

INCURSION



CAMPAGNE

Il s'agit d'une courte campagne composée de trois scénarios interdépendants. La campagne reproduit les batailles d'un raid Elfe noir contre un village orque, mais avec un peu d'effort, ces scénarios peuvent facilement être adaptés pour jouer avec n'importe quelle autre armée, en fonction des armées dont disposent les joueurs.

La première bataille s'appelle *Course pour la Tour*. Les Orques seront-ils capables d'allumer le feu de joie à temps et d'alerter leurs compagnons de l'incursion, ou les Elfes Noirs parviendront-ils à les achever avant qu'ils ne puissent donner l'alarme ? Quoi qu'il arrive, les Orques devront battre en retraite sous la pression de l'ennemi.

CARTE DE CAMPAGNE

Cette carte montre le territoire du point de vue des Orcs. Le « château flottant » est l'Arche Noire des Elfes Noirs. Depuis la baie où ils débarquent, les Elfes Noirs avancent d'abord vers « la lumière », et en passant par « la cabane de Skabby », ils atteindront « mi puebliko », le village des Orques.



Dans cette campagne, chaque bataille est un nouveau scénario, mais en plus, le résultat de chacune affectera le développement du scénario suivant. Le vainqueur de chaque scénario aura un avantage particulier, comme des renforts ou des règles de déploiement spéciales pour le prochain affrontement.

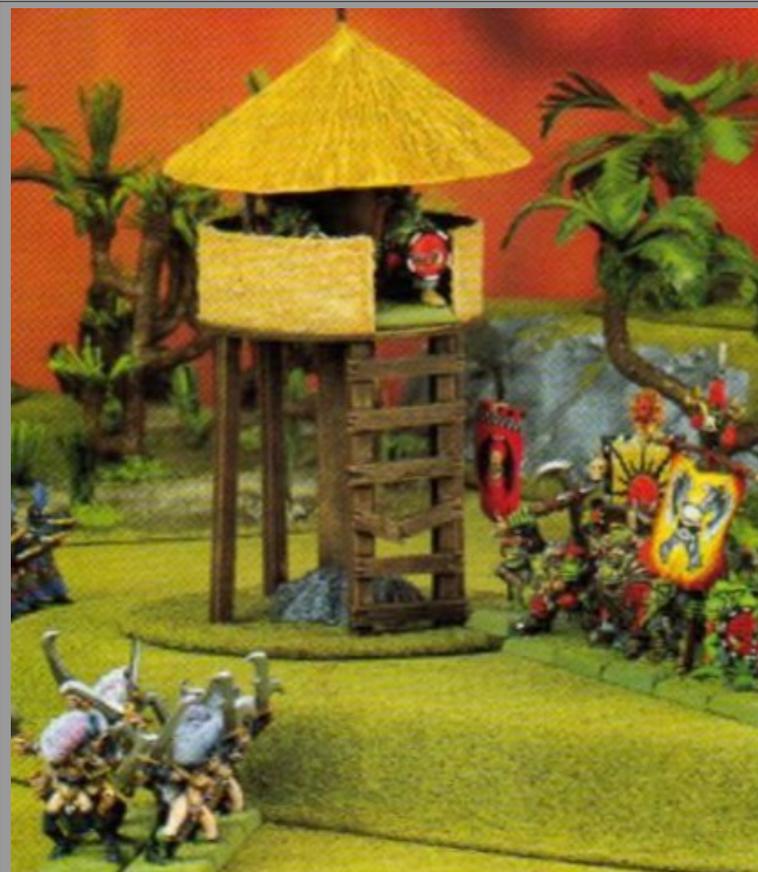
Suivant la tactique habituelle, les Elfes Noirs débarquent de leur Arche Noire et attaquent les villages Orcs les plus proches avec une férocité mortelle. L'une de ces villes est l'endroit où vit le général des Orques et des Gobelins.

S'il parvient à arrêter les Elfes Noirs, non seulement il aura sauvé son village, mais sa renommée de puissant seigneur de guerre augmentera considérablement.

Si le Seigneur Elfe Noir, commandant les pillards peut asservir les Orcs, il aura gagné le respect des nobles de Clar Karond et vous en recevra de nombreuses faveurs.



SCÉNARIO I: COURSE VERS LA TOUR



Le vent hurlait au sommet de la falaise et des nuages sombres planaient au-dessus de la côte. Le ciel tremblait avec le grondement du tonnerre et l'éclat des éclairs descendait des nuages vers l'océan tumultueux. Deux minuscules personnages restaient accroupis sous la protection d'un gros rocher ; on entendait les hillonas au-dessus des cieux tumultueux.

Le Gobelin très excité se mit à courir autour de la cabane du Chef en bavardant comme un possédé.

<<Patron, Patron, ils arrivent !>> cria le Gobelin. <<Qu'est-ce qu'ils viennent ?>> demanda le Chef en le regardant intrigué. <<Zi Boss, ces grandes oreilles pointues !>>

<<Grande oreille pointue?>> demanda le grand Orque, toujours pas très convaincu.

<<Mais izson pâ komme les zotre zoreilles pointues ils portent une jupe

pure>> (pure était un jeu de mots que lui seul comprenait). Le Gobelin excité commença à gémir. <<Ils ont attrapé Skragnoze et l'ont coupé son gros bras, puis ils lui ont arraché sa grosse jambe, et puis une fille aux grandes oreilles et sans vêtements lui a arraché le cœur avec un couteau courbé !>>

L'Orque posa son bras sur les épaules du Gobelin pour le reconforter et le conduisit vers la porte de sa hutte. Là, il donna au Gobelin un coup de pied amical dans les fesses pour lui indiquer la fin de l'entrevue. Puis il s'assit de peaux sur lesquelles réfléchir : Le chef fronça les sourcils sous l'effort de « profonde concentration ». Cet incident ne pouvait signifier qu'une chose : Les Elfes noirs arrivaient!

DÉPLOIEMENT

Vous pouvez déployer vos troupes à 4,5 LB ou moins de votre bord de table, et à une distance d'au moins 4 LB des bords latéraux de la table. Les deux joueurs lanceront les dés selon la procédure habituelle pour déterminer qui jouera en premier. premier.

LES ARMÉES

TROUPES D'ORQUES ET DE GOBELINS (24 AP)

- **L'armée est commandée par Dent-jaune**, Classé en *Héros* Orque ou Orque Sauvage, qui représente le Chef d'une petite communauté d'Orques et de Gobelins. Il est le Général de l'armée.
- **0-1 Chamane goblin** (l'apprenti de Skabby) Il est classé en *Magicien*
- **0-1 Chevaucheurs de sangliers orques sauvages**. Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Chevaucheurs de sangliers orques** Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Kostos ou Big'uns** Classés en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Orques sauvages** Classés en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Guerriers orques** Classés en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Archers orques** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **0+ Gobelins** Classés en *Hordes* (HOTT) ou *7Hd* (HOTT-De Mir)

TROUPES DES ELFES NOIRES (24 AP)

- **L'armée est commandée par un Khardil fils d'Aerkil**, classé en *Héros*, Il est l'un des Nobles de Clar Karond participant à l'expédition à la recherche d'esclaves. Il est le général de l'armée
- **0-1 Khalek, Sorcier elfe noir** classé en *Magicien*.
- **0-1 Chevaucheurs de sangs froids** Classé en *Chevaliers* (HOTT) ou *Cm* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Cavaliers Noirs** Classés en *Cavaliers* (Possibilité de les passer en *LH* à HOTT-De Mir)
- **0+ Arbalétriers elfes noirs** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Cb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Guerriers Sombres** Classés en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Furies** Classés en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Corsaires** Classés en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-4 Lanciers elfes noirs** Classés en *Lanciers*

LE TERRAIN

Une grande tour, de construction grossière, marque la limite du territoire de la tribu. Ses constructeurs sont sans aucun doute des Orques ; Il s'agit probablement d'une tour de signalisation destinée à avertir les tribus voisines de tout danger. Les deux joueurs peuvent déplacer des figurines d'infanterie vers la plate-forme supérieure de la tour en plaçant un régiment en contact socle à socle avec sa porte. Tant qu'elle n'est pas engagée dans un combat au corps à corps avec l'ennemi, n'importe quelle figurine appartenant à cette unité peut escalader la plate-forme de la tour. Les figurines sur la plateforme peuvent être ciblées par les tirs ennemis, même si le régiment auquel ils appartiennent est engagé dans un combat rapproché.

Le champ de bataille fait 90 x 90 cm. Les bois sont du terrain difficile. Les collines sont douces. La tour est classée en strongholg (HOTT) ou Fortin (HOTT de Mir) La porte est placée d'un côté déterminé par un dé (En construisant la tour les orques ignoraient par où arriveraient un éventuel ennemi. Sur un 1: au nord (bord Orque) sur un 2: au sud (bord elfe noir) Sur un 3: à l'ouest Sur un 4: à l'Est Sur un 5: côté choisi par le joueur orque Sur un 6: côté choisi par le joueur elfe noir.

Pour pénétrer dans la tour, il faut passer tranquillement par la porte si il n'y a pas de plaquette à l'intérieur ou la vaincre en corps à corps si elle est défendue.



CONDITIONS DE VICTOIRE

Les règles normales de démoralisation s'appliquent à moins d'une victoire orque par mort subite (Le feu a été allumé)

Objectifs des orques : Allumer le feu

Pour remporter la victoire, vous devez allumer le feu d'alerte de la tour de signalisation. La bataille se terminera dès que le feu sera allumé ou qu'il ne restera plus d'unités non démoralisées de l'armée des Orques et des Gobelins sur le champ de bataille. Pour y parvenir vous devez placer au moins une plaquette sur la plateforme de la tour. Au début du tour Orque, un jet de 1D6 doit être effectué pour chaque figurine sur la plateforme, si un résultat de 6 est obtenu, le feu se sera déclaré et l'alarme aura été déclenchée avec succès.

<<A l'extrémité orientale de votre domaine se trouve la tour de surveillance, construite spécialement pour avertir les autres tribus de toute attaque ennemie. Vous devez rallier votre armée, prendre le contrôle de la tour et y mettre le feu avant que les Elfes Noirs puissent la capturer.>>

Objectifs des Elfes Noirs

Après de nombreux jours de recherches le long des côtes de Naggaroth, vos explorateurs viennent de rentrer à l'Arche Noire avec la nouvelle de la découverte d'une colonie orque. Les intrus répugnants ont enfin été retrouvés et une punition pour avoir profané les terres sacrées de Khaine peut être infligée.

<<Capturez la tour de signalisation avant que les stupides Orcs ne puissent allumer le feu d'alarme et alerter le reste de leurs tribus puantes. Après votre victoire dans cette bataille, le reste des Elfes Noirs pourra attaquer par surprise les Orcs sans méfiance et les massacrer sans pitié. Il n'est pas nécessaire de dire ce qui vous arrivera si vous échouez.>>

SCÉNARIO 2: LA CABANE DE SKABBY



Habituellement, la plupart des boyz de la tribu n'aiment pas Skabby le chamane, d'abord parce qu'ils ne l'aiment pas beaucoup et ensuite parce qu'il est très nul. Pour cette raison, il vit loin des bois, cependant, Skabby est doué pour anéantir l'ennemi au combat, et guérir la brûlure du cul du chef quand il a trop chevauché son sanglier.

Même si Skabby est plutôt grincheux, le chef orque a décidé d'aller jusqu'à sa cabane et de lui demander de l'aide pour combattre les oreilles pointues. Il existe deux chemins pour atteindre la cabane: un à travers la jungle et l'autre à travers les marais. Avec un peu d'chance, les zoreilles poin tues... eh bien ous les perdrez en chemin.

DÉPLOIEMENT

Les conditions de déploiement du scénario Skabby Hut sont un peu particulières. Les Elfes Noirs disposent de deux zone de déploiement, mais ils ne peuvent placer leurs troupes que dans l'un d'elles. Le choix entre les deux dépend de la route empruntée par les Elfes Noirs pour atteindre la cabane du Chamane,

Les troupes d'Orques et de Gobelins se déploient sur une bande de 30 centimètres de large au centre de la table. Lorsque vous placez des éléments de décor, vous devez les placer

Le champ de bataille mesure 90 x90 cm. Les bois sont du terrain difficile, la cabane de Skavbby (le rond jaune et le carré délimitant l'enclos de sa propriété) est du terrain difficile. Le marécage est du terrain accidenté. Le fleuve et le lac sont impassables.



Déploiement Orque

Vos troupes peuvent se déployer n'importe où dans une bande centrale de -30 cm centrée sur Skabby's Hut, qui est situé au centre du champ de bataille. Si vous avez remporté la victoire dans la Course à la Tour et réussi à allumer le feu de joie de l'alarme, vous connaîtrez l'itinéraire emprunté par les Elfes Noirs et vous pourrez vous déployer à leur suite. Si vous avez été vaincu lors de la confrontation précédente, vos troupes ne seront pas préparées, vous devez donc vous déployer en premier.

Déploiement elfe noir

L'armée des Elfes Noirs doit se déployer dans l'une des deux zones indiquées sur la carte. La zone de déploiement utilisée dépend de la route empruntée par l'armée pour atteindre le champ de Butalla. Si vous avez suivi la route de la jungle, vous devrez vous déployer dans la zone de déploiement Nord. S'ils ont emprunté la route à travers un terrain marécageux, ils devront se déployer dans la zone de déploiement Sud. Si les Elfes Noirs sont vaincus lors de la *Course aux Tours*, ils doivent déployer leurs forces avant les défenseurs.

Les Elfes Noirs jouent en premiers'ils sont passés par la jungle mais en second s'ils marchent lentement dans le marais.



LES ARMÉES

TROUPES ORQUES (24 AP)

"Votre armée est composée des régiments et des personnages qui ont survécu à la Course à la Tour. Si un régiment perdait une partie de ses effectifs lors de la première confrontation, il les aura remplacés et sera à nouveau au complet à temps pour cette bataille. Les régiments ou anéantis que ceux qui ont fui le champ de bataille ne pourront pas participer à cette bataille. Les régiments démoralisés à la fin de la bataille, mais qui n'avaient pas fui le champ de bataille, auront retrouvé leur courage et pourront y participer. La confrontation ci-dessus aura également eu le temps de panser ses blessures. Mais les personnages morts restent morts !

SKABBY LE CHAMANE

Skabby le chaman est généralement de mauvaise humeur, surtout si quelqu'un le dérange pendant qu'il « médite ». Il est donc assez imprévisible. Le joueur Orc doit faire un jet à chaque tour jusqu'à ce qu'il quitte sa hutte (où il se trouve au début de la bataille). Au début de chaque tour d'Orque, un jet doit être effectué pour déterminer ce que fait Skabby.

RÉSULTAT QUE FAIT SKABBY ?

- x 1-2 Skabby s'amuse dans sa cabane et ne veut pas en sortir.
- x 3 Skabby trouve un vieux parchemin utile, mais ne quitte pas sa hutte. Il peut lancer un sort (au coup de PIP normal) depuis sa hutte .

- x 4 Skabby met sa peinture de guerre. Le chaman n'a toujours pas quitté la cabane.

- x 5-6 (Skabby sort enfin de sa cabane avec les objets magiques qu'il avait obtenus aux tours précédents. A partir de cet instant, il peut se déplacer, combattre et lancer des sorts normalement.

Cependant, Skabby n'est pas toujours au meilleur de sa forme. S'il est sorti de sa hutte dès la première tentative il est un Magicien tout à fait normal en termes de jeu. Sinon, il est fatigué ou boudeur (et souffre jusqu'à la fin de la partie d'un malus de -1 au combat ou lorsqu'il reçoit un tir)

TROUPES ELFES NOIRES (24 AP)

Votre armée est composée des régiments et des personnages qui ont survécu à la *Course à la Tour*. Si un régiment a perdu une partie de ses effectifs lors de la première confrontation, il l'aura remplacée et sera à nouveau au complet à temps pour cette bataille. Les plaquettes qui auraient fui en quittant le champ de bataille ne pourront pas participer à cette bataille. Les régiments démoralisés à la fin de la bataille, mais n'avaient pas fui le champ de bataille, auront repris courage et pourront participer à cet affrontement. Le général et le sorcier lanceront chacun des dé si leurs plaquettes avaient été détruites. Sur un résultat de 2 à 6, ils n'étaient que blessés. Sur un 1 ils ont été tué. Les blessés de la bataille précédente auront également eu le temps de panser leurs blessures. Mais les personnages morts restent morts ! Au cas où le général a été tué, une plaquette de l'armée deviendra général.

TROUPES SUPPLÉMENTAIRES ELFES NOIRES

Aussi, vous le pouvez. Acquérir en renfort 6 AP de troupes supplémentaires de la liste d'armée des Elfes Noirs. Les renforts peuvent être sélectionnés parmi les mêmes types de troupes utilisées lors de la première confrontation. Les renforts peuvent inclure 1 *Héros* et/ou un *magicien*.

Ces troupes sont activées à partir du même total de points d'initiative obtenus par le joueur dans sa phase de jeu.

Khalek, sorcier de Naggaroth, regardait autour de lui avec un regard menaçant. Ses acolytes évitaient soigneusement son regard glacial pour ne pas devenir instantanément des victimes d'immondices, « Pourquoi n'avez-vous pas réussi à localiser la canaille orque ? » susurra-t-il Les Elfes Noirs se regardèrent avec inquiétude, et finalement l'un d'eux répondit à contrecœur.

« Nos sorts de recherche sont perturbés par un grand pouvoir magique venant de l'autre bout de la jungle. Nous pensons qu'il s'agit d'un de ces sorciers orques primitifs... chamans, je crois qu'ils les appellent... qui vivent à cet endroit. Nous n'avons pas pu pénétrer votre bouclier protecteur, maître.»

Le regard de l'acolyte était resté continuellement fixé sur le sol : lorsque son Maître lui répondait, il frissonnait de terreur.

« ALORS VOUS ÊTES STUPIDE ! » hurla Khalek. Des brins d'énergie noire émergeaient de sa main pour englober le néophyte alors que l'apprenti se tordait de douleur sur le sol, le sorcier s'avança pour examiner ses yeux. Ils brûlaient d'un intérieur brillant. alors qu'ils observaient avec intérêt les différents stades de douleur qui secouaient le corps de l'acolyte. Voyant des sanglots, Khalek repoussa son élève et se concentra sur le problème qui venait de se présenter. Sortant un énorme couteau sacrificiel du fourreau décoré qui pendait de sa ceinture, Khalek fit signe à ses acolytes de lui amener l'un des prisonniers orques. L'Orque Sauvage était encore abasourdi par le coup qui l'avait assommé, mais il réussit à cracher sur le sorcier juste avant que la lame incurvée du couteau ne tombe sur lui. Alors que le sang vert de l'Orque éclaboussait le sol, les Acolytes se précipitèrent pour le récupérer. le fluide dense dans des bols en ivoire. Ils en remirent un à Khalek, qui se mit à fredonner la Langue Sombre.

Alors que les vents de magie noire tourbillonnaient autour du camp des Elfes Noirs, Khalek fut enveloppé par un nuage d'énergie oscillant. Alors qu'il commençait à parler, sa voix résonna dans la jungle. Ses yeux semblaient comme deux puits sans fond d'obscurité et de désespoir : sous sa peau pâle, les veines se tordaient et palpitaient avec l'énergie incontrôlée qui le traversait. Avec un dernier cri de triomphe, Khalek libéra l'énergie qui avait tenté de l'englober alors qu'il se dirigeait vers lui. Ses acolytes furent transformés en poussière brûlée.

Khalek regarda son général et sourit. Ses lèvres se tordirent en une grimace sarcastique. Des particules d'énergie noire dansaient toujours entre le bout de ses doigts tordus, et sa voix était épaisse et tremblante.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les règles normales de démoralisation s'appliquent.

Conditions des Orques

Vous gagnerez des points de victoire en éliminant et en démoralisant les régiments d'Elfes Noirs. Pour chaque unité ennemie détruite,

Objectifs des Elfes Noirs

Après avoir affronté l'ennemi à côté de la tour d'alarme, les Orques ont décidé de battre en retraite. Vous devez les pourchasser et les anéantir rapidement. Vos sorciers vous ont prévenu d'une présence magique à proximité et que les Orques recherchent probablement l'aide d'un de leurs immondes chamans.

SCÉNARIO 3: BATAILLE FINALE



Alors que le soleil se levait derrière la jungle lointaine, deux personnages escaladèrent la tour de guet de la ville. C'était le Seigneur de Guerre Orque et son assistant Gobelin, « Nous avons terminé d'attendre, Ratchit. Ezte ez el combat décisif », déclara le chef orc. « Mes boyz sont prêts à se battre jusqu'au bout de leur dernière goutte de zangre » Ratchitt plaça son pouce sur la pointe de sa lance,

indiquant que lui et les autres gobelins avaient passé la nuit à aiguïser leurs armes.

Depuis la tour, le chef orc regardait la jungle et les marais. Au loin, on pouvait apercevoir le camp des Elfes Noirs, avec ses feux rituels allumés. La puanteur de la chair brûlée imprégnait tout le village orque, tandis que les cris des torturés pouvaient être entendus au loin. "Laz gueraz peut être l'enfer, ya pas bon..." murmura le chef orque qui se parlait plus à lui-même qu'à son lieutenant goblin.

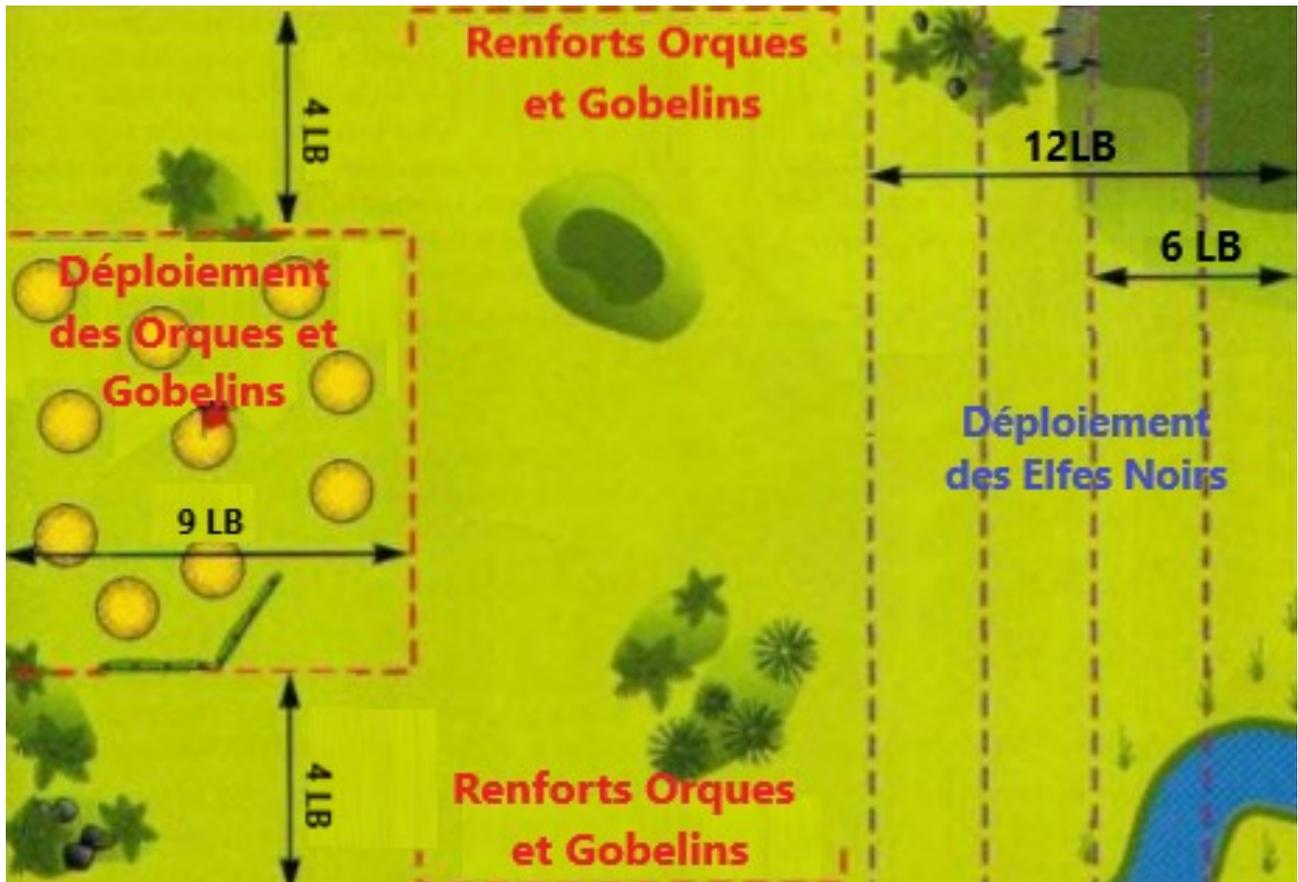
« Marchez au combat sans perspective de butin ! Ezo n'aurait jamais été en paix à l'époque de Morglum. Il y avait toujours un grand butin lorsque Morglum partait en guerre. C'étaient de bons moments. « Quoi qu'il en soit, le vieux Snazzrot du Manoir Bloody-Eye aura déjà reçu son message, et demain nous soignerons cette oreille fine. Le chef orc se retourna et vit que Ratchitt s'était endormi en s'appuyant sur sa lance, *Réveille-toi, idiot paresseux, ze zupone que eztáz de guandia !

Le champ de bataille

Contrairement à une bataille ordinaire, cette bataille doit se dérouler sur toute la longueur du champ de bataille plutôt qu'à travers celui-ci, sur une table de 1,80 m sur 90 cm.

La zone de déploiement des Elfes Noirs dépend de la rapidité avec laquelle se termine la bataille de la cabane du chamane (voir tableau page suivante).

Les forces initiales d'Orques et de Gobelins devraient être déployées à l'intérieur du village, à l'autre bout du champ de bataille. Les renforts orques entrèrent sur le champ de bataille par l'une des deux zones indiquées sur la carte. Les renforts des Elfes Noirs entrent sur le champ de bataille derrière le reste de l'armée,



Les bois sont du terrain difficile, le marécage du terrain accidenté, les collines sont douces, la rivière impassable. Tot l'espace du village est du terrain accidenté (HOTT-De Mir) ou ralentit le mouvement de 1LB (HOTT)

LES ARMÉES

TROUPES ORQUES

Pour défendre la ville, une armée **d'une valeur de 24 AP** doit être organisée, qui peut inclure les mêmes types de troupes indiquées pour le scénario Tower Race. De plus, des Machines de Guerre (*Artillerie*) peuvent également être incluses.

- **Snagrotz général** Classé en *Héros* . .
- **1 Orques Big'uns ou Kostos** Classés en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **3 Guerriers orques** Classés en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **3 Archers orques** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **2 Catapultes casse-crâne, catapulte à plongeurs de la mort ou baliste** . Classée en *Artillerie*

Pour représenter les renforts Orques, une armée d'une valeur de 24AP doit être organisée et est composé des troupes ci dessous. Ces renforts arriveront pendant la bataille (pas comme l'imprévisible Skabby).

- **L'armée est commandée par Azhag, un chef orque sur Vouivre**, Classé en *Héros volant*
Il est le Général de l'armée.
- **1 Gabraz, Chamane orque** Il est classé en *Magicien*
- **1 Chevaucheurs d'araignées gobelins** Classés en *Bêtes*
- **1 Chevaucheurs de squigs gobelins** Classés en *Chevaliers* (HOTT) ou *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **3 Chevaucheurs de loups gobelins** Classés en *Cavaliers*
- **1 Orques noirs** Classés en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **1 Chariot à pompe snotling** Classée en *Sch*

Au début de chaque tour Orque, un jet de 1D6 doit être effectué pour déterminer si les renforts arrivent. Ils arriveront au premier tour si un résultat de 6 ou plus est obtenu, au second si un résultat de 5,6 de plus est forcé. , et à partir du troisième tour si un résultat de 4 ou plus est obtenu. Si le joueur Orc a remporté la victoire dans la *Course à la tour*, il peut ajouter +2 à tous ses jets pour recevoir des renforts.

Lorsque les renforts arrivent enfin, un jet de D6 doit être effectué pour déterminer de quel côté de la table ils arrivent sur le champ de bataille. Si un résultat de 1, 2, ou 3 est obtenu, ils arriveront au bord du haut de la carte. Si un résultat de 4, 5, ou 6 est obtenu, arriveront au bord du bas de la carte.

Vitrole était assis à califourchon sur son Sang-froid. La peau sèche et écailleuse du reptile brillait au soleil du matin. Au-delà de la jungle, Vitrole distinguait le village orque : un ensemble délabré de huttes primitives en terre battue, avec une haute tour au centre, pas très différente de celle pour laquelle la populace orque s'était battue au début de l'expédition. Pendant qu'il regardait, il pouvait voir une petite ligne d'Orcs affluant hors des portes. C'était un groupe de sauvages, vêtus de peaux en lambeaux, mal bronzées, couvertes de la tête aux pieds de tatouages tribaux. Vitrole avait été informé que les tatouages offraient une certaine protection magique contre les blessures les plus graves.

«Tout est prêt pour le plaisir, mon Seigneur. Khalek m'a informé que nous recevions chacun trois têtes d'Orc»

«Il semble bien, mon jeune vassal. Mais n'oubliez pas que ces sauvages grotesques se battent pour leur foyer. Ce n'est pas un jeu pour eux» répondit Yeurl.

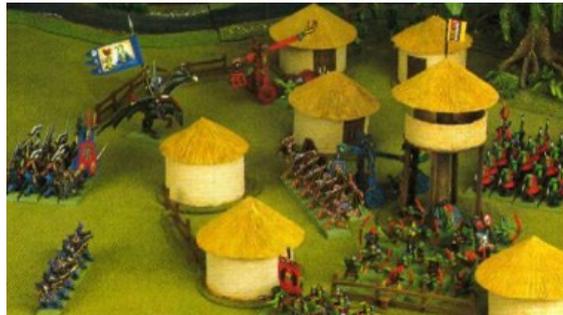
«N'ayez pas peur pour moi, mon Monsieur. vous inquiétez davantage de payer le pari si vous perdez.»

TROUPES DES ELFES NOIRES (24 AP)

- **L'armée est commandée par le seigneur Yeurl** , classé en *Héros*, Il chevauche un sang froid
- **1 Nothari, Sorcière elfe noire** classé en *Magicien*, elle chevauche un pégase noir (le joueur peut décider de l'aligner plutôt comme *Héros volant* mais devra alors se séparer d'une des deux balistes)
- **1 Chevaucheurs de sangs froids** Classé en *Chevaliers* (HOTT) ou *Cm* (HOTT-De Mir)
- **1 Harpies** Classée en *Volant*
- **2 Arbalétriers elfes noirs** Classés en *Tireurs* (HOTT) ou *3Cb* (HOTT-De Mir)
- **1 Furies** Classés en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **1 Lanciers elfes noirs** Classés en *Lanciers*
- **2 Balistes à répétition** classées en *Artillerie*

RENFORTS (2 x 12 AP)

Le joueur elfe noir dispose de deux contingents de renforts de 12 AP chacun. Ils peuvent se déployer séparément l'un de l'autre voire même entrer à des moments différents sur le champs de bataille. Ils ne disposent que d'un général et d'un seul jet de PIP pour l'ensemble des deux contingents mais la distance de commandement est portée à 20 LB (8 LB si la ligne de vue est bloquée par un bois, une colline ou le village). Les troupes sont choisies dans la même listes que le corps principal hormis le *Héros* et le *Magicien* qui ne peuvent être choisis. Le rôle de général est confié à une autre plaquette au choix du joueur.



Sauf au premier tour, les deux contingents de renfort Elfes Noirs peuvent entrer. champ de bataille au début de l'un de vos tours. Ils peuvent même arriver en même temps si le joueur Elfe Noir le souhaite. Vous devez simplement déclarer au début de votre tour que vos renforts arrivent.

Cependant, pour atteindre le village des Orques, les renforts devront passer près de la Cabane du Shaman, et par les Orques qui y sont restés. Si le joueur Elfe Noir a été vaincu dans le scénario de la Cabane du Chamane, il doit d'abord faire un jet de dé pour déterminer si les Orcs survivants ont réussi à causer des pertes aux renforts. Un dé est lancé pour chaque plaquette de renfort après qu'elle soit déployée sur le champ de la bataille finale. Sur un 1 la plaquette est retirée car ses troupes ont été dispersées par la guérilla orque. Elle ne compte pas en perte mais ne joue tout simplement pas.

Si le joueur Elfe Noir a remporté la victoire dans la Cabane du Shaman, aucun jet ne doit être effectué sur ce tableau. Ses troupes ont réussi à disperser les troupes ennemies dans la Cabane du chamane et les renforts pourront atteindre le champ de bataille sans être harcelés par les Orques.

Plus l'armée elfe noire a été rapide pour vaincre les Orques à la Cabane du Chamane, plus ils se déploieront près du village. (Car les Orques auront été pris de vitesse dans leurs préparatifs)

Victoire en moins de 5 tours: déploiement à 12 LB du bord de table Elfe noir

Victoire en 6 à 10 tours: déploiement à 9 LB du bord de table Elfe noir

Victoire en 11 ou 12 tours: déploiement à 6 LB du bord de table Elfe noir

Victoire en plus de 12 tours: déploiement à 3 LB du bord de table Elfe noir

Le corps principal orque se déploie dans la zone impartie et ses renforts arrivent comme précisé plus haut.

Pour déterminer qui bouge en premier, il faut lancer 1D6 ; Celui qui obtient le résultat le plus élevé jouera en premier son premier tour. Les règles normales de démoralisation s'appliquent.