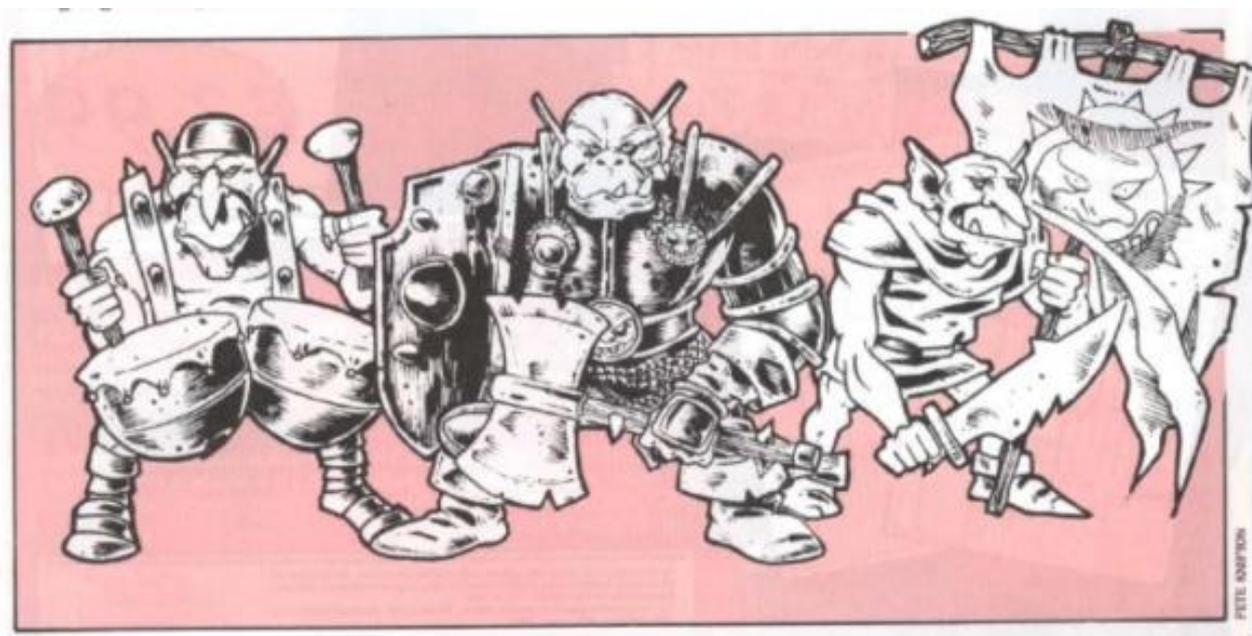


LA VALLE DE LA MORT

Scénario paru dans le White Dwarf VO N°97



Barnok Blatterzarn passa ses doigts noueux dans les boucles argentées et luxuriantes de sa magnifique barbe, fixant du regard le malheureux Nain devant lui. Le chef de la grande patrouille responsable de l'humeur maussade de Barnok se déplaça mal à l'aise – ce n'était pas de sa faute si une grande troupe de Gobelins et d'Orcs remontait le passage. Pourtant, il était celui qui portait de mauvaises nouvelles...

« Reste calme et laisse-moi réfléchir ! » rugit Barnok.

Alors que le Chef de Patrouille se tenait raide, Barnok jouait avec sa hache de guerre excessivement grande.

« Bien, va chercher Tarthan et dis-lui que je veux les troupes prêtes à marcher dans quatre heures, et envoie le message suivant à Dunerka-a-Veran à Carag Huit Pics... »

Dunerka parcourut les runes griffonnées sur le morceau de parchemin pendant que le messager haletait.

« Bien couru, mon garçon ! Maintenant repose-toi un moment, car cela pourrait être la dernière chance que tu aies pendant un certain temps. Olrik ? Olrik ! »

La voix puissante de la légendaire femme résonna à travers la salle jusqu'à la chambre d'Olrik Alensa, où le puissant guerrier jouait aux dés avec un garçon de cuisine.

« Zut ! Eh bien, juste quand ça devenait intéressant. Enfin, ça a l'air urgent. »

Avec quelques jurons nordiques murmurés, Ollrik courut jusqu'à la chambre de Dunerka et reçut la nouvelle qu'une troupe mixte de Goblinoïdes progressait lentement dans le passage en direction de Carak Oran, le bastion de Barnok Blatterzarn, et Carag Huit Pics, leur propre forteresse.

« Bien, c'est sûr que j'ai besoin d'un peu d'exercice, je me demande s'il y a des Trolls. Ça sera encore mieux que les dés ! Je vais rassembler les troupes tout de suite. »

Au loin, à l'est, une scène tout à fait différente se déroulait...

« Dégage, espèce de morveux dégoûtant ! C'est mon lapin, va te chercher le tien. »

Skimgol « Le Boucher » Zekaarg regardait avec envie son chef, Vomitskrag Krusher, qui jouait distraitement avec la boule de poils qui hurlait. Cela faisait un moment qu'ils étaient entrés dans cette vallée, et il était grand temps qu'ils trouvent des Nains au lieu de gaspiller leurs efforts sur des lapins. Skimgol décida de prendre un risque et de donner son avis...

« Euh, chef, ben, hum... »

Vomitskrag lui jeta un regard qui ferait se faner un Troll à cinquante pas et cracha quelques petits morceaux de fourrure.

« Quoi ? »

Ragaillardi par l'absence de violence dans cette réponse, Skimgol continua. « Ben, chef, c'est un peu dur de contrôler les gars. Je veux dire, j'ai entendu certains se demander si les Snotlings étaient bons à manger, et les choses commencent à devenir, euh, un peu tendues avec les Gobbos. »

Vomitskrag réfléchit un moment, l'effort se lisant sur ses traits tordus.

« Bon, allons nous chercher un peu d'action. Toi, va dire à ce Gobbo de Gan Green qu'on bouge, et si il veut de l'action, qu'il vienne aussi. »

Skimgol parut un instant perplexe.

« Je croyais qu'on cherchait des Nains, pas de l'action, chef... non chef, qu'est-ce que j'ai dit ?... Hoooffff. »

LE FORMAT

Le Synopsis donne au maître de jeu le contexte menant à la bataille et décrit la situation existant au début de la confrontation. Les Forces sont listées en termes standards de Warhammer Fantasy Battle.

Le Terrain donne une description du décor et des autres caractéristiques sur la table de jeu, tandis que les Lieux fournissent des détails sur des endroits spécifiques dans la zone de bataille.

Commencer la partie explique la procédure d'installation et comment débiter la bataille. Les Conditions de Victoire couvrent les autres points décisifs de la bataille : la fin et toutes ses implications, y compris le point crucial de savoir qui a réellement gagné !



DÉCOR

Pour organiser cette bataille, vous aurez besoin d'une sélection de décors pour représenter des bois, des ruisseaux et la rivière, des collines et des champs de rochers. La plupart des décors peuvent être représentés par des morceaux de carton ou de tissu coloré, bien que l'utilisation d'arbres miniatures pour les bois, de petites pierres pour les champs de rochers, etc., améliorera l'« atmosphère » de la bataille.

Il s'agit d'une grande bataille et, à moins que vous ne disposiez d'une table spécialement conçue, vous serez probablement mieux de jouer directement sur le sol.

Si vous prévoyez de jouer le rôle d'un commandant dans cette bataille, arrêtez de lire ici – le reste des informations est uniquement destiné au maître de jeu.

CONTEXTE

Cette bataille a lieu dans les Montagnes du Bord du Monde, au sud du Fleuve de Sang et à l'est des Terres Désolées. La zone de bataille est un col de vallée qui mène à l'ouest vers les forteresses naines de Carak Oran (Black Crag) et Carag Huit Pics.

Nous sommes au début de l'été, la saison traditionnelle des raids pour les Goblinoïdes. Ces raids sont une occasion de gagner des terres, du butin et de profiter des plaisirs de la vie, tels que du Nain rôti au barbecue. Les raids servent également à éliminer les plus faibles de la tribu, assurant ainsi un stock génétique sain et, à long terme, une tribu forte.

Dans le but de réaliser un tel raid, une alliance improbable a été formée entre l'Orc Vomitskrag « Pukebreath » Krusher et le Chef Goblin Gan Green. Les deux leaders espèrent qu'en combinant leurs forces, ils augmenteront considérablement les fruits de la guerre.

Les forces Goblinoïdes se déplacent depuis presque un mois, perdant de la vitesse et ralentissant jusqu'à un presque arrêt complet – et la discipline devient désormais une chose du passé (eh bien, soyons honnêtes, ce n'était jamais leur point fort !), avec des disputes et des combats devenant monnaie courante entre les différentes factions qui composent cette masse de Gobelins.

Les chefs ont enfin réalisé les dangers de cette situation et ont donc exercé leur autorité (dans l'idée de donner aux troupes quelque chose d'autre que leurs anciennes rivalités sur lesquelles se concentrer). Maintenant, l'armée se remet en marche vers l'ouest dans la vallée, où il est dit qu'il y a des forteresses naines à piller...

Une importante patrouille naine en mission de reconnaissance depuis Karak Oran a repéré l'armée Goblinoïde montant la vallée et ainsi l'alarme a été donnée dans les deux forteresses naines de la région. Ces deux armées ont été mobilisées et envoyées pour stopper les Goblinoïdes.

Ainsi, deux forces de Nains se dirigent vers l'est le long de la vallée dans l'idée de défendre leurs terres natales, tandis que la foule Goblinoïde se déplace vers l'ouest – rêvant de sandwiches de Nains. Cette vallée, calme et baignée de soleil, va bientôt devenir la vallée de la mort !

FORCES EN PRESENCE

Les forces impliquées dans la bataille ont été divisées en quatre commandements. Dans une partie à quatre joueurs, chaque joueur prend un commandement. Dans une partie à trois joueurs, le joueur le plus expérimenté devrait prendre en charge soit les deux commandements nains, soit les deux commandements Goblinoïdes. Les autres joueurs prennent chacun l'un des commandements restants. Dans une partie à deux joueurs, un joueur commande toutes les troupes naines ; l'autre prend les commandements Goblinoïdes.

Chacune des sections suivantes fournit des détails sur les troupes appartenant à chaque commandement, ainsi que sur leurs leaders et figures spéciales. Des notes sont également données sur les objectifs du commandant de chaque unité : les atteindre permettra de marquer des points de victoire. Consultez les Conditions de Victoire pour plus de détails.

Il est important que chaque joueur lise uniquement les détails de ses propres forces. Toutes les autres informations sont réservées au maître de jeu, qui peut fournir à chaque joueur tout le contexte du synopsis qu'il juge approprié. La permission de faire des photocopies (uniquement pour un usage personnel) des sections pertinentes de ce scénario est accordée. Ces photocopies peuvent ensuite être distribuées aux commandants d'armées.

Les deux armées (Nains et Goblinoïdes) sont grandes, et la bataille prendra du temps, alors préparez-vous et lancez-vous !

LES NAINS DE BARNOK BLATTERZARN

LE BRIEF DU COMMANDANT

Une marée de sales Orcs, Gobelins – et Grungni sait quoi d'autre – remonte la vallée en direction de votre forteresse ! Eh bien, s'ils pensent une seule seconde qu'ils vont vous passer, leur intellect pathétique est encore plus misérable que ce que vous pensiez.

Il est d'une importance vitale qu'ils ne passent pas, ni vous, ni les troupes de Dunerka-a-Veran, votre alliée, car toutes vos forces sont ici, et derrière, il y a un chemin dégagé menant à votre forteresse, la puissante Carak Oran, défendue seulement par quelques vétérans, qui, bien que vaillants, n'auraient que peu de chances face à un assaut majeur.

Vous n'avez eu que le temps d'une conférence tactique précipitée avec Dunerka, au cours de laquelle il a été décidé que vous seriez responsable de tenir le pont le plus au nord, qui traverse un bras de la rivière Rustk.

Vous voyez maintenant les premiers ennemis approcher, et avec cette vision, la fureur de la bataille vous envahit ! Cela fait longtemps que votre hache n'a pas accompli son œuvre sanglante, mais ce moment est venu à nouveau.

CONTINGENT DE BARNOK BLATTERZARN (24 AP)

- Barnok Blatterzarn - Barnok porte une armure lourde et manie une arme à deux mains. Barnok est un commandant redouté et respecté, presque légendaire à Karak Oran. Un discipliné sévère, son nom est souvent utilisé par les parents nains harassés pour faire cesser les enfantillages de leurs enfants indisciplinés, une situation qui ne le déplaît pas. Le drapeau de bataille de Barnok représente une puissante hache noire sur fond rouge. Classé en *Héros*.
- Tarthan - Tarthan est une héroïne naine qui porte une armure légère. Elle manie une arme à deux mains. Tarthan est une adepte fanatique de Barnok, et sa haine des Goblinoïdes ne connaît aucune limite. Elle utilise le sang d'Orc pour hérissier ses cheveux. Certains de ses guerriers trouvent cela un peu de mauvais goût, mais aucun n'oserait en parler ! Classée en *Héros*.
- Balzud Ugal - L'arme de Balzud est une hache (arme de main). Il porte une armure légère et porte un bouclier. Le nom de Balzud signifie "Main de la Force de Fer", et il se vante de pouvoir écraser la tête d'un Gobelins d'une seule main. Ceux qui souhaitent éviter d'être éclaboussés de ce qui sert de cerveau aux Gobelins, devraient s'abstenir de demander une démonstration. Classé en *Héros*.
- 3 Unités de guerriers de Barnok (les "Brocheurs de Ka-a-bab" les "Stridents de Tarquin" et les « Gars des collines de Harpen » Classés en *4Bd* (HOTT-De Mir) ou *Blades* (HOTT)
- 1 Unité de tueurs de trolls « les brûleurs de Tab-Asco » Classés en *SCh* (HOTT-De Mir) ou en *Warband* (HOTT)
- 1 Unité de protection de l'artillerie, armée d'arbalètes. Classés en *4Cb* (HOTT-De Mir) ou en *Tireurs* (HOTT)
- « L'écailleuse de Kadrim », catapulte classée en *Artillerie*

LES NAINS DE DUNERKA-A-VERAN

LE BRIEF DU COMMANDANT

Lorsque le message arriva de votre allié, Barnok Blatterzarn, vous annonçant qu'une horde de gobelins sales approchait de vos terres, vous le reçûtes avec des émotions partagées, car bien que la bataille soit glorieuse, de nombreux bons Nains risquent de perdre la vie. Mais, si ce que disent les prêtres est vrai, ces Nains ont la garantie d'un voyage rapide pour s'asseoir en honneur aux côtés de Grungni.

Assez de ces réflexions, car il y a une bataille à gagner - et il faut la gagner, car si l'un de ces filths parvient à passer vos troupes (et celles de Barnok), ils trouveront votre forteresse facile à prendre, car toutes vos forces sont engagées dans la bataille qui va se dérouler.

Lors d'une brève discussion avec Barnok, il a été décidé que vous seriez responsable de tenir le pont sud qui traverse la rivière Rustk. Maintenant, vous voyez la horde, leur approche soulevant un immense nuage de poussière, vous êtes engagé - ils ne passeront pas !

CONTINGENT DE DUNERKA-A-VERAN (24 AP)

- Dunerka est une héroïne naine armée d'une arme de main, porte une armure lourde et utilise un bouclier. Son armure lui confère un jet de sauvegarde de 4, 5 ou 6. Dunerka est un modèle basé individuellement et peut s'attacher à n'importe quelle unité sous son commandement. Dès son jeune âge, Dunerka a montré une tendance belliqueuse, mettant son père hors de combat si elle était envoyée au lit trop tôt. Reconnaisant son potentiel sans aucun ressentiment, il l'envoya à l'entraînement militaire. Dunerka n'a jamais regardé en arrière depuis, bien que son enthousiasme précoce pour la guerre ait été tempéré par une appréciation de ses pertes, faisant d'elle une tacticienne prudente avec un talent pour les manœuvres complexes sur le champ de bataille. L'étendard de bataille de Dunerka montre une hache à double tête enfoncée dans un tas de têtes de Gobelins. Classée en *Héros*.
- Olrik Alenza - Olrik est armé d'une hallebarde et porte une armure légère. Dans sa jeunesse, Olrik passa un certain temps avec un clan de Nains Nordiques. Impressionné par leurs coutumes, il adopta l'un de leurs noms (il s'appelait auparavant Oran). Il s'habille désormais de grandes fourrures et parle aussi avec un accent nordique irritant. Olrik mènera généralement Les Masseurs (voir ci-dessous) au combat. Classé en *4Wb* (HOTT-De Mir) ou en *Warband* (HOTT)
- Les Puissants Masseurs d'Olrik : Une unité de Nains nordiques armés d'armes de main et portant des boucliers. Généralement menés au premier rang par Olrik. Classés en *4Wb* (HOTT-De Mir) ou en *Warband* (HOTT)
- 6 Unités de guerriers de Dunerka (Chacune des unités ci-dessous comporte deux éléments les "Meilleurs de Harold" les "Briseurs de Brunt" et les « Têtes d'épingle » Classés en *4Bd* (HOTT-De Mir) ou *Blades* (HOTT)
- 1 Unité de protection de l'artillerie, armée d'arbalètes. Classés en *4Cb* (HOTT-De Mir) ou en *Tireurs* (HOTT)
- « Le Kaboum de Kablam », canon-orgue classée en *Artillerie*
-

LES ORQUES DE VOMITSKRAG KRUSHER

LE BRIEF DU COMMANDANT

Bon, nous y voilà, à 'auteur de cette stupide vallée, un mois de 'marche loin de la maison et pas encore de 'sal' typ' de Nains ! Ça ne serait pas un problème si ce n'était pas pour le fait que les gars commencent à s'agiter, sans parler des Trolls qui commencent à avoir faim - et on sait tous à quel point les Trolls sont dangereux, je veux dire qu'ils sont encore plus stupides que les Gobelins - et les Gobelins, c'est déjà aussi changeant qu'une, euh, eh bien aussi changeant qu'un tas de crottes de Snotlings !

Attends un peu - c'est quoi là-bas devant ? Wouah, génial, des Nains ! Bon, peut-être pas si génial, y en a des milliers d'entre eux. Hmm - ça demande un peu de réflexion, bien qu'il soit bien que t'aies un peu de cervelle, hein ?

Tu penses que s'il y a autant de Nains ici, alors il ne doit pas y en avoir beaucoup là d'où ils viennent - jusque-là tout va bien, mais d'où viennent-ils... euh... J'AI COMPRIS ! Ils doivent venir d'une 'forteresse, et tu serais un vrai héros si tu pillais une 'forteresse. Ça doit être rempli d'or, de pierres précieuses et de toutes sortes de trucs super sympas !

Alors, si tu arrives à passer les Nains, ce serait facile de les semer et de courir jusqu'à leur fort, voler tout ce qui brille et déguerpier ! Quelle idée, c'est la meilleure que tu aies eue ! Maintenant, tu ferais bien de dire aux gars et d'en parler aux Gobelins aussi. Jamais qu'ils n'inventeraient un truc aussi brillant tout seuls...

CONTINGENT DE VOMITSKRAG KRUSHER (24 AP)

- Vomitskrag est monté sur un sanglier et est armé d'une arme de main. Il porte une armure légère et un bouclier. Connue sous le nom de "Souffle de Vomis" lorsqu'il n'est pas dans le coin, les habitudes personnelles de Vomitskrag sont indescriptibles. Non, tu ne vas pas les entendre - et ne me sortez pas cette excuse d'"intérêt anthropologique". Classé en *Héros*.
- Kraal- Oreille-déchiquetée et Skingol-le-boucher : Kraal a obtenu son surnom lorsqu'il, ivre de jus de baie de salive, décida que des oreilles dentelées amélioreraient son apparence. Son partenaire de longue date, Skingol, s'en chargea avec son couperet et, dans l'ensemble, Kraal est plutôt satisfait du résultat. Skingol est armé d'une arme à deux mains au look maléfique et porte une armure légère. Cette armure donne à Skingol un jet de sauvegarde de 6. Détesté et craint par ceux sous son commandement, Skingol est sadique, déformé et définitivement pas sympathique - votre anti-héros Orque idéal ! Kraal et Skingol . Ils constituent à eux deux un seul élément de *3Bd* (HOTT-De Mir) ou en *Lames* (HOTT)
- Raving Grogne-rat est une chamane orque. Elle bave abondamment de la bouche et laisse échapper des grognements incessants - une apparence vraiment impressionnante. Elle porte un os de cuisse de Nain à travers son nez déformé et outrageusement étendu. Classée en *Magicienne*.
- Les Cauchemar Jakkuzzi : deux éléments de guerriers Orques, incluant un porte-étendard. Ils sont armés d'armes de main et portent des boucliers. Les Cauchemar accentuent leur apparence terrifiante en se parant de bijoux faits à partir des cadavres de leurs ennemis vaincus - beurk ! Leur étendard montre un cheval démoniaque noir. Classés en *3Wb* (HOTT-De Mir) ou en *Warband* (HOTT)
- Deux trolls Classés en *3Bd* (HOTT-De Mir) ou en *Behemoth* (HOTT)
- Les Archers Ardents d'Agim Ils sont armés de arcs normaux et d'armes de main, et sont sans armure. Agim était un tireur d'élite, célèbre pour avoir tué sa sœur en essayant de tirer une flèche sur une pomme posée sur sa tête. Ces archers perpétuent la belle tradition. Classés en *3Bw* (HOTT-De Mir) ou en *Tireurs* (HOTT)
- 2 Unités de chevaucheurs de sangliers : les « Tremble-Terres » et les « Tonnerre terrible ». Ils sont armés de lances et portent des boucliers. Classés en *3Kn* (HOTT-De Mir) ou en *Chevaliers* (HOTT)

LES GOBELINS DE GRAN-LE-VERT



LE BRIEF DU COMMANDANT

Tu viens juste de repérer toute une bande de NABOTs dans la vallée à l'ouest, alors c'est l'heure de tuer encore une fois !

Juste au moment où tu t'apprêtais à te lancer dans la bataille avec ton char super classe, le chef des Orques que tu as décidé de laisser venir avec toi, Vomitskrag Machin-chose, est arrivé en roulant sur ce cochon qu'il monte (pas aussi bien que ton char !) et a dit qu'il avait une super idée. Tu pensais que c'était peu probable, mais en fait c'est une idée plutôt géniale (pas que tu lui aies dit ça !). Donc, tu as décidé de suivre aussi son plan - essayer de contourner les NABOTs sans avoir à trop les combattre, puis de courir plus vite qu'eux pour retourner à leur fort. Yep, même si tu détestes l'admettre, c'est un bon plan.

Mais bon, le reste de ton armée n'a pas à savoir qui a vraiment trouvé cette idée, hein ?

CONTINGENT DE GRAN-LE-VERT (24 AP)

- Gan Green-le-Vert - Gan est armé d'une épée magique (arme de main) et porte une armure légère et un bouclier. Gan se voit comme un guerrier intrépide et puissant et préfère combattre juché sur un char, bien qu'il puisse rejoindre n'importe quelle unité Gobeline. Le drapeau de bataille de Gan représente une faux de char décapitant un nain apeuré. Classé en *Lch/Cavalerie*.
- Zitpicker Zorn, chef de clan goblin - Zitpicker est armé d'une lance et porte une armure légère. Il est classé en *3Bd* (HOTT-De Mir) ou en *Behemoth* (HOTT)
- Blackhead le Pire que Normal, chef de clan goblin – [Connus sous le nom des Frères Taches, Zitpicker et Blackhead ont beaucoup en commun - des visages écœurants et une haine de toutes choses Naines (en fait, de tout ce qui existe).] Blackhead est armé d'un arc court et d'une lance, porte une armure légère, porte un bouclier et monte un Loup Géant. Il est classé en *Cavalerie*.

- Abra la Petite et Cadabra le Pas Très Grand. Ce couple de chamans minuscules est assez novice dans le monde de la magie et manque un peu de confiance en eux. Cela ne les empêchera pas de donner le meilleur d'eux-mêmes, surtout que Gan Green lui-même leur a insisté sur l'importance de réussir ! Ces deux magiciens forme à eux deux un seul élément classé en *Magicien*.
- Deux éléments de guerriers, les « Les Épineux » et les « Tranchants- tranchants » classés en *7Hd* (HOTT-De Mir) ou en *Hordes* (HOTT)
- Deux éléments d'archers, Les « Tireurs de Zargrag » et « Les Sproinnngs » classés en *3Bw* (HOTT-De Mir) ou en *Tireurs* (HOTT)
- Une unité de chevaucheurs de loups, Les Hurlleurs Massacreurs, classés en *Cavalerie*.
- Une unité d'éclaireurs à pieds, les « Nous Avons Des Choses Pointues et Nous Allons Les Utiliser », armés de javelots classés en *Psiloi* (HOTT-De Mir) ou en *Tireurs* (HOTT)
- Les Roulettes - Char Légers Gobelins : Les chars sont équipés de faux, tiré par 2 Loups Géants et avec un équipage de 2 Gobelins. Classé en *Lch/Cavalerie*.

Les troupes de Gan le Vert sont accompagnées de nombreux snotlings, dispersés dans les autres unités et ignorés pour le jeu.

TERRAIN

Le champ de bataille est une vallée qui s'étend d'est en ouest. Le fond de la vallée est délimité au nord par trois collines. Sur la colline centrale se trouve un petit bois et un champ de rochers, tous deux situés du côté sud de la colline.

Au centre de la vallée, du côté est à l'ouest, coule la rivière Rustk. Depuis les collines du nord, deux cours d'eau rejoignent la Rustk : un petit ruisseau à l'est et une rivière (franchie par un pont) à l'ouest.

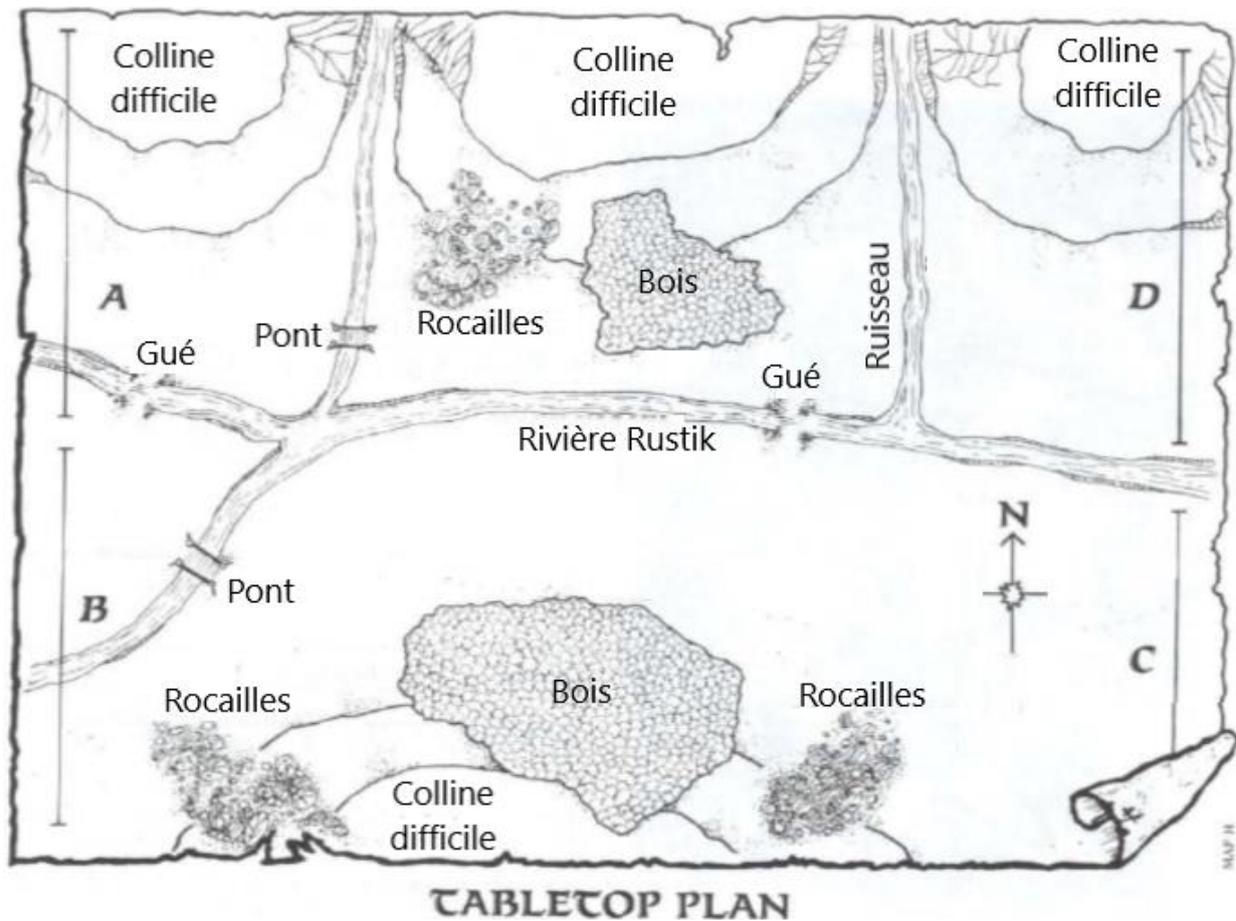
Juste au sud de ce pont, la rivière Rustk se divise. Un bras part vers l'ouest-nord-ouest, l'autre coule vers le sud-ouest.

Au sud de la rivière, il y a une grande colline qui forme le bord sud de la table. Cette colline a un grand bois sur son côté nord, flanqué de deux champs de rochers.



Collines : Les collines abruptes comptent comme un terrain difficile (mouvement réduit de moitié).

Bois : Tous les bois réduisent le mouvement de moitié et la visibilité est réduite à 5 cm. Les troupes souhaitant tirer des projectiles depuis un bois doivent se tenir au bord de la lisière des arbres et sont considérées comme étant en couverture légère.



Les troupes situées à plus de 6 cm dans un bois et à 6 cm ou plus des troupes ennemies peuvent être supposées cachées et, après consultation avec le MJ, être retirées de la table. Les modèles situés à moins de 6 cm du bord d'un bois ne sont supposés être cachés que s'ils ne bougent pas pendant le tour. Leur position sera révélée s'ils bougent ou tirent, ou si un ennemi s'approche à moins de 18 cm du bord du bois.

Rivières Toute l'eau sur le champ de bataille prend la forme de rivières, à l'exception du ruisseau qui coule du nord au sud du côté est du plan de la table.

Les rivières ont une largeur de 5 cm et sont relativement rapides. Toute unité peut tenter de traverser la rivière à n'importe quel endroit. Pour souligner le caractère risqué de cette manœuvre, des dés à pourcentage doivent être lancés - le résultat indique le pourcentage de troupes perdues (emportées ou noyées).

Les Trolls (portant leur chef Orc) peuvent traverser la rivière en marchant, traitant celle-ci comme un terrain difficile (mouvement réduit de moitié).

Les rivières peuvent être traversées plus en toute sécurité en utilisant les ponts et les gués (voir ci-dessous).

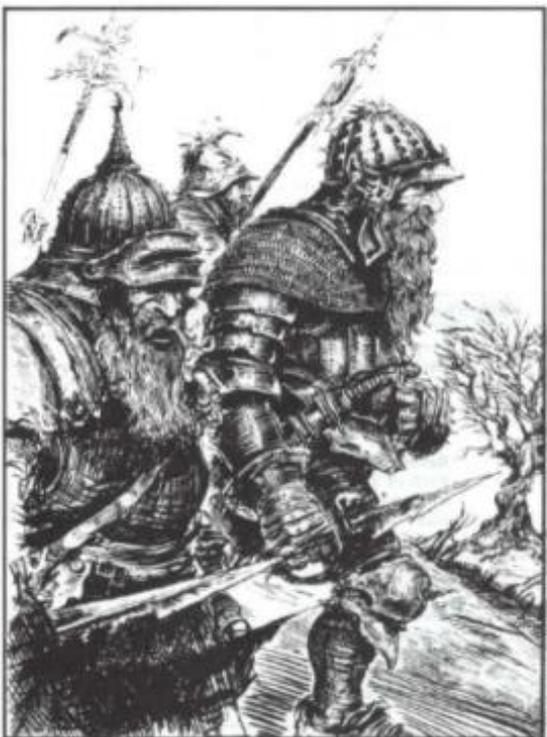
Ruisseau Le ruisseau est glacé et coule rapidement, il a une largeur de 2,5 cm. Il compte comme un terrain difficile (mouvement réduit de moitié).

Gués Les gués ont une largeur de 7,5 cm et une profondeur de 5 cm. Ils comptent comme un terrain difficile (mouvement réduit de moitié).

Ponts Les deux ponts sont en pierre, ont une largeur de 6,5 cm et possèdent des murs en pierre de chaque côté. Les murs comptent comme une couverture solide et ont une Résistance de 7 et 5 Points de Blessure par côté.

Rocailles Ces champs de rochers sont instables et peu solides, ils comptent comme un terrain difficile (mouvement réduit de moitié). De plus, en raison des dangers (comme une jambe cassée, etc.), les cavaliers de créatures montées doivent traiter ces champs comme un terrain très difficile (un quart de mouvement).

JEU ET OBJECTIFS



Après avoir disposé le champ de bataille comme indiqué sur le plan de la table, le MJ doit fournir aux joueurs les détails de leurs forces respectives et répondre à toutes les questions qui surgissent, en privé si cela semble nécessaire. Les informations concernant les forces individuelles sont destinées uniquement au commandant de cette force.

En raison du trajet des troupes ennemies à travers la vallée, elles se verront simultanément. Pour simuler cela (et les problèmes liés au déplacement d'un grand nombre de troupes dans une vallée étroite), chaque joueur doit faire un simple croquis de sa ligne de déploiement (voir le tour 1, séquence des actions, ci-dessous), en indiquant quelles troupes entrèrent en premier sur le champ de bataille, ainsi que leurs positions relatives.

Comme il sera impossible de faire entrer toutes les troupes d'un même commandement sur leur ligne de déploiement en même temps, ce croquis doit également montrer quelles troupes suivent, leur ordre, la couleur de leur sous-vêtements, et ainsi de suite. Ces unités restantes ne pourront entrer sur le champ de bataille que lors des tours suivants, lorsque de la place sera disponible sur le bord de la table pour elles. Les joueurs doivent faire entrer leurs troupes dès qu'il y a de la place pour elles sur leur ligne de déploiement. Si les joueurs souhaitent retenir des troupes, elles seront soumises aux règles pour les Forces en Retard indiquées dans la section Déploiement de Warhammer II.

Parce que ce "croquis de déploiement" est contraignant (c'est-à-dire qu'il est interdit de modifier la position des troupes de manière astucieuse !) et dicte l'ordre dans lequel les unités entrent sur

le champ de bataille, il est très important — et s'avérera être l'un des principaux facteurs dans l'issue finale de la bataille. Vous devez le souligner aux commandants, en les encourageant à prendre leur temps pour cette décision tactique importante.

SEQUENCES D'ACTION

Tour 1

- Barnok Blatterzarn déploie ses troupes le long de la ligne marquée « A » sur le plan de la table.
- Dunerka-a-Veran déploie ses troupes le long de la ligne marquée « B » sur le plan de la table.
- Vomitskrag Krusher déploie ses troupes le long de la ligne marquée « C » sur le plan de la table.
- Gan-le-Vert déploie ses troupes le long de la ligne marquée « D » sur le plan de la table.

Un dé doit être lancé pour déterminer quel côté (Goblinoïde ou Nain) commence à bouger, puis le tour se déroule normalement.

Tour 2 et suivants

Les tours suivants se déroulent normalement, avec l'entrée de nouvelles troupes dès que les commandants le souhaitent (en ayant la possibilité de retenir des troupes), à condition qu'il y ait de la place pour elles le long des lignes de déploiement. N'oubliez pas que les troupes doivent entrer dans l'ordre préétabli indiqué sur les croquis de déploiement des joueurs (voir Démarrer la Partie, ci-dessus).

SEQUENCES D'ACTION

En raison de la nature unique de cette bataille (d'un côté, une armée cherchant à éviter l'autre), le système de résolution de jeu présenté dans Warhammer II n'est pas utilisé. À la place, à la fin de la bataille (soit à la fin d'une limite de temps préétablie, soit lorsque tous les Goblinoïdes ont été tués ou routés hors du bord ouest de la table), des points de victoire doivent être attribués à chaque joueur selon les listes ci-dessous. Les joueurs ne reçoivent des points que pour les pertes infligées par leurs propres troupes - aucun point n'est accordé pour avoir repoussé l'ennemi dans le terrain de massacre d'un autre joueur. Le MJ doit tenir un registre des pertes de chaque camp - et de qui les a infligées - tout au long de la bataille.

Les Goblinoïdes reçoivent relativement peu de points pour avoir tué des troupes ennemies. Il est important de rappeler ce détail aux commandants Goblinoïdes avant le début de la bataille, leur objectif ultime étant le butin qui se trouve inévitablement sans protection au-delà du bord opposé de la vallée.

Points de victoire de Barnok Blatterzarn

- Par corps goblinoïde démoralisé : 5 PV
- Si corps de Dunerka démoralisé : 2 PV
- Si corps de Burnok démoralisé : -3 PV
- Mort de Barnok : -5PV
- Mort de Danerka : -1PV (Barnok ne veut pas sa mort, la démoralisation de son corps d'armée suffirait à assurer son pouvoir personnel)
- Mort de Gran le Vert : 1 PV
- Par troll tué : 1PV
- Mort de Vomitskrag: 3PV
- Si destruction de « L'écailleuse de Kadrim » : -2 PV

Points de victoire de Danerka

- Par corps goblinoïde démoralisé : 5 PV
- Si corps de Barnok démoralisé : 2 PV
- Si corps de Dunerka démoralisé : -3 PV
- Si mort d'Olrik : -1 PV
- Si destruction de « Le Kaboum de Kablam »: -2 PV
- Mort de Gran le Vert : 3 PV
- Par troll tué : 1PV
- Mort de Vomitskrag: 1PV

Points de victoire de Vomitskrag

- Par corps nain démoralisé : 5 PV
- Si corps de Vomitskrag démoralisé : -3 PV
- Par artillerie naine détruite : 2PV
- Par *Héros* nain tué : 2PV
- Si Vomitskrag tué : -5 PV
- Par général nain tué 1PV (cumulatif aux PV liés à la mort d'un *Héros*)

Points de victoire de Gran-le-Vert

- Par corps nain démoralisé : 5 PV
- Si corps de Vomitskrag démoralisé : 1 PV
- Si corps de Gran démoralisés : -3PV
- Par artillerie naine détruite : 2PV
- Si Abra et cadabra tués : -3 PV
- Par général nain tué 1PV (cumulatif aux PV liés à la mort d'un *Héros*)
- Si Vomitskrag tué : 3PV

Si partie à 4 joueurs : chacun marque les PV de son corps. Si partie à 2 joueurs : additionnez les PV des 2 corps du même peuple.

À la fin de la bataille, chaque joueur doit calculer son total de points de victoire (PV). Le total le plus élevé des PV accumulés par chaque côté (Gobloïde ou Nain) indique quel côté a remporté la bataille, les scores individuels des commandants montrant qui a le plus contribué à la victoire (ou à la défaite).

Pour remporter la bataille, un côté doit avoir au moins 10 % de PV en plus que l'opposition. Sinon, le résultat est un match nul.

Si un joueur contrôle deux commandements (c'est-à-dire dans une partie à deux ou trois joueurs), il suffit qu'il calcule les PV pour chaque commandement et les additionne. Lorsqu'un joueur a deux commandements, les totaux de PV de chaque commandement peuvent être utilisés pour montrer quelle partie de ses troupes a été la plus efficace.

À la bataille, donc !

Matt Connell

