès qu'une occasion se présente, faites les payer!

Points de victoire

Julia McEwman tuée :	+3
Kit McArno tué :	+4
Pour chaque guerrier McEwman ou McArno tué :	+1
Mort de Richard Greevant :	-3
Pour chaque Greevant tué :	-1
Pour chaque Greevant qui s'échappe hors de la table :	+1

Les profils du clan Greevant sont les suivants :

Richard Greevant – Laird du clan

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

Richard Greevant commence la partie sans armure et armé de *bouteilles brisées* (jet pour toucher -1 ; svg +1).

Hommes de clan Greevant – 12 guerriers

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

Les hommes de clan commencent le jeu sans armures et armés de *bouteilles brisées* (jet pour toucher -1 ; svg +1). Trois sont armés de troncs et trois autres de poids de lancer (voir règles spéciales). Les hommes de clan armés de troncs et de poids peuvent opérer séparément, le reste est dans un régiment unique.



LE CLAN McARNO A PORT WINWOOD (sc. 1)

BRIEFING

Aujourd'hui se déroulent les jeux annuels contre le clan Greevant. Votre clan et le leur se rassemblent aux deux extrémités du terrain de jeu, à l'extérieur de Winwood. Une des règles est d'enfermer toutes les armes jusqu'à ce que les jeux soient finis. Vous commencez à voir pourquoi. Les clans commencent à se disputer sur des accusations de triche; les esprits s'échauffent et les insultent volent. Il semble que la bagarre ne va pas tarder quand vous voyez des silhouettes émerger du village et l'aubergiste courir à travers les champs. Même à cette distance, vous reconnaissez le tartan de l'ennemi juré des McArnos. Les cris de l'aubergiste confirment vos craintes - "Les McEwmans ! La chienne ! Prenez garde, les McEwmans arrivent !". Un sentiment d'épouvante s'empare de vous. Les Greevants brandissent des bouteilles brisées; les McEwmans arrivent et les armes sont au village, hors de votre portée.

Points de victoire

Pour chaque McEwman tué :	+2
Pour chaque guerrier Greevant tué :	+1
Pour chaque guerrier McArno hors de la table :	+1
Winwood capturé par les McEwmans :	-2
Julia McEwman tuée :	+3

Les profils du clan McArno sont les suivants :

Kit McArno – Laird du clan

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

Kit McArno commence la partie sans armure et armé de *bouteilles brisées* (jet pour toucher -1 ; svg +1).

Hommes de clan McArno – 12 guerriers

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

Les hommes de clan commencent le jeu sans armures et armés de *bouteilles brisées* (jet pour toucher -1 ; svg +1). Trois sont armés de troncs et trois autres de poids de lancer (voir règles spéciales). Les hommes de clan armés de troncs et de poids peuvent opérer séparément, le reste est dans un régiment unique.



LES MALTEURS KEYLER A LOCH LORM (sc. 2)

Un chariot plein de votre meilleur whisky est prêt à être envoyé à la cour du roi McDeath quand vos pénibles voisins, les McCoughlagans, arrivent. Ce whisky est le résultat de plusieurs mois de travail et le paiement de cette commande vous permettra de satisfaire vos créanciers. Actuellement, il est aussi important que la distillerie elle-même. Il y a douze tonneaux d'alcool dans l'entrepôt ainsi que douze tonneaux vides. Vous devez empêcher les McCoughlagans de s'en emparer, en défendant la distillerie ou en les sortant de la table avec le haquet.

Vous devez également éviter les bruits trop forts, car ils risquent d'attirer le vieux monstre toujours féroce du Loch.

Points de victoire

Pour chaque McCoughlagan tué :	+1
Commandant McCoughlagan tué :	+2
Pour chaque malteur tué :	-1
Brooben Keyler tué :	-2
Pour chaque tonneau de whisky restant ou sorti de la table par les Malteurs :	+2
Distillerie capturée par les McCoughlagans :	-2
Distillerie reste sous le contrôle des Malteurs :	+4

Les profils sont les suivants :

Brooben Keyler – Chef malteur

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Brooben	4"	4	4	4	4	2	3	1	9	8	7	6

Brooben est corpu lent et sympathique. Il porte un bouclier lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé d'une épée courbe magique faisant partie du patrimoine familial du Clan Keyler. L'arme, le Fauchon Malteur, a les attributs magiques de *Gain de Blessures*, *Gain de Commandement*, *Drain de Force* et *Respiration aquatique*.

Les malteurs – 16 ouvriers-guerriers

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

Les malteurs portent des boucliers leur donnant une sauvegarde d'armure de 6. Ils sont armés de gourdins et de frondes. Ils sont organisés en unités d'au moins cinq figurines.

Le haquet

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Haquet	6"	3	0	4	4	5	3	0	*	*	*	*

*de l'équipage

Le haquet est tiré par deux chevaux, a un maximum de 3 membres d'équipage et est traité comme un char. Le haquet compte tout autre terrain d'une route comme *terrain difficile* et ne peut pas entrer dans les bois, traverser un obstacle ou utiliser un mouvement de réserve. Il est également très bruyant à moins d'avancer lentement.



DONALBANE ET LE CLAN McCOUGHLAGAN A LOCH LORM (sc. 2), DUNGAL HILL (sc. 3) ET AU CHÂTEAU RUNSINANE (sc. 4)

BRIEFING

En tant que fils aîné de Dunco, votre objectif est d'aller à Runsinane, de venger le meurtre de votre père et de prendre la couronne qui est légitimement la votre. Pour cela, vous devez conserver vos forces durant les deux batailles préliminaires et vous assurez de rester en vie assez longtemps pour monter sur le trône.

Loch Lorm : Les McCoughlagans sont prêt à tout pour boire un coup; vous ne pouvez pas arrêter leur attaque sur la distillerie. Acceptant cela, votre but est de capturer assez d'alcool pour que vos guerriers gardent le moral sans trop de pertes.

Points de victoire du scénario 2

Pour chaque malteur tué :	+½
Chef malteur tué :	+1
Fauchon malteur capturé :	+2
Pour chaque tonneau de whisky capturé :	+1
Pour chaque McCoughlagan tué :	-1
Donalbane tué :	-4

Dungal Hill : Vous devez rejoindre Sir John Quicksure et Dart, Earl de Hark Ness à Dungal Hill avant d'aller au Château de McDeath. La voie est bloquée par le lieutenant de McDeath, le maléfique Een McWrecker. Si possible, McWrecker doit être tué et ses forces dispersées. Ce n'est qu'un but secondaire, néanmoins, et si McWrecker ne peut pas être vaincu, essayez de contourner son armée et de forcer la route jusqu'à Runsinane.

Points de victoire du scénario 3

Een McWrecker tué :	+2
Pour chaque orque ou goblin tué :	+½
Pour chaque McCoughlagan tué :	-1
Donalbane tué :	-4
Capture de Dungal Hill :	+2

Château Runsinane : Votre frère cadet est prisonnier de McDeath. Il risque fort d'utiliser Charles comme otage ou de le tuer par dépit. Vous devez essayer de libérer Charles et de vous assurer de la mort de McDeath.

Points de victoire du scénario 4

McDeath tué :	+2
Prince Charles sauvé :	+3
Prince Charles tué :	-3
Donalbane survit et s'installe sur le trône :	+4
Le Prince Charles survit et s'installe sur le trône :	+3
Donalbane tué :	-4
Orques et gobelins tués :	+¼ (chaque)
Mergrey Calchoner tué :	-1
Pour chaque McCoughlagan tué :	-¼

Donalbane veut venger la mort de son père, sauver son frère et reprendre le trône qui lui appartient.

Les profils sont les suivants :

Prince Donalbane – Héritier du Trône

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Donalbane	4"	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

Donalbane porte une armure de plate complète lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Il a aussi une pénalité de mouvement de ½" en raison de son armure. Il est armé d'une épée à deux mains.

Mergrey Calchoner – Magicien de la cour du roi Dunco

Niveau magique : 3. Points de Magie : 23.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Mergrey	4"	3	3	4	4	3	6	1	9	9	9	10

Mergrey ne porte pas d'armure et est armé d'une dague. Il peut lancer les sorts de Magie de Bataille suivants :

- B.1.1 Aura de Résistance
- B.1.4 Boule de feu
- B.2.7 Brouillard Mystique
- B.2.8 Démolition
- B.3.1 Arme Enchantée

Dokko McCoughlagan – Laird du clan

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Dokko	4"	5	5	4	4	2	5	2	9	9	9	9

Dokko porte un bouclier, lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé d'une épée.

Hommes de clan McCoughlagan – 30 guerriers

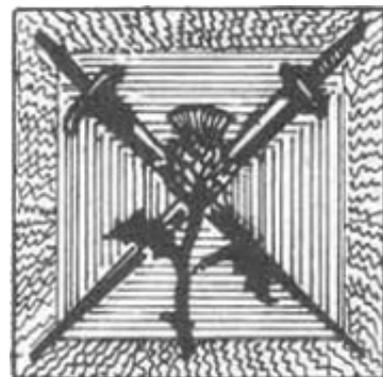
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Homme	4"	3	3	3	3	1	3	1	7	7	7	7

Les guerriers du clan portent un bouclier, leur donnant une sauvegarde d'armure de 6. Ils sont armés d'épées.

Ils sont également équipés de crécelles de guerre et connaissent un grand nombre de cris de guerre horribles que nous ne répéteront pas ici. Cela est suffisant pour provoquer la *Peur* chez les adversaires de taille humaine. Il faut réussir un test de Cd pour les empêcher de les hurler quand ils sont à moins de 15" d'un ennemi.

Ils sont sujets à l'*alcoolisme*, mais n'ont pas besoin de test à Loch Lorm. Ils doivent tester lors des batailles suivantes s'ils réussissent à prendre le whisky des Keylers.

Les hommes de clan peuvent être organisés en un nombre arbitraire de régiments par le joueur, mais aucun régiment ne doit contenir moins de cinq figurines. Les personnages peuvent combattre indépendamment ou prendre le commandement d'une unité.



LE CLAN McEWMAN A PORT WINWOOD (sc. 1) ET AU CHÂTEAU RUNSINANE (sc.4)

BRIEFING

Vous êtes Julia, Laird des McEwmans, une femme égoïste, têtue, implacable et ambitieuse. Comme membre de l'Alliance des Justes, vous arrivez à Port Winwood avant de vous mettre en route vers le château Runsinane, domaine du tyran McDeath. Votre clan et vos alliés l'ignorent, mais vous êtes la fille illégitime de feu le Roi Dunco. La campagne est votre seule opportunité de renverser McDeath et de vous emparer du trône d'Albion de l'Est.

Port Winwood : Le Jour McD a été soigneusement choisi. Vous touchez terre le jour des jeux du clan de vos pires ennemis, les McArnos. Ils jouent contre le clan Greevant, qui a récemment inscrit un graffiti humiliant sur le château McEwman. C'est votre chance de vous venger de cette insulte et de régler des vieux comptes. Vous pouvez espérer les prendre par surprise et gagner la bataille rapidement.

Gardez à l'esprit que cette bataille n'est qu'une introduction, la véritable bataille est au château Runsinane. Évitez les pertes au maximum. Si la bataille se passe mal, il vaut mieux fuir et vous diriger vers Runsinane plutôt que de subir trop de pertes.

Points de victoire pour le scénario 1

Pour chaque McArno ou Greevant tué :	+1
Commandant McArno tué par Julia McEwman :	+4
Commandant McArno tué par quelqu'un d'autre :	+2
Clan McArno exterminé :	+4
Clan Greevant exterminé :	+2
Pour chaque guerrier McEwman tué :	-1
Mort du commandant McEwman :	-4

Château Runsinane : Votre objectif personnel est simple : devenir la reine d'Albion de l'Est. Ce ne sera pas facile. De toute évidence, McDeath doit être tué, bien que vous ne vous souciez pas de qui s'en occupe. Les fils de Dunco, Donalbane et Charles, doivent aussi mourir. Donalbane dirige d'une des forces de l'assaut, Charles est prisonnier de McDeath quelque part à Runsinane. S'ils ne meurent pas au combat, vous aurez à les assassiner. Vos hommes de clan vous sont fanatiquement dévoués, vous pouvez compter sur eux. Si vous devez tuer les deux princes, il ne doit pas y avoir de témoins. Si tout autre qu'un McEwman voit le meurtre, ils doivent aussi être tués.

Une fois que les autres prétendants sont éliminés, vous devez prouver votre ascendance. Ce n'est possible qu'en retrouvant les lettres du roi Dunco que vous savez être dans un coffre de la trésorerie royale. La trésorerie est sous la tour Martin.

Points de victoire pour le scénario 4

McDeath tué :	+3
Prince Donalbane tué :	+3
Prince Charles tué :	+3
Coffre trois capturé :	+3
Coffre trois volé ou détruit :	-5
Julia McEwman tuée :	-6
Juggo ou Fergus tué :	-2 (chacun)
Pour chaque homme de clan McEwman tué :	-1/2
Orques ou gobelins tués :	+1/4 (chaque)

Julia mise tout sur cette bataille. Dans l'idéal, McDeath, le Prince Donalbane et le Prince Charles doivent tous mourir. Julia pourra alors montrer les lettres du Roi Dunco, prouvant son ascendance et son droit au trône. Si elle ne réussit pas tout

ça, elle aimerait au moins les autres prétendants au trône tués ou autrement éliminés.



Les profils sont les suivants :

Julia McEwman – Laird du Clan

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

Julia porte une armure de cotte de mailles et un bouclier, lui donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Elle a aussi une pénalité de mouvement de 1/2" en raison de son armure. Elle est armée d'une masse.

Juggo Joriksonn – Garde du corps de Julia

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Juggo	3"	6	5	4	5	2	5	2	10	8	10	10

Juggo ne porte pas d'armure. Il porte une hache de guerre à deux mains et il est sujet à l'alcoolisme et la frénésie.

Fergus McEwman – Sergent d'armes

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Fergus	4"	4	4	5	5	2	3	1	8	7	7	7

Fergus fait deux mètres de haut et est bâti comme une armoire. Sa taille et son aspect terrifiant sont assez pour provoquer la peur chez toute personne de taille ordinaire. Fergus porte un bouclier, lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé d'une épée.

Hommes du clan McEwman – 40 guerriers

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

Les hommes de clan portent un bouclier, leur donnant une sauvegarde d'armure de 6. Ils sont armés d'épées.

Les hommes de clan sont sujets à la haine des McArnos et des Greevants. Ils peuvent être organisés en régiments en multiples de 5.

LES ORQUES DE EEN McWRECKER A DUNGAL HILL (sc.3)

BRIEFING

La gouvernance de Dungal n'a pas été aussi profitable qu'elle aurait pu l'être, tout ça à cause d'Arka Zargul et ses mineurs en grève. Les mineurs s'entêtent à rester au fond de la mine et refusent de travailler, vous privant des profits de la vente de l'argent. Votre position semble maintenant menacée. La rumeur dit qu'une armée remonte du sud, menaçant de renverser votre maître, le roi McDeath. Les forces à votre disposition sont considérables, tout comme vos pouvoirs magiques; vous espérez pouvoir tenir le village contre l'invasion. Si vous échouez, McDeath sera très déçu. Si vous êtes forcé de fuir, il vaut mieux le faire par la route menant au Loch Lorm ou à Hark Ness; revenir au château Runsinane serait une très mauvaise idée.

Tout l'argent que vous avez amassé à Dungal, dont l'énorme trésor des mineurs nains, est rangé au rez-de-chaussée du moulin. Si vous devez fuir, emportez-le avec vous.

Points de victoire

Arka Zargul tué :	+2
Pour chaque mineur nain tué :	+½
Donalbane tué :	+2
Mergrey, Quicksure ou Dart tué :	+1 (chacun)
Pour chaque McCoughlagan tué :	+½
Dungal tenue :	+4
Dungal capturée :	-6
Een McWrecker tué :	-4
McWrecker survit ou s'enfuit par le bord est ou sud de la table :	+4
Pour chaque coffre gardé ou emporté au bord est ou sud de la table :	+2
Pour chaque orque ou goblin tué :	-¼

Les profils sont les suivants :

Een McWrecker – Lieutenant de McDeath

Niveau magique : 3. Points de Magie : 30.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Een	4"	3	3	4	4	3	6	1	9	9	9	10

McWrecker ne porte pas d'armure. Il est armé d'une dague et de couteaux de lancer et peut lancer les sorts suivants :

B.1.4 Boule de feu B.2.1 Aura de protection B.3.3 Fuite
 B.1.8 Débilité B.2.3 Haine magique B.3.4 Stupidité magique
 B.1.10 Rafale de vent B.2.5 Vol

Raybees – Valet halfling de McWrecker

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Raybees	3"	3	5	3	2	1	6	1	6	7	6	8

Raybees ne porte pas d'armure, il est armé d'une dague. Raybees doit toujours essayer de rester à moins de 4" de McWrecker.

Markul Grimmock – géant

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

Markul Grimmock ne porte pas d'armure, il est armé d'un gourdin. Grimmock est sujet à l'*alcoolisme* et la *stupidité*. Pour les règles des géants, reportez-vous au *Bestiaire*.

Orques – 40 guerriers

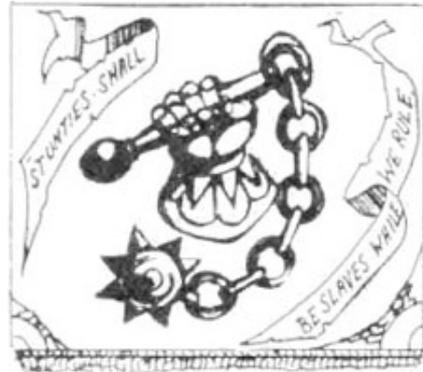
Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Orque	4"	3	3	3	4	1	2	1	7	5	7	7

Les orques portent un bouclier et une cote de mailles, leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Douze sont armés d'arbalètes et de dagues, les vingt-huit autres d'une variété d'armes à une main. Ils ont aussi une pénalité de mouvement de ½" en raison de leur armure, leur donnant un mouvement de 3½". Les orques de Dungal Hill doivent être organisés en régiments de 10 ou plus.

Archers gobelins – 15 guerriers

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

Les archers gobelins ne portent pas d'armure. Ils sont armés d'arcs courts et de dagues.



LES MINEURS NAINS D'ARKA ZARGUL A DUNGAL HILL (Sc3) ET AU CHÂTEAU RUNSINANE (Sc.4)

BRIEFING

Dungal Hill : Vos mineurs sont coincés sous terre depuis que McDeath a envoyé Een McWrecker pour réduire en esclavage et exploiter les hommes libres de Dungal Hill. Hier, un message arriva clandestinement dans la mine, vous informant qu'une armée s'apprête à renverser McDeath. Une partie de cette armée, menée par Donalbane, fils de Dunco, semble passer par Dungal.

Vous pouvez maintenant entendre les cloches d'alarme des orques : Donalbane doit être arrivé. Dès que vous réussirez à enfoncer la porte bloquée de la mine, vous pourrez prendre votre revanche. Votre premier objectif est clair, tuer McWrecker et libérer les citoyens de Dungal. Ça ne sera pas facile car McWrecker est un puissant magicien. Un second objectif important est de récupérer l'or des mineurs confisqué quand Dungal fut envahi. Il y avait trois petits coffres d'or, ils sont probablement cachés quelque part.

Points de victoire au scénario 3

Zargul tue Een McWrecker :	+6
Un autre nain tue Een McWrecker :	+4
McWrecker tué par un non-nain :	-2
Pour chaque orque ou goblin tué :	+1
Arka Zargul tué :	-4
Pour chaque mineur tué :	-1
Pour chaque coffre récupéré :	+2
Pour chaque coffre non récupéré :	-2

Château Runsinane : Vous avez décidé de rejoindre ces nobles dans leur attaque du château Runsinane, même si vous ne les aimez pas particulièrement, ni leurs valeurs féodales. Bien que vous voulez voir McDeath destitué, la victoire ne voudrait pas dire grand chose s'il était remplacé par un autre despote oppresseur des travailleurs. Si McDeath et les fils de Dunco meurent, il n'y aura plus personne pour empêcher votre ascension au trône. Rien ne pourra vous empêcher de vous déclarer le meneur d'une nouvelle république populaire.

Si cela ne peut pas se faire, vous pouvez toujours obtenir quelque chose de la bataille. Le trésor royal se trouve dans une pièce sous la tour Martin : vous en emparer servirez la cause de l'homme du peuple qui vous représentez.

Points de victoire au scénario 4

Zargul prend le pouvoir :	+10
OU	
Pour chaque coffre volé et emporté hors du château :	+2
Pour chaque mineur tué :	-1/2
Mort d'Arka Zargul :	-4
McDeath tué :	+2
Lady McDeath ou Spot, chien du Chaos, tué :	+1 (chacun)
Orques ou gobelins tués :	+1/4 (chaque)

Les profils sont les suivants :

Arka Zargul – Chef des mineurs

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	Cl	FM
Arka	3"	6	5	4	5	2	4	2	10	9	10	10

Arka Zargul porte une armure de cotte de mailles, lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé d'un marteau de guerre magique. Les attributs magiques du marteau sont *Gain de Point de Vie*, *Gain de Commandement*, *Gain de Force Mentale* et *Force de Frappe*.

Mineurs – 9 nains

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

Les mineurs portent des armures de cotte de mailles, leur donnant une sauvegarde d'armure de 6. Ils sont armés de marteaux de guerre. Ils combattent sous la forme d'un régiment.



LES HEROS D'ALBION DE L'EST A DUNGAL HILL (sc.3) ET AU CHÂTEAU RUNSINANE (sc.4)

BRIEFING

Comme vous êtes un chevalier vaillant et héroïque, vous avez rejoint l'armée de Donalbane dans sa campagne pour renverser McDeath. On vous a envoyé pour obtenir le soutien de Dart, Earl de Hark Ness. La mission s'est bien passée et vous voilà maintenant à Dungal Hill pour rejoindre le Prince Donalbane et chasser le gouverneur de McDeath avant d'aller au Château Runsinane.

Votre objectif est le même que depuis toujours, de défendre les lois de la chevalerie. Rien de plus simple. Si vous voyez une injustice, vous la rectifiez. Si vous voyez un monstre, vous le tuez. Si vous trouvez une demoiselle en détresse, vous la sauvez. Vous devez obéir à votre roi et, bien entendu, ne jamais frapper une femme ou quelqu'un portant des lunettes.

Points de victoire au scénario 3

Een McWrecker tué :	+4
Pour chaque Orque ou Gobelin tué :	+1
Markul Grimmock tué :	+2
John Quicksure n'attaque pas Markul Grimmock :	-4
John Quicksure n'attaque pas Een McWrecker :	-2
Quicksure, Dart ou Sandra tués :	-2 (chacun)
Pour chaque Chevalier de Hark Ness tué :	-1
Capture de Dungal Hill :	+2

Points de victoire au scénario 4

Dart tue McDeath :	+4
Les Héros ou leurs soldats attaquent Lady McDeath :	-4
Spot, le chien du Chaos, tué :	+2
Orques ou gobelins tués :	+¼ (chaque)
John Quicksure, Dark de Hark Ness ou Sandra Pangle tué :	-2 (chacun)
Pour chaque Chevalier de Hark Ness tué :	-½
Arka Zargul prend le pouvoir :	-4

Les héros participent par pure chevalerie à une bataille pour la justice où ils font des actes braves et héroïques.



Sir John Quicksure – Chevalier errant

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

John 4" 5 5 4 5 2 5 2 7 7 7 8
 Sir John peut être à pied ou sur son fidèle *destrier*; le joueur peut choisir. Il porte une armure de plate complète et un bouclier lui donnant une sauvegarde d'armure de 4 ou plus (3 ou plus à cheval). Il a aussi une pénalité de mouvement de 1" en raison de son armure, lui donnant un mouvement de 3" à pied et 7" à cheval. Il est armé d'une lance et d'une épée.

Sandra Pangle – l'écuier de Quicksure

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Sandra 4" 4 4 4 3 1 4 1 7 7 9 7
 Sandra porte un bouclier lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Elle est armée d'une lance et d'une épée. Son cheval est mort durant la longue marche depuis Hark Ness, il lui manque beaucoup.

Dart – Earl de Hark Ness

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Dart 4" 7 6 4 5 4 6 3 9 8 9 8
 Dart commence la partie à pied ou sur son *destrier*; le joueur peut choisir. Il porte un bouclier et une armure de plate lui donnant une sauvegarde d'armure de 4, 5 ou 6 (3, 4, 5 ou 6 à cheval). Il a aussi une pénalité de mouvement de 1" en raison de son armure, lui donnant un mouvement de 3" à pied et 7" à cheval. Il est armé d'une épée magique; les attributs magiques de l'épée sont *Attaques enflammées* et *Peur*.

Les chevaliers d'Hark Ness – 9 dans le régiment

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
--------	---	----	----	---	---	----	---	---	----	-----	----	----

Chevalier 4" 3 3 3 4 1 3 1 7 7 7 7
 Les chevaliers portent un bouclier et une armure de cote de mailles leur donnant une sauvegarde d'armure de 5 ou 6. Ils ont aussi une pénalité de mouvement de 1" en raison de leur armure, leur donnant un mouvement de 3½". Ils sont armés d'épées.

Les chevaliers forment un régiment, mené par Dart ou l'un d'entre eux.

LA GARNISON DE McDEATH AU CHATEAU DE RUNSINANE (sc.4)

BRIEFING

Vous avez entendu dire qu'une armée se rassemble sous la bannière de prince Donalbane, le fils aîné du roi Dunco et l'héritier légitime du trône. Cela provoque quelques inquiétudes chez vos troupes mais pas pour vous. Les trois sorcières ont prédit que vous ne serez pas tué par un "homme né d'une femme" ni vaincu tant que "le grand Bois de Klinty ne vienne jusqu'à Runsinane Hill contre vous". Il y a deux jours, vos éclaireurs ont remarqué un grand nombre de troupes rassemblés à Bolland Glen. Hier soir, certains de vos conseillers ont été découverts à comploter pour laisser les portes déverrouillées pour préparer une attaque ce matin. Vous vous réveillez en sachant que la bataille est sur le point d'avoir lieu, mais vous restez confiant dans la prédiction des sorcières. Votre confiance s'effondre dès que vous voyez que le château est entouré d'arbres par la fenêtre. La nouvelle forêt s'étend jusqu'à l'horizon : le bois de Klinty est venu à Runsinane Hill, mais vous n'avez rien à craindre d'une armée d'hommes, probablement tous "nés d'une femme".

Vous commencez à avoir marre de la mort et du meurtre, vous devez expliquer la prophétie à vos adversaires potentiels pour leur permettre de renoncer s'ils le souhaitent. Une fois que vous l'aurez fait trois fois ou plus, vous n'aurez plus cette obligation.

Points de victoire

Prince Charles tué :	+4
Donalbane, Julia McEwman, John Quicksure Dart ou Arka Zagul tué :	+2 (chacun)
Autre personnage tué :	+1 (chacun)
Toute autre figurine tuée :	+¼ (chacune)
McDeath tué :	-4
Lady McDeath tuée :	-3
Pour chaque orque ou gobelin tué :	-¼
McDeath survit et garde son trône :	+6

McDeath désire simplement rester sur le trône. S'il ne réussit pas, il veut simplement causer autant de dommages que possible à l'Alliance.

Les profils sont les suivants :

Le Roi McDeath – Tyran d'Albion de l'Est

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
McDeath	4"	6	6	4	4	3	6	3	9	9	9	9

McDeath porte un bouclier et une armure de plate complète (svg. 4, 5 ou 6). Il a aussi une pénalité de mouvement de 1" en raison de son armure. Il est armé d'une épée magique. Les attributs magiques de cette épée sont *Drain de Volonté*, *Résistance au Feu* et *Arme parlante*. Quand l'épée est dégainée, elle commence à répéter des extraits de la prophétie des sorcières.

Lady McDeath – Reine d'Albion de l'Est

Niveau magique : 1. Points de Magie : 10.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Lady McDeath	4"	3	3	3	3	1	4	1	7	7	7	8

Lady McDeath est armée d'une dague. C'est une illusionniste et elle peut lancer les sorts suivants :

B.1.4 Boule de feu	I.1.2 Désorientation de l'Ennemi
	I.1.5 Répliques
	I.2.8 Confusion de l'Ennemi



Banquo – Lieutenant de McDeath

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

Banquo est armé d'une épée et porte un bouclier (svg. 6) Il est sujet à la *frénésie* et une fois frénétique, il a un total de 4 attaques. Ce sont deux attaques d'épée, un coup de tête et un coup de pied. Les coups de tête et de pied de Banquo utilisent ses caractéristiques normales (pas de pénalité).

Spot – le chien du Chaos de Lady McDeath

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Spot	8"	5	4	4	4	2	6	3*	2	5	8	10

Spot a une *Peau dure comme l'acier* (svg. 5 ou 6). Il a deux têtes et une queue de scorpion empoisonnée. Chaque tête lui donne une attaque par morsure, sa queue lui donne une attaque empoisonnée qui ne peut se faire que par l'avant ou sur les côtés. Les deux têtes peuvent cracher du feu. Le feu affecte un cône de 6" de long et 2" de large à son sommet partant de la bouche de la créature. Toute personne dans la zone affectée prend automatiquement D6 points de dommages de feu, il n'y a pas besoin de jet pour toucher. Spot ne peut pas cracher de feu en combat et une tête ne peut pas cracher du feu et mordre le même tour.

Spot obéit à Lady McDeath. Il comprend des ordres simples comme "assis", "va chercher", "suis", "dehors!" et "tue!".

Mogro Neckbreak – Chef de la Garde orque

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Mogro	4"	4	4	4	4	1	3	1	7	5	7	7

Mogro porte un bouclier et une armure de cotte de mailles (svg. 5 ou 6). Il a aussi une pénalité de mouvement de ½" en raison de son armure. Il est armé d'une masse et possède les clés des quatre cellules et des menottes du Prince Charles.

Gardes orques – 30 guerriers

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

Les orques portent un bouclier et une armure de cotte de mailles (svg. 5 ou 6) Ils ont aussi une pénalité de mouvement de ½" en raison de leur armure, leur donnant un mouvement de 3½". Ils sont armés d'une variété d'armes à une main.

Archers gobelins – 20 guerriers

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd	Int	CI	FM
Gobelin	4"	2	3	3	3	1	2	1	5	5	5	5

Les archers gobelins sont armés d'arcs courts et de dagues.