

LA SOMBRE MAREE GROUILLANTE



Campagne de Warwick Kinrade paru dans le CITADEL journal 31

<<Plus d'un millier d'années se sont écoulées depuis que la Peste noire a ravagé l'Empire. Il est difficile de dire avec certitude ce qui s'est passé en ces jours tragiques, quand l'anarchie régnait et que l'empire était au bord de la destruction.

Les récits de cette époque ne subsistent plus aujourd'hui que dans des chansons folkloriques et des fragments d'annales. D'après ces informations, nous savons que la peste a emporté les neuf dixièmes de la population de l'Empire en quatre ans à peine et que les Skavens ont attaqué sans relâche les villes affaiblies. Leurs armées parcouraient sans vergogne le pays et des villes entières furent rayées de la carte. Leurs habitants furent envoyés dans les mines et les forges de leur empire souterrain et on ne les revit plus jamais.

C'était un temps particulièrement désespéré pour l'Empire. Des flagellants erraient sur les routes en proclamant que Sigmar les avait abandonnés et que le monde s'écroulait. Beaucoup ont cru ces prophètes de malheur. Pourtant, l'Empire a survécu jusqu'à aujourd'hui et cela grâce à la croisade menée par le comte de Middenheim, Mandred, dit le Tueur de Skavens. C'est à partir des derniers livres de son historien personnel que j'ai reconstitué ce récit... >>

Aldo de Middenheim, 2516



La lutte pour la survie et le pouvoir parmi la multitude de clans de l'empire skaven est sans merci. Le clan Rabidscar fut l'une des victimes de ces guerres civiles sans fin. Lorsqu'ils dirigeaient le Gouffre Noir, tous les clans voisins leur rendaient hommage, mais la défaite les réduisit à l'état de parias et de réfugiés.

Abandonnant leur domaine, le clan Rabidscar, toujours dirigé par leur vieux seigneur de guerre, s'enfuit dans l'Empire.

DESTIN DE SKAVEN

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

Des années auparavant, alors qu'il était encore jeune, fort et ambitieux, Visquit, à force de ruse, avait eu vent d'une opération secrète du Conseil des Treize visant à découvrir le lieu où se trouvait une montagne appelée le Taurig, sous laquelle pourraient être enterrés des fragments de Malepierre. Furblak avait appris que des agents avaient été envoyés à travers le Vieux Monde pour découvrir où se trouvait cette montagne. Ces agents revenaient et étaient sur le point de faire leur rapport au Conseil lorsque Furblak intervint. Dans les tunnels sous Skarogne, il tendit une embuscade à ces agents, les tua et vola leur carte, leur rapport et le petit échantillon de Malepierre porté comme une amulette par le Prophète Gris. Avec ses gains mal acquis, il fuit la colère du Conseil et se réfugia au Gouffre noir.

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

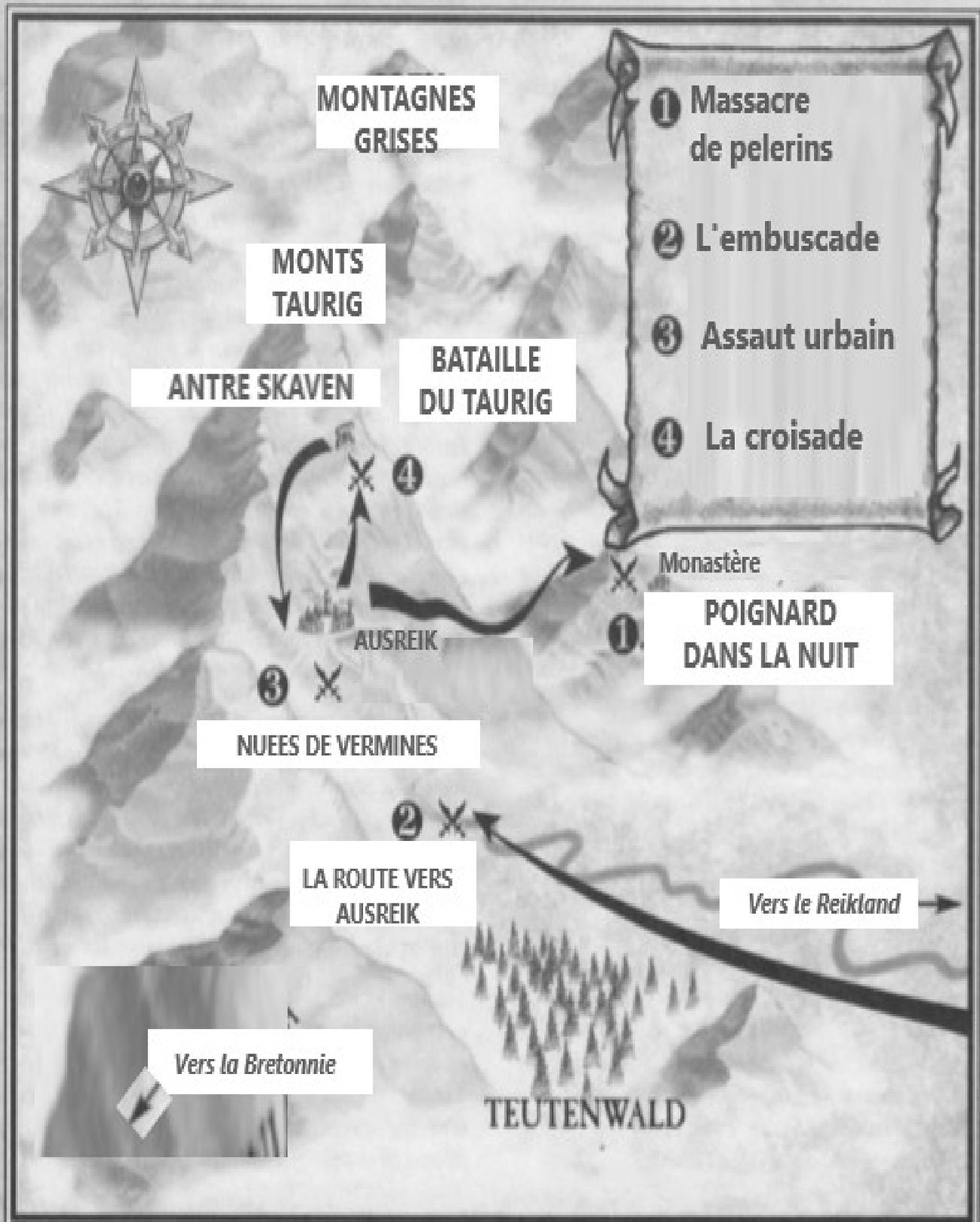
AUSREIK ET LE MONASTÈRE DE L'ASCENSION DE SIGMAR

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

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

Sur les flancs du Taurig, au bout d'une piste étroite, reposent les ruines du monastère de l'Ascension. Autrefois retraite pour les moines contemplatifs de Sigmar, la superstition locale prétendait que les ruines désertes étaient hantées par des sorcières et les habitants les évitaient. À l'occasion, des pèlerins dévots de Sigmar cherchaient encore des reliques abandonnées et un renouveau spirituel. Les citoyens d'Ausreik pensaient que le pire était passé, mais qu'il restait encore à venir...

CARTE DE LA CAMPAGNE



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

Si Visquit Furblak devait agir sur la base des informations fournies par l'apprenti, il devrait très bien couvrir ses traces. Interférer avec les agents du Conseil équivalait à un suicide. Il réalisa que peu de Skavens aller se risquaient à faire affaire avec cet apprenti par crainte de la colère du Conseil, mais Furblak n'était pas un Skaven ordinaire : il ne vivait pas dans la crainte de ses maîtres. Furblak fut très intéressé par l'histoire de l'apprenti et écouta attentivement. Il semblait que le Prophète gris Iktahg avait mis à l'écart son apprenti alors qu'il dirigeait une expédition pour le Conseil des Treize.

Des agents étaient partis à la recherche d'une montagne appelée Taurig et de la Malepierre cachée en dessous. Ce nom était connu de Furblak et l'intriguait. L'apprenti sorcier avait surpris les plans de son maître, l'endroit qu'il explorerait, l'itinéraire qu'il allait prendre et le nombre de gardes qu'il emploierait. En l'absence de son maître, il cherchait à vendre ces secrets au plus offrant. Avec ces informations, Furblak pourrait intercepter l'expédition et voler ses secrets avant qu'elle ne se présente au Conseil. Seul Iktahg, le Prophète Gris, saurait où se trouve la montagne. Et seul Furblak saurait où se trouvait le Prophète gris. Seuls Furblak et l'apprenti, c'était déjà un de trop...

L'apprenti était satisfait de lui-même. Il avait reçu un bon prix pour ses secrets du premier chef de clan qu'il avait approché. Il espérait que ce chef tenterait de tuer son maître Iktahg. Il pouvait alors faire un rapport au Conseil et leur dire qui avait attaqué leurs agents. Le Conseil reconnaissant l'encouragerait alors à remplacer son défunt maître. Son entrée dans l'ordre des Prophètes Gris se rapprochait de plus en plus. Il filait à travers les tunnels sombres, retournant au laboratoire de son maître, qui serait bientôt le sien. L'apprenti se réjouissait de lui-même : il était si malin que le chef... Soudain, en passant devant une alcôve, il aperçut le reflet d'une lame. Sautant en arrière instinctivement, l'épée de l'assassin frappa juste à côté de lui et sonna sur le mur de pierre. Une silhouette robuste émergea de l'ombre, l'épée nue brandie. L'apprenti se figea de terreur : c'était le chef à qui il avait parlé tout à l'heure, qu'il reconnut la tache blanche sur son œil. L'apprenti recula, cherchant désespérément son couteau, mais un filet tomba sur lui qui le piégea. Il fut bientôt empaqueté au sol et battu avant d'être traîné comme un sa

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

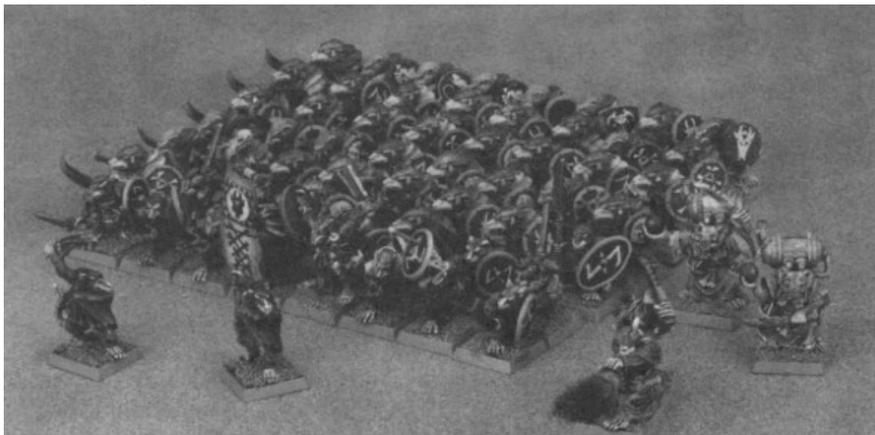
Le tunnel, taillé grossièrement, était éclairé par la lumière d'une seule lampe. Sa faible lueur jaune laissait tout sauf le centre du couloir dans un noir absolu. Visquit Furblak attendait avec impatience dans l'obscurité, accroupi sur une plate-forme rocheuse haute sur les côtés du tunnel. Ses yeux rouges perçants fixaient l'obscurité et son nez sensible se contractait pour saisir l'odeur de l'approche de ses proies. Dans d'autres creux et alcôves, ses fidèles guerriers étaient également en embuscade. Furblak les vit s'approcher. Des gardes armés de hallebarde marchaient devant, le Prophète Gris et ses conseillers derrière. Il regarda les gardes passer devant lui sans bouger, puis, serrant la poignée de son épée et son long poignard dans l'autre, il sauta directement sur le Prophète Gris.

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

Le combat continuait encore lorsque Furblak commença à fouiller les corps. Il trouva deux parchemins : une carte et un rapport griffonné. « Écriture! » Il jura. Il aurait besoin de quelqu'un pour le lui lire ; comme la plupart des Skavens, il ne savait rien des lettres. On trouva enfin une amulette au cou du Prophète Gris. Il la retira sans difficulté. « Malepierre » murmura-t-il avec déférence. L'amulette brillait d'une lumière sombre qui l'attirait. Le dernier des gardes luttait toujours, mais le tunnel devenait instable et le toit grognait de façon inquiétante alors que d'autres roches tombaient en cascade. Avec un grand rugissement, le tunnel effondra. Esquivant les débris qui tombaient avec une vitesse impressionnante, Visquit disparut dans l'obscurité, fuyant Skarogne et le Conseil pour toujours.

POIGNARDS DANS LA NUIT

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



La brume d'automne tourbillonnait sur le flanc des montagnes au milieu des pins et des rochers et s'élevait en épaisses volutes jusqu'à obscurcir les lunes jumelles dans le ciel nocturne. Scurrit courrait entre les arbres, haletant des nuages de givre au fur et à mesure, ses armes et armures claquant en rythme. Le bruit des pattes et le cliquetis des armures et des boucliers résonnaient à travers la sombre forêt. Arrivé à la lisière de la forêt, il s'arrêta et ordonna à ses guerriers de faire de même. Depuis cet endroit, il pouvait voir le monastère en ruine sur un éperon de la montagne en dessous de lui, enveloppé de brume. Il renifla l'air. Quelque chose n'allait pas. Il fit signe aux guerriers des clans de se déployer. Grâce à sa bonne vision nocturne, Scurrit pouvait distinguer une silhouette vêtue de noir dans l'obscurité, grim pant avec agilité sur les rochers, la queue fouettant d'un côté à l'autre pour maintenir son équilibre. Le Coureur d'égout s'approcha directement du chef et s'abassa respectueusement devant lui. Scurrit ne pouvait s'empêcher de se méfier du mercenaire du clan Eshin et sa patte frôlait la poignée de son épée pour plus de sécurité. "Rapport-rapport. Qu'avez-vous vu?" dit-il. "Complication inattendue, chef. Il y a des choses-hommes qui gardent les ruines." Scurrit fouetta sa queue de frustration. C'était de mauvaises nouvelles, ce devait être une trahison. Peut-être que le seigneur de guerre avait prévenu les choses-hommes de la ville de sa présence. Peut-être que c'était un piège pour le tuer. Si ce n'était pas cela, les choses-hommes étaient là par hasard. Alors Scurrit savait que l'exploitation de Malepierre était en danger. Le clan le récompenserait bien d'avoir vaincu les choses-hommes, et Furblak était vieux et s'affaiblissait. Bientôt, il y aurait un nouveau seigneur de guerre. Et cela fit sourire Scurrit. C'était sa chance. "Attaque-attaque. Mort aux choses-hommes."

PROGRES DES PELERINS



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

LE RETOUR DE SCURRIT

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

LA BATAILLE

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

Le champ de bataille

Le champ de bataille mesure 90x90cm.

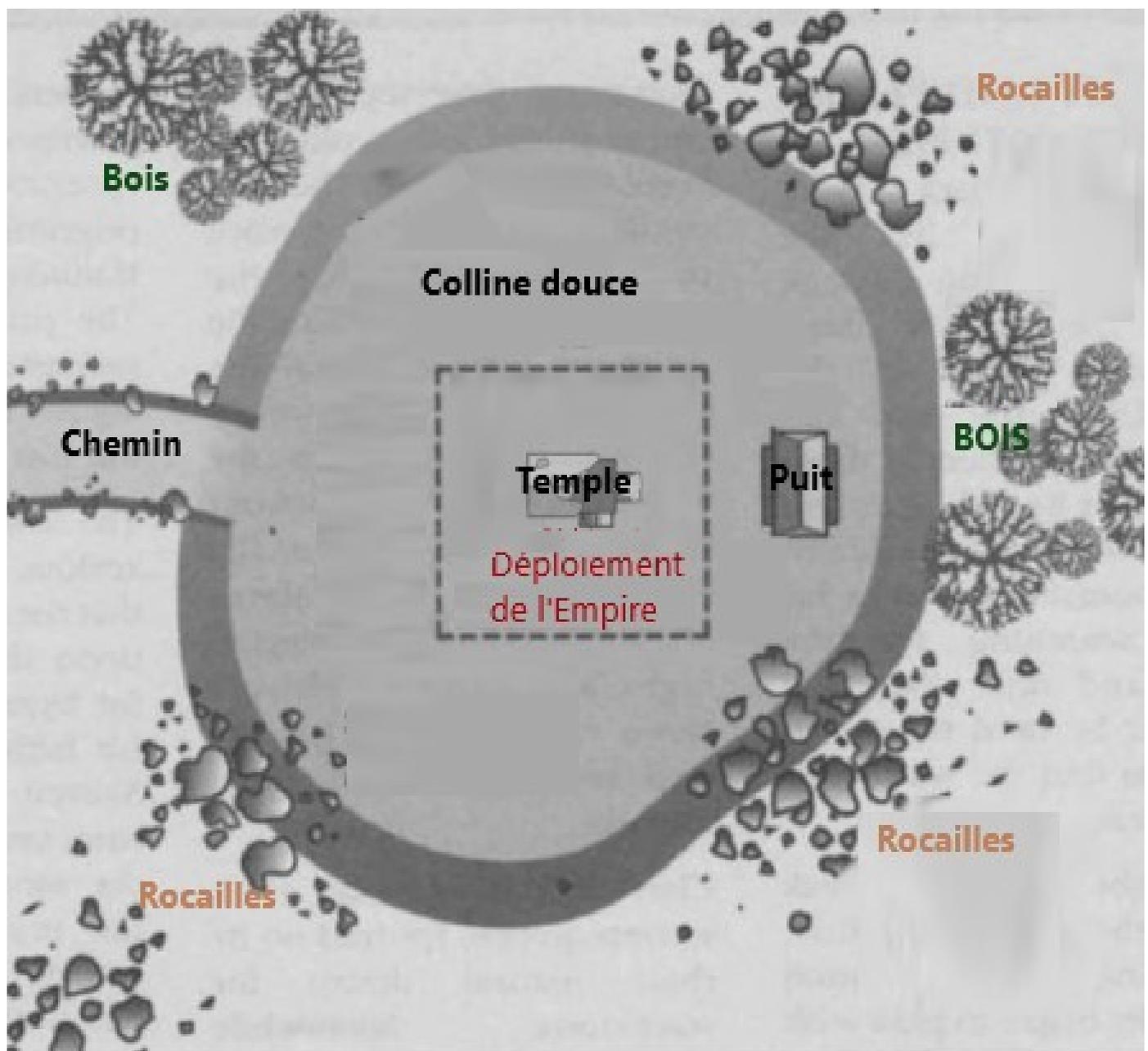
Cette bataille se déroule sur un éperon abrupt du Taurig.

Le monastère se trouve sur cet éperon et n'est accessible en toute sécurité que par le chemin étroit qui le relie à la ville. Le flanc de la montagne est également fortement boisé de pins. Le monastère lui-même se compose d'un bâtiment principal, de quelques dépendances et d'un puits.



Tous ces bâtiments sont très anciens et ont été occupés par les Skavens avant l'arrivée du vieux prêtre. Les pentes sont raides et comptent toutes comme un terrain difficile.

Les zones couvertes d'éboulis rocheux sont considérées comme un terrain très difficile. Les bois comptent également comme un terrain difficile (il fait sombre, rappelez-vous). Installer le champ de bataille comme indiqué sur la carte ci-dessous. Vous pouvez également adapter le décor à ceux dont vous disposez.



LE DÉPLOIEMENT

Cette bataille utilise un déploiement inhabituel car c'est un engagement nocturne. Cela n'entravera pas trop les Skavens qui ont une excellente vision nocturne, mais peut causer des problèmes aux humains.

Les forces de l'Empire doivent se déployer en premier. Cela représente le fait qu'au début de la bataille, les Skavens peuvent voir les défenseurs, mais ne peuvent pas encore être vus eux-mêmes.

Les impériaux sont entassés dans une zone de 7 LBs par 7 LB autour du monastère au centre de la table. Dans cette zone, le joueur de l'Empire peut se déployer comme il le souhaite. Une fois cela fait, le joueur Skaven peut déployer son armée n'importe où mais jamais à moins de 18ps d'une figurine ennemie. La règle spéciale ci-dessous constitue l'exception.

Règle spéciale : Venus du dessous Une unique plaquette Skaven doit être gardée en réserve. Ces troupes sont dans les galeries sous le puits. Ils ne sont pas déployés au début de la bataille. Au début de chaque tour Skaven, lancez 1D6 : sur un 4+, ils peuvent faire leur 1er tour en sortant du puits. L'unité ne peut pas charger au tour où elle arrive. Grâce à l'obscurité, les Skavens ont le premier tour.

LES ARMEES

LES SKAVENS DE SCURRIT (16AP)

L'armée Skaven est une petite force d'éclaireurs. L'armée bénéficie d'un jet de PIP normal bien que peu nombreuse.

- **Scurrit, chef du clan Rabidscar.** Scurrit s'est hissé jusqu'à la position de chef de clan mais ses ambitions ne s'arrêtent pas là. Bien qu'il craigne encore Furlak, il sait que le vieux chef s'affaiblit. Bientôt il le défiera pour prendre la tête du clan, mais l'heure n'est pas encore venue. Il espère que la victoire contre les choses-hommes le propulseront vers le pouvoir. Scurrit est considéré comme le général de l'armée même si ce n'est pas un seigneur de guerre. Classés en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Guerriers des clans** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Esclaves Skavens** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Coureurs d'égouts** Classés en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0 ou 2 Assassins** Classés en *Sneakers*

LES DÉFENSEURS DE LA FOI (16 AP)

L'armée impériale est composée des suivants et des gardes de Hans Halünke, un prêtre de Sigmar itinérant. Ce n'est pas une grande armée. L'armée bénéficie d'un jet de PIP normal bien que peu nombreuse.

- **Hans Halünke, Prêtre de Sigmar** Halünke est vieux, sénile et rendu quasiment fou par l'invasion de l'Empire par les Skavens. Il mène un pèlerinage au monastère de l'Ascension de Sigmar pour chercher un signe du retour du dieu. Dans sa jeunesse, Halünke était un brillant théologien et un serviteur dévoué de Sigmar. Il croit à présent que l'Empire sera sauvé par le retour de Sigmar en cette heure sombre. L'état mental du prêtre peut l'amener à se conduire bizarrement pendant la bataille. Hans Halünke est considéré comme le général de l'armée. Classé comme *Clerc*
- **Günter le Pieux, frère prieur et assistant de Hans Halünke.** Classé comme *Clerc*
- **1+ Unité de flagellants** Votre armée peut inclure n'importe quel nombre d'unités de flagellants. Classés en *Warbands* (HOTT) et en *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'archers** Classés en *Tireurs* (HOTT) et en *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'arbalétriers** Classés en *Tireurs* (HOTT) et en *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de lanciers** Classés en *Lanciers*

VICTOIRE

Les règles normales de démoralisation s'appliquent et une égalité (les deux armées démoralisées dans le même tour de jeu) est traitée comme une victoire Skaven.

Si les Skavens gagnent cette bataille, ils auront le temps de creuser sous le temple et de trouver de la Malepierre qui pourra être exploitée à temps pour l'ultime bataille. Si les Skavens perdent la bataille, ils ne pourront prendre qu'un seul canon à Malepierre. S'ils gagnent, ils n'ont pas cette limitation et les sorciers Skavens et les Prophètes Gris de l'armée gagneront +1 à leurs jets de dés lorsqu'ils lanceront un sort.

Si l'Empire gagne la bataille, le prêtre de Sigmar pourra retrouver de nombreux objets dans les ruines du monastère. Plusieurs de ces objets recèlent une réelle puissance magique et les magiciens de l'armée gagneront grâce à cet afflux +1 à leurs jets de dés lorsqu'ils lanceront un sort.

LA ROUTE D'AUSREIK

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

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



LA BATAILLE

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

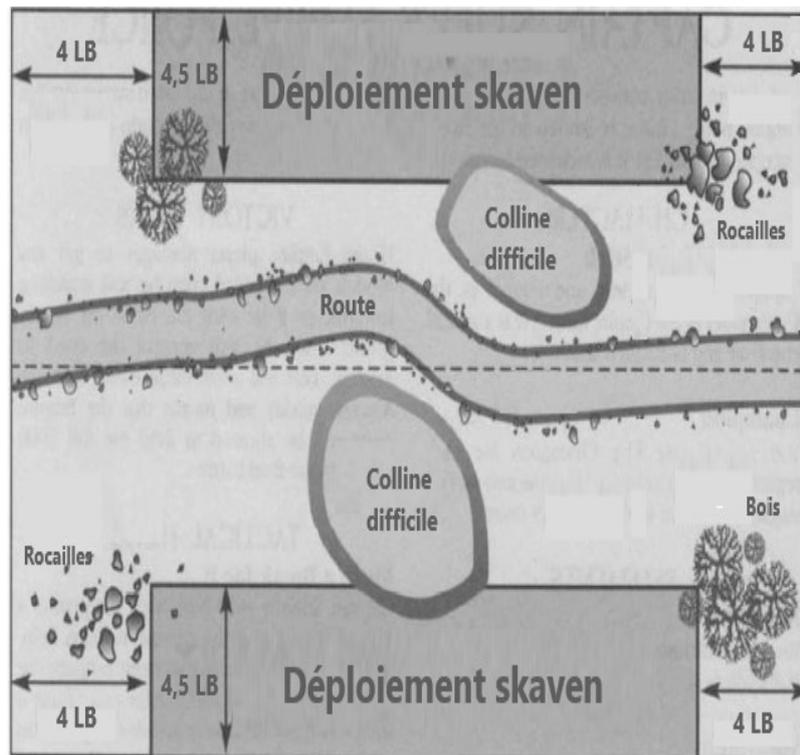
Le champ de bataille

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

les mois d'automne. Le champ de bataille ressemble à la carte ci-dessous, mais vous pouvez l'adapter en fonction des décors dont vous disposez. Il mesure 90x90 cm.

La route vers Ausreik est au centre de la table sur toute sa longueur. La route peut être représentée par une bande de tissu, en saupoudrant une ligne de sable au en marquant son bord avec de petites pierres. Elle serpente entre deux promontoires et c'est là que Thazakar a choisi de lancer son embuscade.

Le reste du terrain se compose de collines escarpées, d'éboulis rocheux et de forêts de pins denses. Tous ces décors, y compris les collines, comptent comme des terrains difficiles .



LE DÉPLOIEMENT

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

Toutes les unités et les personnages de l'Empire sont en colonne de marche. Ils sont déployés sur la route à la queue leu leu faisant face à une largeur de la table. Aucune unité ne peut être à moins de 4 LB des bords de table latéraux et toutes les unités doivent être orientées dans la même direction.

Les unités Skavens se déploient ensuite. Les Skavens ont deux zones de déploiement comme l'indique la carte. Les unités peuvent se déployer sur une profondeur de 4 LB collé aux longueurs de la table sans pouvoir toutefois être à moins de 4 LB des bords de table latéraux.

Qui joue en premier ?

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

REGLE SPECIALE LA TEMPETE ARRIVE

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

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

LES ARMEES

LES IMPERIAUX DU CAPITAINE STIEB (24 AP)

L'armée impériale est sélectionnée par le joueur impérial. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous.

- **Capitaine Wilhelm Stieb** . Ce capitaine est un vétéran de l'armée du Reikland qui a déjà affronté les Skavens au cours de plusieurs batailles. À la demande du Graf Gustavus Abenauer, il conduit des renforts vers Ausreik bravant les conditions climatiques d'automne et les dangereuses routes de montagne. Wilhelm Stieb est considéré comme le général de l'armée. Il est classé en *Chevalier* (HOTT) et en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **Champion de l'empire** ; L'armée peut disposer d'un champion . Il est classé en *Chevalier* (HOTT) et en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de hallebardiers** Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de lanciers** Classé en *Lanciers*
- **0+ Unité d'arbalétriers** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'épéistes** Classé en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de Miliciens** Classé en *Hordes* (HOTT) et en *7Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'archers** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *3Bw* (HOTT-De Mir)

-L'EMBUSCADE DE THAZAKAR (24 AP)

La force Skaven a pour ordre d'interdire tout passage par la route de la montagne. Le contingent est sélectionné par le joueur Skaven. Le choix est limité aux entrées listées ci-dessous.

- **Thazakar du clan Rabidscar** . Thazakar est l'un des lieutenants les plus dangereux de Furblak. Il a atteint son statut grâce à la trahison et une technique de combat unique. Comme tous les autres, Thazakar est très ambitieux et convoite le titre de seigneur de guerre. Depuis que le clan a quitté le Gouffre noir, il monte secrètement un complot, engrange les soutiens et attend le moment de frapper. Il croit que c'est la faiblesse de Visquit Furblak qui lui couta son domaine et va tenter de tuer le seigneur pour le prouver. Ce skaven a développé une technique de combat particulière en sautant sur son ennemi ou en se baissant soudainement pour attaquer avec ses dents ou ses griffes. Thazakar est considéré comme le général de l'armée même si ce n'est pas un seigneur de guerre. Classé en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-2 Champions skaven** ; L'armée peut disposer de champions . Classés en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Guerriers des clans** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0-2 Coureurs d'égouts** Classés en *Lurkers/Embusqués*
- **0-1 Assassins** Classés en *Sneakers/Espions*
- **0+ Esclaves Skavens** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Lance-feu** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Jezzail** Classé en *Artillerie*

VICTOIRE

Si l'équivalent de 8 AP de l'Empire quittent la table par la largeur de la table qui leur fait face, le joueur de l'Empire gagne immédiatement. Le jeu est arrêté au moment où cela se produit. Sinon, les règles normales de démoralisation s'appliquent. Une égalité (les deux armées sont démoralisées lors de la même phase) est considérée comme une victoire de l'Empire.

Si le joueur de l'Empire gagne, il arrive à faire sortir des figurines par le bord de table adverse ou s'il gagne la bataille aux points, il prend le contrôle de la route vers Ausreik. Cela permettra à d'autres troupes impériales de rejoindre la ville et l'Empire aura bien 72 AP d'armée présente à la dernière bataille.

Si les Skavens gagnent cette bataille, ils contrôleront cette route et les renforts impériaux auront du mal à rejoindre Ausreik. L'armée de l'Empire sera limitée à 60 AP au lieu de 72 AP à la dernière bataille.



UNE NUÉE DE VERMINES



Du minerai de Malepierre avait été excavé et Furlslak utilisa sa nouvelle aisance pour recruter des alliés dans les autres clans. La nouvelle de la découverte de Malepierre se propagea rapidement à travers l'Empire souterrain et de nombreux clans envoyèrent des agents au Taurig. Mais ces premiers éclats de Malepierre n'étaient pas suffisants pour satisfaire Visquit et il continua ses recherches.

Le rapport volé du Conseil des treize lui révéla qu'il y avait beaucoup d'autres éclats de Malepierre sous le Taurig. Encore une fois, il parcourut la montagne, guidé par la lueur verte de son amulette. Cette fois, cela le conduisit jusqu'à la ville des hommes. L'amulette indiquait qu'il y avait un gros et puissant éclat sous Ausreik. Furblak mit ses esclaves au travail et fit creuser un nouveau tunnel vers Ausreik, mais malgré la planification de ces ingénieurs de clan Skryre nouvellement embauchés, ils ne pouvaient pas atteindre cette Malepierre. Fr

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

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

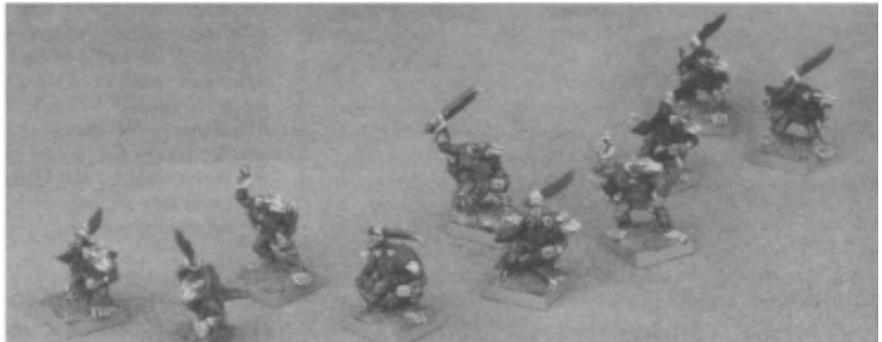
Silencieusement, trois silhouettes sombres firent tomber des cordes au pied du mur de la ville. La nuit était froide et calme, personne ne bougeait dans la ville endormie. Les trois personnages émergèrent de l'ombre, il était tous masqués de noir avec une grande capuche. Devant leurs bandoulières bondissaient des couteaux tranchants, des étoiles de jet et des flacons en cuir. Reniflant l'air à la recherche d'une odeur de danger, le trio commença à marcher dans les rues désertes. Ils évitèrent les patrouilles de la milice pour atteindre le plus grand entrepôt de nourriture de la ville. Le veilleur de nuit ne termina jamais son tour de l'entrepôt. Un coup de couteau rapide à travers les côtes le laissa sans vie gisant sur des poubelles tandis que, sur les pavés, s'étendaient une mare de sang. L'assassin rengaina sa lame, riant presque en lui-même de la disparition du gardien. Il traîna le corps à travers la porte de l'entrepôt, la serrure était déjà ouverte. À l'intérieur de l'entrepôt, des barils et des sacs étaient rangés les uns près des autres : des vivres pour l'hiver. Les Coureurs d'égouts firent fait preuve de diligence dans leur travail. Ils ouvrirent leurs flacons et commencèrent à asperger généreusement de naphte les sacs et les tonneaux tandis qu'ils surveillaient la rue, leurs yeux rouges brillant dans l'obscurité. Personne ne le déranga alors. Une étincelle plus tard, l'entrepôt flambait, détruisant la plupart des réserves alimentaires de la ville. Alors que l'incendie devenait visible, les gens de la ville réagirent. Les rues se remplirent de porteurs d'eau et de pompiers, mais les Coureurs d'égout avaient bien fait leur travail et l'entrepôt est déjà devenu un enfer. Plusieurs maisons à proximité prirent également feu... Dans la confusion, les trois pyromanes vêtus de noir escaladèrent les murs de la ville, invisibles, et s'enfuirent dans la nuit. Ils reviendraient le lendemain...

ASSIEGES

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

Le chef de la ville, le Graf Gustavus Abenauer, refusa de se rendre si facilement. Il avait une surprise pour les Skavens. Dans sa jeunesse, le Graf s'avait eu une passion pour tout ce qui concerne les nains. «Bertha», du nom de la grand-mère du Graf, avait été construite par un ingénieur nain appauvri et occupait depuis une

place de choix dans la bibliothèque du Graf. Bertha était un canon en fonte, une invention inédite dans l'Empire à cette époque. Elle n'avait jamais été renvoyée, mais le Graf gardait une réserve de poudre à canon naine et de boulets de canon en pierre dans sa salle au trésor. Comme la ville était menacée, le Graf fit nettoyer et huiler le canon et le fit rouler jusqu'à la



place de la ville. Là était leur salut. Les citoyens tinrent tenu une réunion sur la place. "L'hiver arrive, nous n'avons plus de vivres, nous mourrons tous de faim!" gémissaient-ils. "Les rats ont mangé toute ma boulangerie", sanglota le maître boulanger Halfling. Graf Abenauer fut forcé de l'accepter; plus ils attendaient, plus ils devenaient faibles. "Je veux soe affronter cette menace plutôt que de mourir de famine", cria-t-il. "Qui est avec moi ?"

LA SORTIE

Les assiégeants Skavens étaient dirigés par un prêtre de la peste du clan Pestilens appelé Scaek. Il avait été envoyé par Lord Nurglitch pour troquer de la Malepierre et, en menant le siège des Skavens, il s'était assuré, ainsi qu'à son seigneur, une bonne part du butin.

Comme Scaek appartenait au Clan Pestilens, Furblak savait qu'il n'avait aucun risque qu'il aspira à devenir le seigneur du clan Rabidscar. Cela signifiait que Scaek n'utiliserait pas la victoire sur la ville comme excuse pour défier Furblak.

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

LA BATAILLE

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

REGLE SPECIALE SIEGE

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

Table des événements du siège (D6)
<p>1 Révolte d'esclaves Les esclaves skavens se sont révoltés ce qui a fait cesser l'exploitation de Malepierre. L'armée Skaven ne peut pas inclure d'esclaves skavens dans ce scénario.</p>
<p>2 Nouveaux arrivants en ville Les rangs des défenseurs sont renforcés par de nouveaux arrivants venant des montagnes et fuyant les skavens. Relancez 1D6 : 1-3 Prospecteurs nains : L'armée de l'Empire peut inclure une unité de Nains (Classés <i>Lames/4Bd</i>). 4-6 Sorcier errant : un vieil ermite avec des pouvoirs étranges rejoint la ville assiégée. L'armée impériale peut inclure un sorcier . (Classé <i>Magicien</i>)</p>
<p>3 Rien de notable</p>
<p>4 Empoisonnement Le clan Eshin a empoisonné les repas d'un commandant des défenseurs. Déterminez aléatoirement un des personnages de l'armée de l'Empire incluant les champions, les sorciers, etc. Ce personnage a été empoisonné sur un 5 ou 6 sur 1D6. Sa plaquette est retirée. Si c'est le général, une autre plaquette prend le rôle de général</p>
<p>5 Déserteurs La faim et le désespoir dans la ville provoquent la fuite de certaines troupes impériales. Après le déploiement, mais avant le début de la bataille, lancez deux dés pour chaque unité de l'Empire. Si le total des deux dés est égal à 4 ou moins, l'unité a déserté et ne participera pas à la bataille. Elle ne compte pas en perte mais n'est pas remplacée.</p>
<p>6 Peste noire ! Scraek et ses suivants ont réussi à introduire la peste noire dans la ville avec des rats infectés. Les corps jonchent les rues et des chariots chargés des victimes de la peste au cri de « Donnez vos morts ! ». Les troupes de l'Empire sont fragilisées. Si une plaquette perd un combat ou un tir sans avoir moins de la moitié du score de l'adversaire, on lui ajoute un malus de -1. Si elle passe en dessous de la moitié du score ennemi, le nouveau résultat s'applique.</p>

LES ARMEES

LA SUITE DU GRAF GUSTAVUS ABENAUER

L'armée impériale ne peut pas dépasser 24 AP choisis dont le choix est limité aux possibilités ci-dessous et par certains événements tirés sur la table des événements du siège.

- **Graf Gustavus Abenauer** . Le Graf a pris le commandement des défenses de la ville. Ce n'est pas un grand militaire mais tous les nobles de l'Empire apprennent les règles de la guerre dès le plus jeune âge. Il sait que son devoir est de sauver sa ville. Gustavus est considéré comme le général de l'armée. Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de la Reikguard à pied** Suite personnelle du Graf. Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de flagellants** Classés en *Warbands* (HOTT) et en *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de hallebardiers** Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de lanciers** Classé en *Lanciers*
- **0+ Unité d'arbalétriers** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'épéistes** Classé en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de Joueurs d'épée** Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'archers** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'Halfelings** Comme beaucoup de villes impériales, Ausreik abrite une petite communauté d'halfelings. Classé en *Hordes* (HOTT) et en *3Aux* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Canon** Ce canon nommé Bertha a été construit par un ingénieur nain et fait la fierté du Graf. Classé en *Artillerie*
- **0-1 Catapulte-marmite halfeling** Classée en *Artillerie*
-

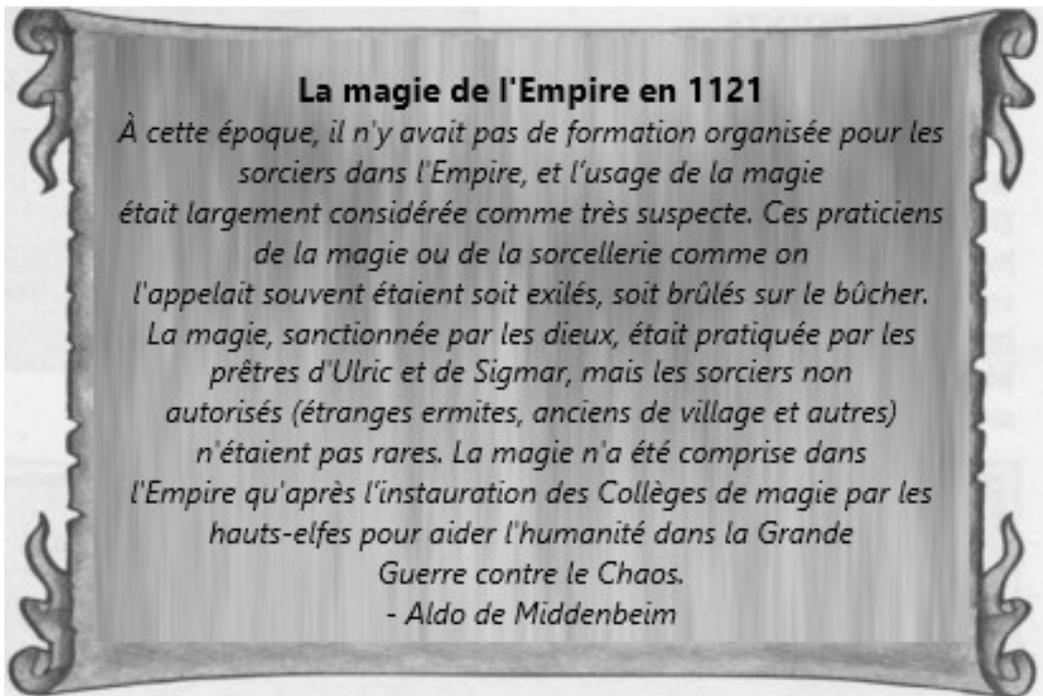
LA HORDE DU PRÊTRE DE LA PESTE SCRAEK

Le clan Rabidscar a convoqué une bonne part de sa force pour cette bataille. L'armée skavenne ne peut pas dépasser 24 AP choisis dont le choix est limité aux possibilités ci-dessous et par certains événements tirés sur la table des événements du siège.

- **Scream du clan Rabidscar.** Scream est un serviteur dévot de Nurglitch et a rejoint le Taurig pour sécuriser le partage de la Malepierre du clan Rabidscar pour son maître. Il a conclu un accord avec le vieux seigneur de guerre et a pris le commandement du siège de la ville des choses hommes. La première étape de l'attaque consistera à libérer des nuées de rats malades dans les égouts afin d'infecter la ville avec la peste noire. Avec un peu de chance, ils pourraient gagner la bataille avant qu'elle ne soit livrée! En échange de son succès, il lui accordera une bonne partie du prochain minerai de Malepierre qui sera excavé. Scream est considéré comme le général de l'armée. Classé en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Technomage.** Classé en *Magicien*
- **0-2 Champions skaven ;** L'armée peut disposer de champions . Classés en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de moines de la peste** Classés en *Warband* (HOTT) et en *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Porteurs d'encensoir** (Pas plus que la moitié de moines de la peste) Classés en *Chevaliers* (HOTT) et en *Sch* (HOTT-De Mir)
- **0+ Guerriers des clans** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Coureurs d'égouts** Classés en *Lurkers/Embusqués*
- **0-1 Assassins** Classés en *Sneakers/Espions*
- **0+ Esclaves Skavens** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Globadiers** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Jezzail** Classé en *Artillerie*
- **0-1 Lance-feu par guerrier des Clan** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **0+ nuée de rats** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)

LA BATAILLE DU TAURIG

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



LE TUEUR DE SKAVENS

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

L'armée de Mandred marcha le long de la route sinueuse, sur les traces du capitaine Stieh. Mais cette armée était beaucoup plus grande que celle du capitaine, et les Skavens gardant la route s'enfuirent plutôt que d'affronter une telle armée. Les hommes de Mandred dispersèrent les Skavens devant eux et, alors que les tempêtes d'automne frappaient les montagnes. Mandred se rendit directement aux portes d'Ausreik. Les Skavens qui l'assiégeaient s'enfuirent, effrayé par la démonstration de force de Mandred. Le siège avait été levé et la menace immédiate d'une attaque avait disparu, mais Mandred connaissait trop bien les Skavens pour croire qu'ils abandonneraient si facilement. La ville ne serait pas en sécurité tant que les Skavens

restaient dans la région : leur repaire devait être trouvé et détruit. Mandred ordonna à ses hommes de chercher le repaire des Skavens. La plupart des soldats de Mandred étaient des vétérans de la défense de Middenheim, et ils avaient déjà affronté des ruses des Skavens à plusieurs reprises. Les hommes de Mandred fouillèrent les fermes désertées au-delà des murs de la ville que les Skavens avaient occupés pendant le siège. Ne trouvant rien là-bas, ils commencèrent une recherche systématique en montagne. Ils y trouvèrent l'ancre Skaven caché par des pins : une entrée de mine accessible par un chemin étroit. Ils retournèrent enfin à Ausreik pour informer Mandred.

LE CHOC FINAL

À l'intérieur du Taurig, Visquit était furieux de l'arrivée d'une autre armée de choses-hommes. Ses plans étaient ruinés, cette ville ne tomberait-elle jamais ? Une nouvelle pire allait suivre. Un espion du Clan Eshin venait de la ville ; l'armée de hommes était en marche et se dirigeait vers l'entrée de la mine. Ils avaient été découverts ! Furblack avait deux options. Il pouvait fuir vite, en abandonnant sa mine et sa Malepierre, mais cela signifiait que ses alliés nouvellement achetés le quitteraient et qu'il deviendrait un paria. Alternativement, il pouvait rester et se battre. Le vieux seigneur n'allait pas abandonner pas aussi facilement sa dernière chance de gagner du pouvoir et la perspective d'acquérir davantage de Malepierre avait une forte emprise sur lui. Il exigea que tout le clan soit rassemblé pour la bataille. «Apportez-moi mon armure-armure. Rassemblez mes vermines. Je vais montrer à ces choses-hommes la fureur du Rat Cornu, guerre-guerre, tuer-tuer. » Le temps des manœuvres subtiles était révolu.

LA BATAILLE

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

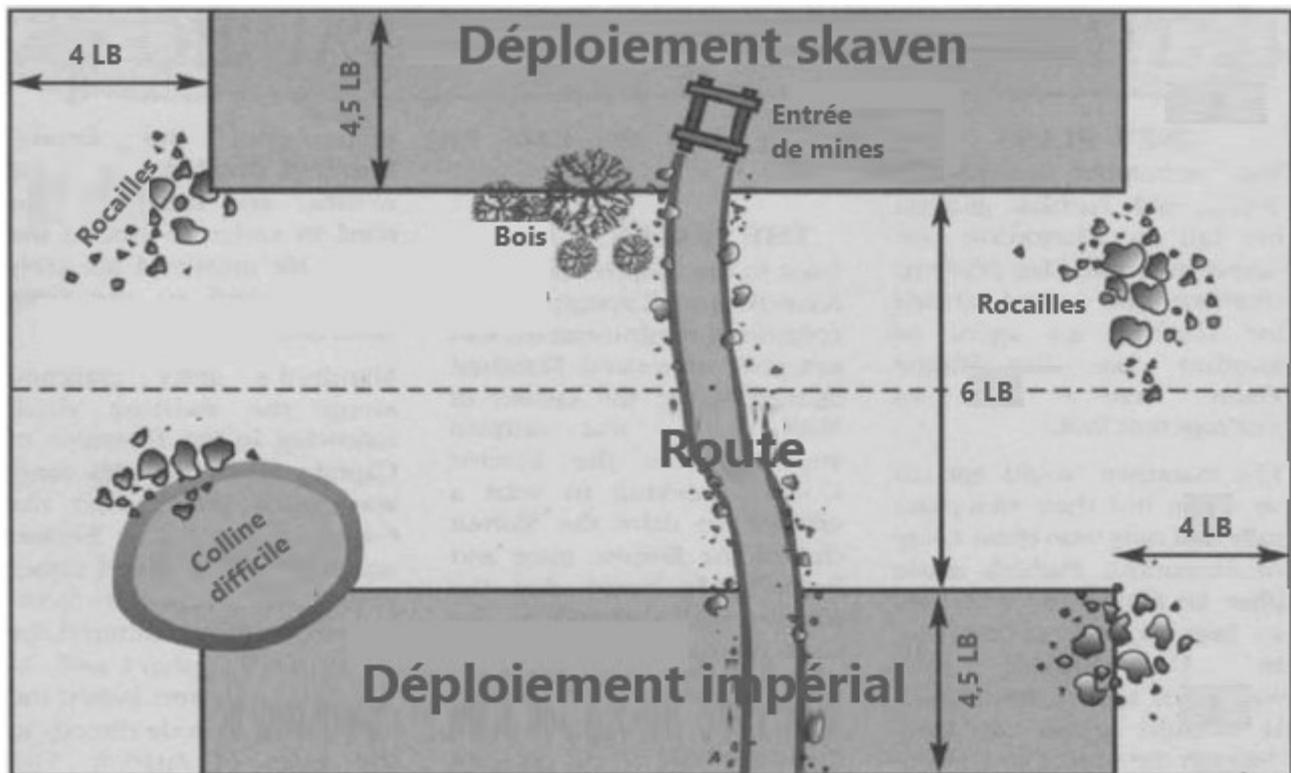
Le champ de bataille

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

Déploiement

Les Skavens n'ont pas toute leur armée disponible au début de la bataille. Ces traînants sont encore dans les tunnels lorsque l'armée de Mandred arrive. Le joueur Skaven doit diviser son armée en deux parties : celle qui sera sur la table au début de la partie et l'autre qui se rassemble encore sous terre. Chaque force contiendra au minimum un tiers du total des points de l'armée. Par exemple, dans une bataille à 72 AP, les Skavens devront lancer au moins 24 AP sous terre.

Les joueurs déploient un corps à tour de rôle. Lancez un dé pour savoir quel est celui qui commence. Les unités qui sont autorisées à employer un déploiement particulier peuvent le faire pour cette bataille à moins qu'elles ne fassent partie de la partie de l'armée Skaven qui est sous terre. Auquel cas, ils sortiront du tunnel comme les autres.



Règle spéciale

Les traînards Une partie significative de l'armée Skaven n'est pas sur la table au début de la partie. Au début de chaque tour Skaven, lancez 1D6 pour le corps hors de la table pour voir si elle arrive. Ajoutez le numéro du tour au résultat du D6 et sur un 7+, le corps peut rentrer comme renfort à partir du bord de table. Il peut pas agir normalement dès son arrivée.

Premier tour

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

LES ARMEES

LA CROISADE DE MANDRED LE TUEUR DE SKAVENS

L'armée impériale ne peut pas dépasser 72AP dont le choix est limité aux entrées listées ci-dessous.

Si l'empire a gagné la 1ère bataille, ses soldats ont retrouvé de nombreux objets dans les ruines du monastère. Plusieurs de ces objets recèlent une réelle puissance magique et les magiciens de l'armée gagneront grâce à cet afflux +1 à leurs jets de dés lorsqu'ils lanceront un sort. Si l'Empire a perdu la bataille 2, les impériaux doivent se contenter de 60AP d'armée. Si l'Empire a gagné la bataille 3, les impériaux peuvent inclure un canon nain nommé « Bertha ». Même si la pièce a été détruite dans la bataille 3, il est possible de la réparer. Manfred commande un corps de 24 AP, le joueur désigne les généraux des 2 autres corps de 24AP parmi les personnages sélectionnés.

- **Mandred, le tueur de Skavens** Alors que la peste noire balayait l'Empire, le comte Mandred de Middenheim faisait tout ce qu'il pouvait pour les réfugiés qui affluaient vers ses portes. Aidé par les prêtres d'Ulric, il a gardé la ville exempte d'infection et a renforcé ses défenses. En 1118, les Skavens ont finalement attaqué Middenheim en l'assiégeant tout en essayant de s'infiltrer via ses tunnels. Le comte a mené une défense héroïque. Les combats dans les tunnels obscurs furent acharnés avec des barricades et des inondations sélectives pour contenir les hordes de Skavens. C'est

dans une telle bataille qu'il a perdu son œil gauche à cause d'une pointe de lance Skaven. Malgré sa blessure, des mois de chasse dans l'obscurité ont suivi. Avec les Chevaliers du Loup Blanc et d'autres guerriers robustes, il tenait la ville et, finalement, affaibli par la famine et la peste, les Skavens ont été forcés de battre en retraite. Mandred a été salué comme le sauveur de la ville et surnommé depuis le Tueur de Skavens. Depuis lors, Mandred a demandé l'aide des autres comtes électeurs tout en organisant les armées de l'Empire pour résister aux attaques des Skavens. Il a déjà remporté plusieurs batailles et sa croisade grandit. Finalement, il chassera les Skavens de l'Empire et sera couronné empereur pour ses efforts héroïques. Les Skavens ne l'oublieront pas et trameront sa fin sans relâche. Le Comte a pris l'arme des Chevaliers du Loup blanc comme la sienne, plutôt que le Croc runique traditionnel. C'est un marteau magique à deux mains nommé Verminbane. Il porte également l'ancien héritage de Middenheim, le Talisman d'Ulric, et porte la corne magique du loup blanc, un cadeau du Grand Maître de l'Ordre. Mandred est le général de l'armée. Classé en *Héros*

- **Hans Halünke, prêtre de Sigmar** Si le prêtre a survécu à la bataille 1, vous pouvez l'inclure dans votre armée Classé comme *Clerc*
- **Capitaine Stieb** Si le capitaine a survécu à la bataille 2, vous pouvez l'inclure dans votre armée. Il est classé en *Chevalier* (HOTT) et en *3Kn* (HOTT-De Mir)
- **Graf Abenauer** Si le Graf a survécu à la bataille 3, vous pouvez l'inclure dans votre armée. Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Prêtres d'Ulric** Vous pouvez inclure des prêtres d'Ulric dans votre armée. Ils comptent comme des *Clercs*
- **0-1 Unité de la Reikguard à pied** Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- 0-1 Chevaliers du Loup Blanc
- **0-1 Unité de la Reikguard à pied** Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de flagellants** Classés en *Warbands* (HOTT) et en *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de hallebardiers** Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de lanciers** Classé en *Lanciers*
- **0+ Unité d'arbalétriers** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'épéistes** Classé en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité de Joueurs d'épée** Classé en *Lames* (HOTT) et en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'archers** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *3Bw* (HOTT-De Mir)
- **0+ Unité d'Halfelings** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *3Aux* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Canon** (uniquement si l'Empire a gagné la bataille 3) Classée en *Artillerie*
- **0-1 Catapulte-marmite halfeling** Classée en *Artillerie*

LE CLAN RABIDSCAR

Le seigneur de guerre jette tous ses forces dans la bataille. Son armée ne peut pas dépasser 72AP dont le choix est limité aux entrées listées ci-dessous.

Si les Skavens ont perdu la bataille 1, ils ont eu le temps de creuser sous le temple et de trouver de la Malepierre qui pourra être exploitée à temps pour l'ultime bataille. Si les Skavens perdent la bataille, ils ne pourront prendre qu'un seul canon à Malepierre. S'ils gagnent, ils n'ont pas cette limitation et les sorciers Skavens et les Prophètes Gris de l'armée gagneront +1 à leurs jets de dés lorsqu'ils lanceront un sort.. S'ils ont gagné la bataille 3, l'armée peut inclure des Prophètes Gris. Visquit commande un corps de 24 AP , le joueur désigne les généraux des 2 autres corps de 24Ap parmi les personnages sélectionnés.

- **Visquit Furblak, seigneur du clan Rabidscar.** Visquit Furblak a dirigé son clan pendant dix ans, une règne d'une durée exceptionnelle pour les Skavens. Il est né avec une fourrure noire qui faisait de lui un guerrier naturel et avec un cercle blanc autour de son œil droit. Doté d'une ambition démesurée et d'un esprit vif, il progressa rapidement jusqu'à devenir le seigneur du clan Rabidscar. Il régna même sur le Gouffre Noir et, au sommet de sa puissance, personne ne se risquait à s'opposer à lui. L'âge atteint Visquit, blanchit sa fourrure et ses réflexes ralentirent. Les autres le virent et son clan devint vulnérable. Une révolte les força même à fuir leur domaine. A l'aide d'une carte, d'un rapport et d'une amulette volé aux agents du Conseil de Treize dans sa jeunesse, Furbak et son clan exilé atteignent le Taurig à la recherche de Malepierre. Visquit est le général de l'armée Skaven. Il combat sur le dos d'un rat ogre. Classé en *Behemoth*

- **Scurrit** Vous pouvez inclure Scurrit s'il a survécu à la bataille 1. Classés en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **Thazakar** Vous pouvez inclure Thazakar s'il a survécu à la bataille 2. Classé en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **Prêtre de la peste Scraek** Vous pouvez inclure Scraek s'il a survécu à la bataille 3. Classé en *Lames* (HOTT) et en *3Bd* (HOTT-De Mir)
- **0-3 Prophète Gris** Si vous avez gagné la bataille 3, vous pouvez prendre un à trois prophètes Gris Classés en *Magicien*
- **0+ Guerriers des clans** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0+ Esclaves Skavens** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)s
- **0-1 Coureurs d'égouts** Classés en *Lurkers/Embusqués*
- **0-2 Assassins** pour chaque unité de guerriers, de vermines de choc ou de coureur d'égout Maîtres de meutes Vous pouvez inclure des maîtres de meute menant des Rats géants ou des Rats ogres. Classés en *Sneakers/Espions*
- **0+ Globadiers** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Jezzail** Classé en *Artillerie*
- **0-1 Lance-feu par guerrier des Clan** Classé en *Tireur* (HOTT) et en *4Cb* (HOTT-De Mir)
- **0+ nuée de rats** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de moines de la peste** Classés en *Warband* (HOTT) et en *3Wb* (HOTT-De Mir)
- **0+ Porteurs d'encensoir** (Pas plus que la moitié de moines de la peste) Classés en *Chevaliers* (HOTT) et en *Sch* (HOTT-De Mir)
- **0+ nuée de rats** Classés en *Hordes* (HOTT) et en *5Hd* (HOTT-De Mir)
- **0-1 Cloche hurlante** Classés en *Behemoth*

VICTOIRE

Si le joueur de l'Empire gagne cette bataille, les Skavens sont repoussés hors du Taurig. Ils seront si affaiblis après la bataille qu'ils seront réduits en esclavage par le prochain clan qu'ils rencontreront. Le clan Rabidscar cessera d'exister et la ville d'Ausreik sera sauvée. La bataille du Taurig deviendra l'une des grandes victoires de Mandred et se sera consignée par les historiens une fois qu'il deviendra empereur.

Si les Skavens gagnent cette bataille alors le clan Rabidscar réduira en esclavage tout ceux qu'il réussira à capturer pour les faire travailler dans les mines de Malepierre. La ville désertée tombera en ruine, hantée par de terribles monstres et oubliée de tous sauf de quelques légendes. Le Taurig, creusé de tunnels et de cavités deviendra un repaire Skaven dirigé par le clan Rabidscar qui prospérera grâce à la Malepierre. Visquit Furblak restera seigneur jusqu'à ce que son cœur le lâche et son clan restera une menace pour l'Empire longtemps après lui.

