

*Tonnerre, éclairs. Entrent les trois sorcières.*

*Première Sorcière : Quand nous réunirons-nous maintenant toutes trois ? Sera-ce par le tonnerre, les éclairs ou la pluie ?*

*Deuxième Sorcière : Quand la bacchanale aura cessé, quand la bataille sera gagnée et perdue.*

*Troisième Sorcière : Ce sera avant le coucher du soleil.*

*Première Sorcière : En quel lieu ?*

*Deuxième Sorcière : Sur la lande.*

*Troisième Sorcière : Pour y rencontrer McDeath.*

# La Campagne

Ce livret contient 5 scénarios :

- La vallée du malheur, où Dunco, le roi d'Albion de l'Est est tué. Le meurtre a lieu environ trois ans avant les événements décrit par les scénarii suivants.
- Port Winwood, où Julia McEwman arrive au Royaume de McDeath afin de régler quelques vieux comptes et casser quelques têtes. Si les McEwmans gagnent cette bataille, ils iront à la rencontre du reste de l'Alliance juste avant l'assaut sur le Château McDeath.
- Loch Lorm, où Donalbane perd légèrement le contrôle et où les McCoughlagans déchaînés cherchent à boire. A moins que les McCoughlagans ne soient repoussés, ils continuent jusqu'à Dungal Hill.
- Dungal Hill, où Donalbane est rejoint par Sir John Quicksure et le Comte de Hark Ness. Ensemble ils essayeront d'évincer le gouverneur de McDeath, l'ignoble Een McWrecker. Profitant de l'opportunité, les pauvres mineurs d'Arka Zargul tentent d'obtenir liberté, justice et vengeance.
- Le château Runsinane, les forces de l'Alliance qui ont survécu se rassemblent près d'un torrent. Ils rencontrent des amis inattendus. En colère contre les orques de McDeath, les hommes-arbres du Bois de Klinty leur offrent leurs services. Ils se dirigent vers le Château McDeath sur la colline Runsinane, où la violence, le ressentiment et la trahison éclatent tandis que les commandants suivent leurs propres fins : vengeance, gloire, pouvoir ou richesses.

Collectivement, ils racontent l'histoire de la lutte pour le trône d'East Albion, alors que plusieurs partis cherchent à évincer le roi McDeath. *White Dwarf* N°76 (avril 1986) comportait également un scénario préquel supplémentaire appelé « Glen Woe ».



Si vous ne souhaitez pas jouer certains scénarios antérieurs ou si vous préférez jouer les scénarii de façon indépendante, des tables sont fournies pour déterminer aléatoirement leurs résultats. Avant de commencer la campagne, le Maître du Jeu devrait lire l'histoire ci-dessous. Le joueur de McDeath peut lire l'intégralité du Premier Acte et la Première Scène du Deuxième Acte. Les joueurs de l'Alliance ne peuvent lire que l'Acte Deux, Scène Deux.

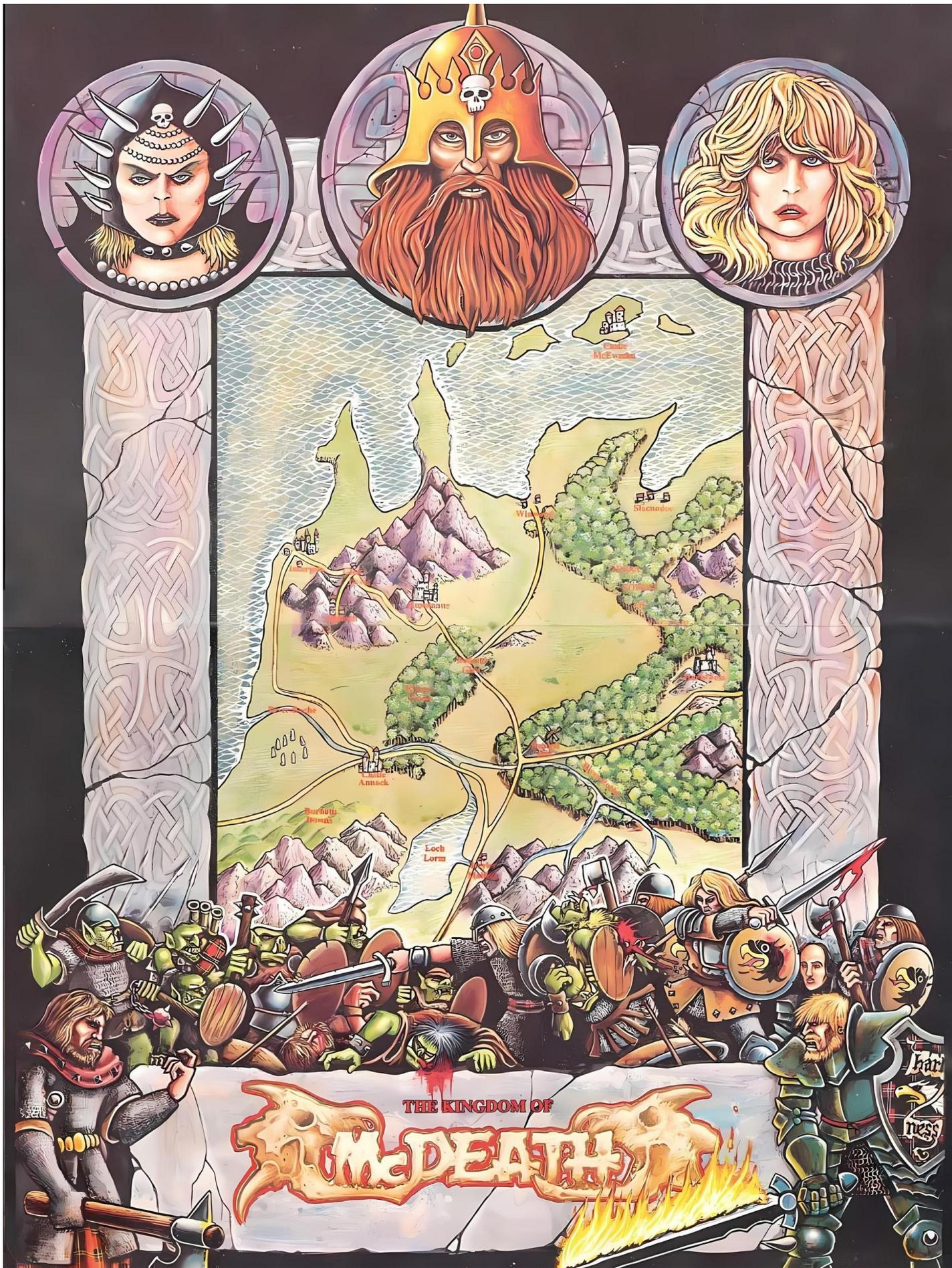
## Albion

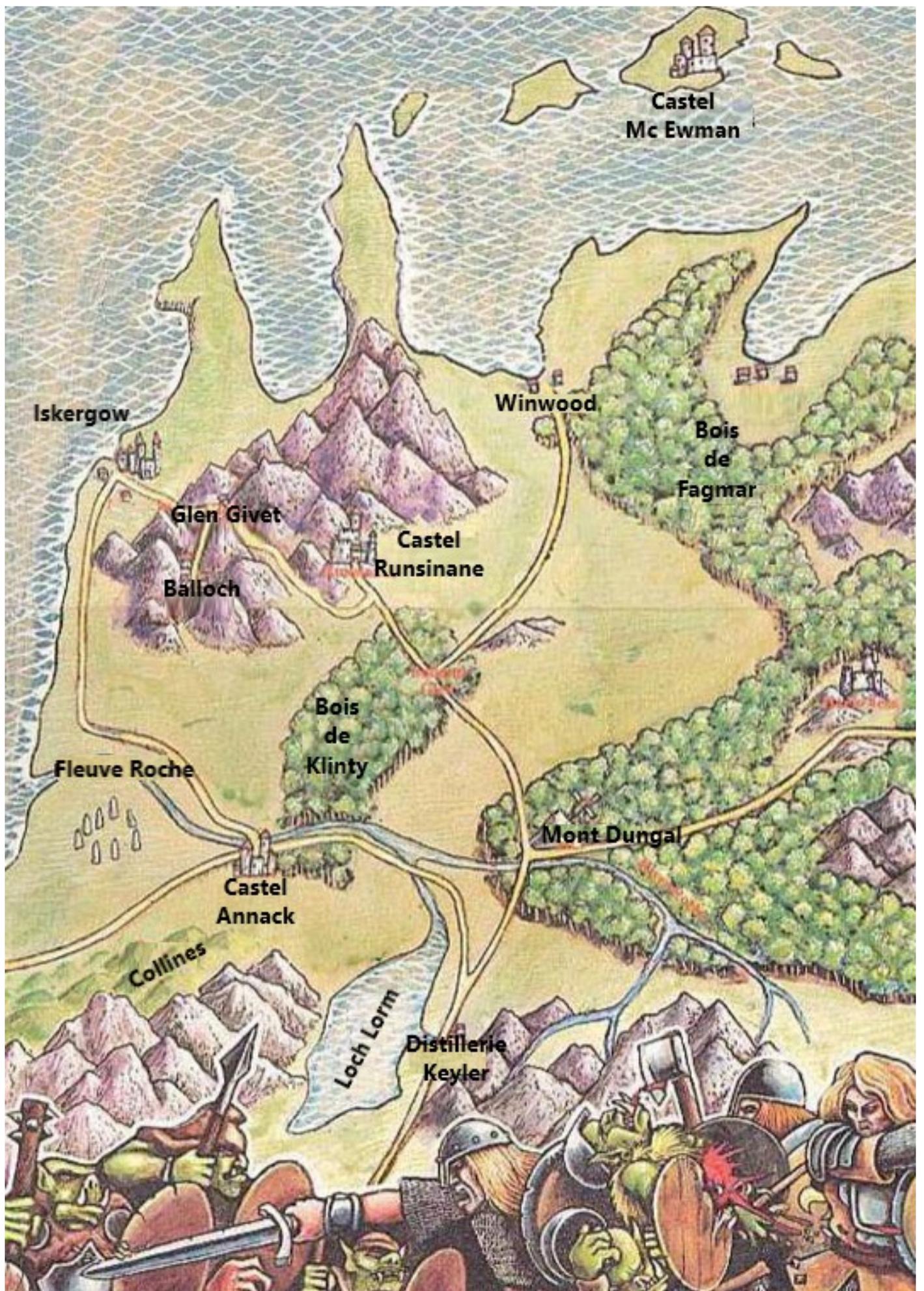
(Merci aux travaux D'awesomelies pour les passages à suivre)

Une carte de campagne montre la région plus en détail. East Albion, comme son nom l'indique, ne représente qu'une partie de l'île. Albion doit vraisemblablement être considérée comme un patchwork de nombreux royaumes différents. Cela semble être confirmé par d'autres références. *Le Livre des Bataillons* (p15) mentionne une région d'Albion appelée Mercie, qui était un royaume anglo-saxon du centre de l'Angleterre.

Bien que la carte manque d'échelle, il semble, d'après le petit nombre de colonies montrées, que le « Royaume de McDeath » n'a pas une grande étendue et est bien plus petit que l'Écosse historique. Cela pourrait impliquer que les royaumes d'Albion doivent être considérés comme les petits royaumes de l'Angleterre anglo-saxonne ou de l'Irlande médiévale, plutôt que comme les nations ultérieures de l'Angleterre, de l'Écosse, du Pays de Galles et de l'Irlande. Alternativement, on pourrait affirmer que la carte ne représente qu'une partie du royaume de McDeath, mais son titre suggère le contraire. La raison de la petite taille du royaume est peut-être encore plus simple : peu d'attention a été accordée à la question de l'échelle, comme le démontre l'absence de toute mesure sur la carte.

Le « Bestiaire de bataille » de *WFB2* (p21) présente Albion comme comparable à l'Europe du 11e au 13e siècle de notre ère, et plusieurs éléments de *La Tragédie de McDeath* sont cohérents avec cette période. Il y a une absence d'armes à poudre. Le scénario parodie les rois écossais Duncan et Macbeth, qui régnaient au XIe siècle de notre ère. Comme on peut le déduire du titre, la campagne est en grande partie un pastiche de *Macbeth* de William Shakespeare. Une partie importante du contenu écrit est constituée d'un scénario de pièce parodiant *Macbeth*, acte I, scènes 1 à 3 et acte IV, scène 1.





Castel  
Mc Ewman

Iskergow

Winwood

Bois  
de  
Fagmar

Glen Givet

Castel  
Runsine

Balloch

Bois  
de  
Klinty

Fleuve Roche

Mont Dungal

Castel  
Annack

Collines

Loch Lorm

Distillerie  
Keyler

McEwman est baptisée Mc D Day, en référence au débarquement de Normandie . Le nom du clan McArno, notamment de son chef Kit McArno, est un jeu de mots sur le jouet de construction Meccano particulièrement à la mode partout en Europe au début des années 1980.

Il y a les cabrioles comiques des commandos Greevant écrivant « *Les tapettes McEwmans mettent du sucre sur leur porridge* » en lettres de six pieds sur le côté du château McEwman. Cela fait allusion au fait qu'en Écosse, la bouillie est généralement consommée avec du sel et non du sucre. Cette pratique est une source de fierté nationale et la même idée est reprise dans la devise de la bannière des McArnos : « *Salty Porridge Forever* ».



### La deuxième bataille est celle du « Loch Lorm ».

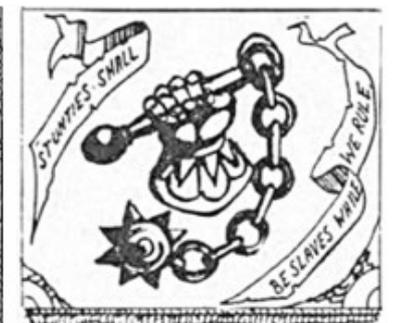
Cela concerne un autre prétendant au trône d'East Albion, Donalbane, le fils aîné survivant du roi Dunco. Il a rallié le clan McCoughlagan derrière lui et marche également sur Runsinane pour évincer McDeath. Cependant, *en cours de route*, les McCoughlagan ont été tentés d'attaquer une distillerie voisine, défendue par les distillateurs, les Keyler Malters.

La situation globale joue sur le stéréotype anglais des Écossais comme alcooliques violents. McCoughlagan est un jeu de mots sur « *hooligan* ». Le lac adjacent, le Loch Lorm, est habité par un monstre calqué sur le monstre du Loch Ness . La devise sur la bannière de Keyler Malters, « *Rafraîchit les parties que les autres bières ne peuvent atteindre* », est un jeu de mots sur le slogan Heineken de l'époque .



### La bataille de "Dungal Hill"

Donalbane s'associe aux forces du comte de Hark Ness et affronte le lieutenant de McDeath, Een McWrecker. McWrecker assiège les mineurs nains en grève, dont McDeath a besoin d'argent. Les mineurs nains sont un incontournable des packs de scénarios *WFB2*. Mais cette fois, leur présence est plus affirmée. Leur situation est une parodie de la grève des mineurs britanniques de 1984-1985.



Les bannières de Zargul et McWrecker contiennent d'autres allusions. « *Je ho ! Je ho! Go slow* » est une pièce de théâtre sur la chanson « *Heigh-ho* » et « *Go slow* », une forme de protestation syndicale où les travailleurs réduisent délibérément leur productivité. Earl Dart de Hark Ness est un contrepillage de *Heart of Darkness* (1899) de Joseph Conrad. Le halfelin Raybees est un jeu de mots sur la maladie de la rage. Au milieu des années 1980, l'opinion publique britannique craignait que la maladie puisse être importée d'Europe continentale.

### Bataille du « Château de Runsinane ».

Les différents groupes convergent vers McDeath au château de Runsinane, où ils sont rejoints par une bande d'hommes-arbres de Klinty's Wood. Dans un écho du *Seigneur des Anneaux* (livre III, chapitre 4), les hommes-arbres ont été furieux lorsque les orcs de McDeath ont abattu et incendié des parties de la forêt. Les forces attaquent le château pour tenter de renverser McDeath. « *Runsinane Castle* » trouve de la place pour un jeu de mots supplémentaire". Le jeune frère émacié de Donalbane, qui a été retenu captif par McDeath, est surnommé « *Boney Prince Charley* » (d'après Bonnie Prince Charlie ).

## La bataille de « Glen Woe »

Ce scénario supplémentaire, paru dans le magazine white Dwarf, se déroule trois ans avant la campagne principale. Il traite du meurtre du roi Dunco par McDeath et de la saisie du trône (faisant vaguement suite à *Macbeth*, actes I et II). Encore une fois, il présente un scénario de jeu parodique.

## La couverture du 'Gamesmaster's Guide'

Ce dessin de John Blanche est basé sur 'L'Intervention des Sabines' (1799), peint par Jacques-Louis David.



# Jouer la campagne

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

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

## Les combinaisons de joueurs suggérées sont dans les tables suivantes :

Vous avez 6 joueurs

Joueur 1 Donaldbane et le clan McCoughlagan

Joueur 2 Julia et le clan McEwman

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

Joueur 4 Les Héros d'Albion de l'Est

Joueur 5 Le clan McArno & les malteurs Keyler

Joueur 6 Les orques de McWrecker & la garnison de McDeath

### **Vous avez 5 joueurs**

Joueur 1 Donaldbane et le clan McCoughlagan

Joueur 2 Julia et le clan McEwman Joueur 3 Les mineurs nains d'Arka Zargul & le clan Greevant

Joueur 4 Les Héros d'Albion de l'Est

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

### **Vous avez 4 joueurs**

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

Joueur 2 Julia et le clan McEwman

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

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

### **Vous avez 3 joueurs**

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

Joueur 2 Julia et le clan McEwman

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

Les joueurs 2 et 3 jettent un dé pour le contrôle du clan Greevant et le Port Winwood. Les mineurs nains d'Arka Zargul sont contrôlés par le Maître du Jeu jusqu'à ce que Donalbane, McDeath ou Julia McEwman soit tué. Si cela arrive, leurs troupes sont confiées au Maître du Jeu et le joueur reçoit le contrôle des mineurs de Zargul

### **Vous avez 2 joueurs**

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

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

Les joueurs jettent un dé pour le contrôle du clan Greevant et le Port Winwood. Les mineurs nains d'Arka Zargul sont contrôlés par le Maître du Jeu. Si McDeath est tué, ses troupes sont contrôlées par le Maître du Jeu. Le joueur de McDeath prend le contrôle de Julia et le clan McEwman. Si Donalbane meurt, ses troupes sont contrôlées par le Maître du Jeu. Le joueur de Donalbane prend le contrôle des Mineurs d'Arka Zargul.

Le Maître du Jeu doit garder trace des pertes dans chacun des trois scénarios préliminaires. Les feuilles de briefing de l'Alliance doivent être modifiées en conséquence, pour se préparer à la bataille du Château Runsinane. Les survivants de McArno, Greevant, Keyler et McWrecker des trois premières parties ne participeront pas à l'assaut du Château Runsinane.



# La bataille de Glen Voe

Il s'agit du scénario publié dans le White Dwarf n° 76 (1986). L'action a lieu environ trois ans avant la campagne proprement dite. Il retrace le meurtre de Dunco, le roi d'Albion orientale.

Le roi Dunco et les armées repousser une alliance de rend maintenant visite à est accompagné d'un petit Mergrey Calchner (le nobles loyaux (Macduff, Ross

McDeath avait, entre-temps, avaient prédit qu'il deviendrait McDeath refuse de croire à nouvelle que Cawdor vient de rébellion matée, le Thane donna le titre à McDeath par la victoire. Ebranlé par prophétie, McDeath parla des sorcières à sa femme. Celle-ci, ddévoré d'ambitions le persuada rapidement de tuer Dunco et de s'emparer du trône.



d'Albion orientale viennent de rebelles et de Nordiques. Le roi McDeath, héros de la bataille. Il détachement de soldats, magicien de la cour) et trois et Angus).

rencontré trois sorcières qui lui seigneur de Cawdor puis Roi. cette prophétie, quand il reçoit la rejoindre les rebelles. Une fois la (seigneur) fut exécuté : le Roi gratitude pour sa contribution à l'accomplissement du début de la

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

## Le Champ de bataille

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

## Deployment

Le Maître du Jeu donne aux joueurs leurs feuilles de briefing et répond à leurs questions sur les règles, le terrain, etc.

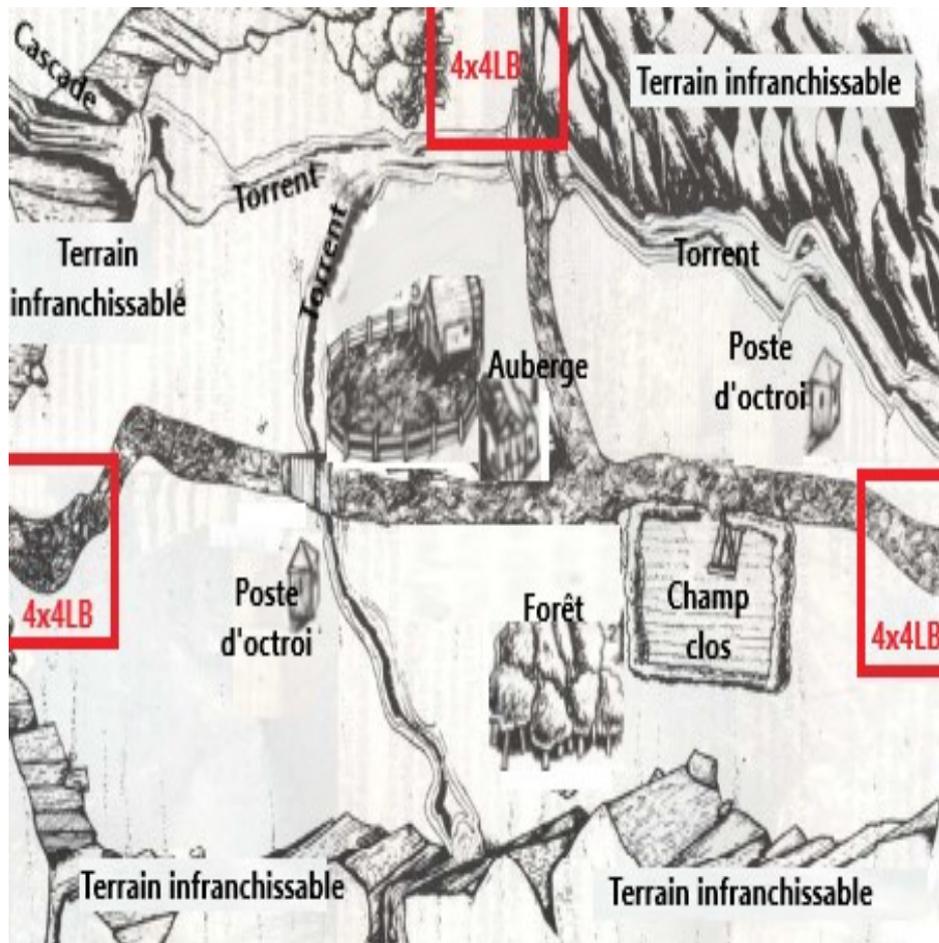
Le joueur de Dunco note lesquels de ses troupes dorment dans quels bâtiments et où les gardes se trouvent. Le déploiement de Dunco est sujet aux règles suivantes :

- Le Roi doit être seul dans l'un des bâtiments. Il ne partage ce bâtiment avec personne mais un garde peut stationner à l'extérieur.- Le reste de son entourage peut occuper n'importe laquelle des maisons restantes, mais il ne peut pas y avoir plus de cinq figurines par bâtiment.

- L'entourage du Roi a ses propres chevaux; ils sont dans le champ, l'enclos derrière l'auberge ou la clôture du moulin.
- Trois membres de son entourage peuvent monter la garde; un seul d'entre eux peut être un noble.
- Mergrey refuse de rester debout toute la nuit, et ne peut pas monter la garde.
- Les positions de départ doivent être clairement indiquées sur la carte du joueur.
- Les gardes peuvent recevoir l'ordre de rester sur place ou de patrouiller. S'ils doivent patrouiller, le circuit doit être indiqué sur la carte avec une ligne pointillée n'oubliez pas d'indiquer la direction dans laquelle il le parcourt. Les gardes ne peuvent pas stationner ou patrouiller à moins de 4 LB' des bords de la table.

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

#### Le champ de bataille mesure 90x90 cm



En rouge le déploiement des forces de Mac Death

- Les postes d'octroi ont des portes en bois solides donnant sur la route ce sont des terrains accidentés
- L'auberge et le moulin sont classés en terrain accidenté.
- Le champ clos est une enclosure à HOTT-De Mir (terrain accidenté) et est ignoré en HOTT
- La forêt est du terrain difficile
- Le torrent est une rivière de classe 1-2 (Hott de Mir) et ralentit les troupes de 1LB (HOTT)
- **La distance pour le malus aux PIPs est portée à 20 LB pour l'armée de mac death**

# Les Armées

## ENTOURAGE DU ROI DUNCO (24AP)

- **Dunco, Roi d'Albion oriental.** Dunco a un bouclier et une armure de cotte de mailles. Il est armé d'une épée et chevauche un destrier. Il est classé en *Cavalier\**
- **Mergrey Calchoner** Magicien de la cour du roi Dunco Il est classé en *Magicien*
- **3 Socles de Nobles menés par les seigneurs Macduss, Ross et Angus** Classé en *Cavalier\**
- **6 Unités de guerriers** Classés en *Warbands* (HOTT) ou *4Wb* (HOTT-De-Mir)

\* Leurs chevaux sont parqués soit dans le champs clos soit dans l'enclos du Moulin. Lorsque la plaquette de Dunco ou celles des 3 Nobles entre dans le terrain (déterminé à l'avance par le joueur) la plaquette devient une cavalerie. Avant d'y parvenir, elle est traitée comme du 4Wb.

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



## LES ASSASSINS DE McDEATH (24 AP)

- **McDeath, Thane de Cawdor** McDeath porte un bouclier et une armure de plate complète. Classé en *Lames* (HOTT) ou *4Bd* (HOTT-De-Mir)
- **Lady McDeath.** Lady McDeath ne porte pas d'armure et est armée d'une dague. Classée en *Magicienne*
- **Banquo, Lieutenant de McDeath** Banquo est armé d'une épée et porte un bouclier, lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est sujet à la frénésie Il est classé en *Chevalier* (HOTT) ou *Sch* (HOTT-De Mir)
- **2 Maîtres assassins** Classés en Sneakers
- **5 Unités de Guerriers orques** Classés en *Warbands* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De-Mir)

*Les trois sorcières ont prédit que vous deviendrez roi d'Albion de l'Est, leurs prophéties ont été correctes jusque là. Afin de les réaliser, vous allez assassiner Dunco, le monarque actuel. Votre armée est divisée en trois détachements : et inclut des assassins de talent, engagés pour tuer le roi. Vous dirigez personnellement l'une de ce détachement ; les deux autres sont menées par Lady McDeath et Banquo, votre lieutenant et meilleur ami.*

*Chaque détachement bloque l'une des trois routes menant hors du glen. Votre plan est d'envoyer les assassins pour trouver Dunco et le tuer dans son sommeil. Tous ceux qui tenteront de s'échapper du glen seront bloqués; toute la suite royale doit être exterminée.*

# Port Winwood



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



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

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



Les McEwmans, hors de vue des deux clans, ont accosté à Winwood avec plusieurs petits navires. Ils sont agités. Les McArnos sont leurs ennemis traditionnels, et un commando de Greevant a récemment inscrit "Les tapettes de McEwmans mettent du sucre sur leur porridge" sur le mur du château McEwman en lettres de deux mètres de haut. C'est une insulte de laquelle ils sont impatients de se venger. Pour compliquer la situation, les relations entre les Greevants et les McArnos commencent également à être tendues. Les Greevant accusent les McArnos de tricher en utilisant des troncs rabotés. Les McArnos nient en bloc et répondent en les accusant de tricher car ils porteraient des vêtements de soutien sous leurs kilts. C'est bien entendu encore pire que le sucre sur le porridge. Tandis que les McEwmans accostent, les jeux sont sur le point de tourner à la bagarre.

## Le Champ de Bataille

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

Le champ de bataille mesure 90x90cm



**A : Zone de déploiement des clans Mac Arno et Greevent** (Les plaquettes de chaque clan doivent toutes être en contact avec au moins une plaquette du même clan. Aucune plaquette ne peut commencer au contact d'une plaquette de l'autre clan.)

**B : Le village.** Les armes des Mac Arno et des Greevent y sont entreposées. Toute plaquette d'un des clans qui entre entièrement dans le village se ré-équipe. Surarmée et mue d'un furieux désir de vengeance, elle est dès lors classée en Héros pour le reste de la partie.

**C Zone de déploiement des McEwmans** (Largeur 7LB) Au moins 6 plaquettes doivent avoir un contact arrière avec le Loch. (Elles viennent de débarquer.)

## Règles spéciales

- **Les armes des Mac Arno et des Greevent** sont entreposées dans le village. Toute plaquette d'un des clans qui entre entièrement dans le village se ré-équipe. Surarmée et mue d'un furieux désir de vengeance, elle est dès lors classée en Héros pour le reste de la partie.
- **Les mac Arno et les Greevent** sont tous deux des clans ennemis des McEwmans. Ils ne s'entendent toutefois pas très bien (Les jeux ont ravivé des tensions) Si le clan Greevent subit 4 pertes, il abandonne le clan MacArno à son sort et quitte le champ de bataille. Le clan Mac Arno quant à lui se bat jusqu'à ce qu'il ait subi au moins 10 pertes. Il ne veut pas abandonner la terres de ses ancêtres à ces maudits McEwmans !
- **Lanceurs de tronc.** Des membres des clans participaient au traditionnel concours de lancer de troncs. Ils sont classés en Artillerie mais sont soumis aux règles suivantes :
  - Ils peuvent bouger et tirer
  - Ils peuvent tirer dans le tour adverse
  - A partir de leur troisième tir (inclus), ils s'épuisent et leur facteur de combat/tir passe de +4 à +3
  - A partir de leur cinquième tir (inclus), ils s'épuisent et leur facteur de combat/tir passe de +3 à +2
  - Leur 7ème tir st le dernier. Après, ils sont trop épuisés pour pouvoir encore lancer des troncs. Leur facteurde combat/réaction au tir reste bloqué à +2

# Les Armees

## LE CLAN GREEVANT (12 AP)

- Richard Greevant – Laird du clan Classé en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De-Mir)
- 3 unités de Guerriers du clan Classé en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De-Mir)
- 2 groupes de lanceurs de troc d'arbres Classés en *Artillerie*

## LE CLAN GREEVANT (12 AP)

- Kit McArno – Laird du clan Classé en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De-Mir)
- 3 unités de Guerriers du clan Classé en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De-Mir)
- 2 groupes de lanceurs de troc d'arbres Classés en *Artillerie*

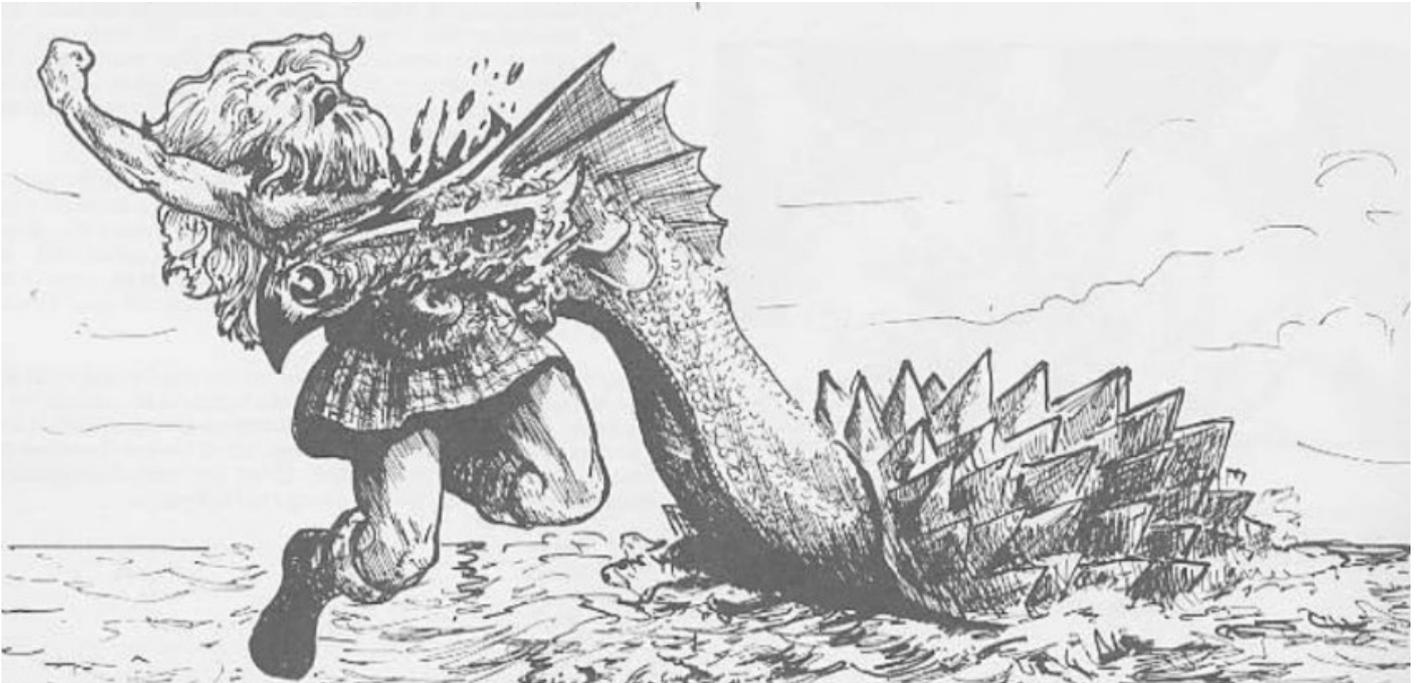
## Le CLAN McEWMANS (24 AP)

- Julia McEwmans Laird du clan. Julia est une femme têtue et ambitieuse qui profite du trajet vers le Castel Runsinane , siège de Mc Death pour régler un vieux compte avec les Mac Arno. Ce que ses hommes et ses adversaires ignorent est que Julia est la fille secrète et illégitime de l'ancien roi et qu'elle entend se venger de Mac death et de s'emparer du trône dans un futur proche. Classé en *Héros*
- Juggo Jorrikson, Garde du corps de Julia, Classé en *Héros*
- Fergus macEwmans, sergent d'armes Classé en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De-Mir)
- 7 unités de Guerriers du clan Classé en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De-Mir)



*Julia et Juggo Joorikson*

# Loch Lorm



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

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

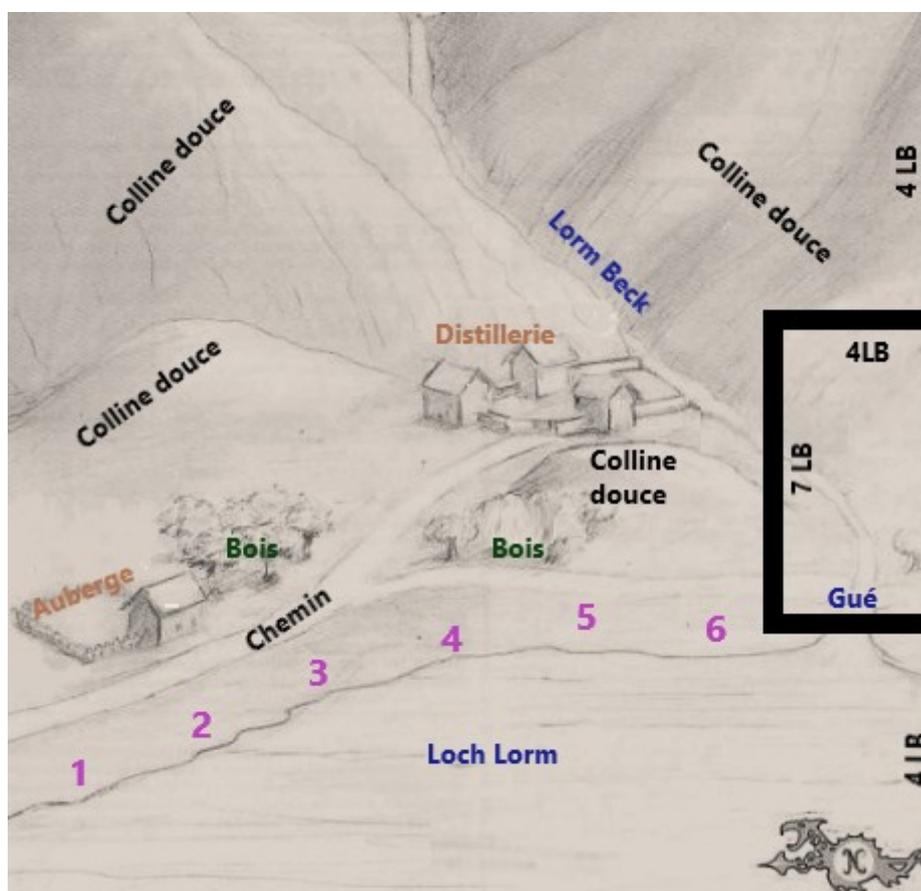
Les distillateurs viennent de finir une grosse commande de whisky qui représente trois mois de travail et qui doit être immédiatement envoyée à la cour de McDeath. Quand les McCoughlagans arrivent, les chevaux sont déjà attelés et les tonneaux sont sur le point d'être chargés. Si la commande n'arrive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

# Le champ de bataille

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

La distillerie et l'auberge sont du terrain accidenté (HOTT-De Mir) ou difficile (HOTT). Les bois sont du terrain difficile, les collines sont douces. Le Beck est un torrent assez peu profond mais très rapide et son lit est glissant. Le traverser prend un tour complet. S'il est traversé ailleurs qu'au gué, il y a un risque de chute. Il est classé en catégorie 3-4.

Le champ de bataille mesure 90x90cm.



## Déploiement

Les Keyler se déploient équitablement (en nombre de plaquettes, pas forcément de budget) dans l'auberge et dans la distillerie. Donalbane et le clan McCoughlagan se déploient dans le carré 7x4 LB représenté sur la carte. S'il est réveillé, le monstre du lac sort de l'eau à l'un des points indiqués en rose sur la carte (point déterminé par un jet de dé)

# Regles Spéciales

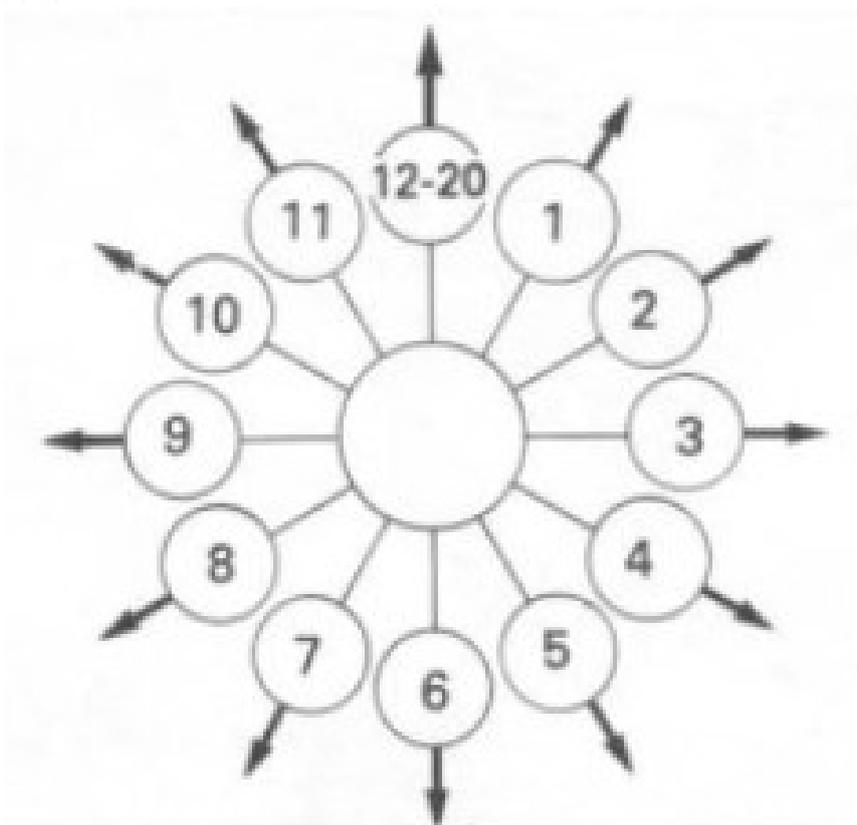
## Tonneaux de whisky.

Un lot de tonneaux peut être roulé à la moitié de sa capacité de mouvement ordinaire par un plaquette ou à toute sa capacité de déplacement par deux plaquettes côte à côte. Une équipe de deux figurines peut charger le wagon avec un lot de tonneaux. Ils y a trois lots de tonneaux dans la distillerie.

## Le monstre du Loch Lorm

Quand la partie commence, le monstre dort au fond du Loch. Il se réveille s'il entend du bruit de la vallée. Un joueur doit lancer 1D6 dès qu'au moins un tir ou combat se produit dans une phase de jeu. Il ajoute +1 au résultat du dé pour chaque tir ou combat ayant lieu dans la phase. Si le total est de 8 ou plus, le monstre se réveille.

Quand il se réveille, le monstre affamé nage rapidement vers la rive. Il apparaît au début du tour suivant à l'endroit déterminé par le jet d'un D6. Il se déplace et combat durant son propre tour avant le tour des deux joueurs. Une fois sur la rive, le monstre utilise sa mauvaise vision pour chasser ses proies. La créature âgée est maintenant myope et ne peut pas voir plus loin que 3 LB. S'il y a une plaquette quelle qu'elle soit en vue, il se dirigera vers la plus proche et, si possible, chargera. S'il n'y a rien, il bouge aléatoirement selon la table ci-dessous. Son facteur de combat et sa réaction aux résultats sont ceux d'un dragon mais le monstre ne vole pas et ne peut pas traverser les bois.



# Les Armees

## Armée de Donalbane (24 Ap)

*En tant que fils aîné de Dunco, votre objectif est d'aller à Runsinane, de venger le meurtre de votre père et de prendre la couronne qui est légitimement la votre. Pour cela, vous devez conserver vos forces durant les deux batailles préliminaires et vous assurez de rester en vie assez longtemps pour monter sur le trône. Loch Lorm : Les McCoughlagans sont prêts à tout pour boire un coup; vous ne pouvez pas arrêter leur attaque sur la distillerie. Acceptant cela, votre but est de capturer assez d'alcool pour que vos guerriers gardent le moral sans trop de pertes.*

- Prince Donalbane, Héritier du Trône Donalbane porte une armure de plate complète et est armé d'une épée à deux mains. Général. Classé en **4Bd** (HOTT-De Mir) et **Lames** (HOTT)
- Mergrey Calchoner, Magicien de la cour du roi Dunco Classé en **Magicien**
- Dokko McCoughlagan, Laird du clan Classé en **Héros**
- 7 Unités de guerriers McCoughlagan, Classé en **4Bd** (HOTT-De Mir) et **Lames** (HOTT)

## Armée Keyler (24 Ap)

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

- Brooben Keyler. Brooben est corpulent et sympathique. Il porte un bouclier lui donnant une sauvegarde d'armure de 6. Il est armé d'une épée courbe magique faisant partie du patrimoine familial du Clan Keyler. Classé en **Héros**
- 2 Unités de guerriers Keylers, Classé en **4Bd** (HOTT-De Mir) et **Lames** (HOTT)
- 8 Unités de villageois, Classé en **7Hd** (HOTT-De Mir) et **Hordes** (HOTT)

# Victoire

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

- Pour chaque tonneau de whisky capturé par les McCoughlagans (retiré de la distillerie et déposé dans le chariot. Celui ci restant contrôlé par les : les distillateurs souffent d'une perte supplémentaire pour la démoralisation.
- Distillerie reste sous le contrôle des Keylers : plus de plaquettes de distillateurs sont la distillerie que de plaquettes de McCoughlagans

# Monts Dungal



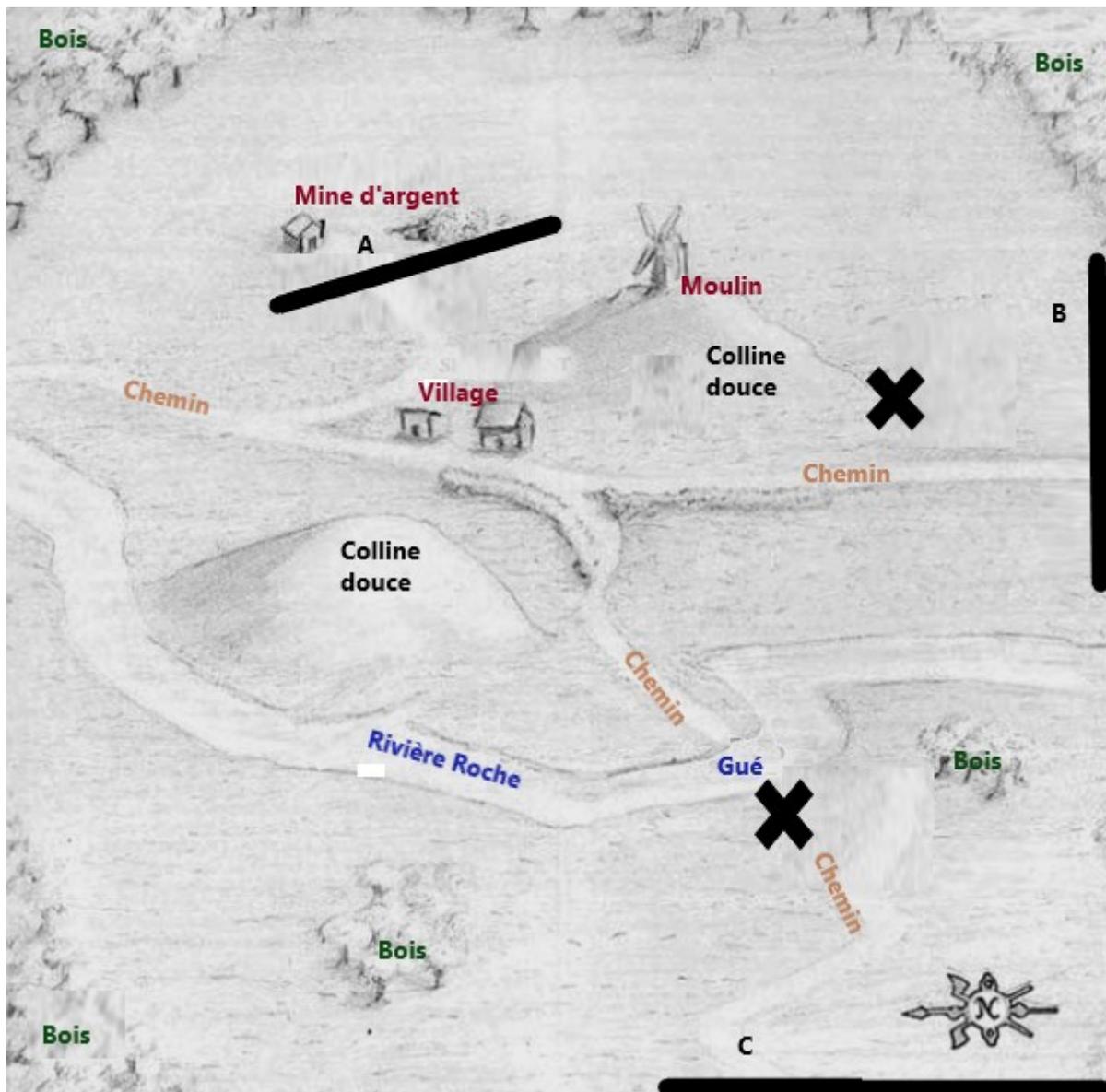
*Dungal Hill était autrefois un lieu prospère et paisible. Les villageois, des hommes et des nains, gagnaient bien leurs vies grâce à leur petite mine d'argent et le trafic le long de la Route de la Forêt. Après l'arrivée au pouvoir de McDeath, la tranquillité de Dungal a rapidement disparu. Le tyran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

*Les mineurs nains étaient alors en train de travailler au plus profond de la mine. Les orques ne purent pas gagner un conflit souterrain contre les nains, McWrecker décida donc d'attendre et de les affamer. Il avait sous-estimé la détermination des nains. Adoptant un régime composé de vers, de rats et de scarabées, ils refusèrent de travailler pour McDeath et de revenir à la surface. Après quelques semaines, McWrecker commença à envoyer des raids orques dans la mine. Ils furent repoussés ou ne refirent plus jamais surface. McWrecker abandonna vite tout espoir de déloger les nains par la force et continua à attendre. Il envoya une garde d'orques à l'entrée de la mine et attendit que les nains terminent leur grève et se rendent. Il attend depuis plus d'un an.*

## Le champ de Bataille

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

Le champ de bataille mesure 90x90cm. Le village est un terrain accidenté (HOTT-De Mir) ou difficile (HOTT). Le moulin sur sa colline est fortifié. Il compte en Fortin.(HOTT-De Mir) ou Stronghold (HOTT)es Bois et la mine sont des terrains difficiles. Les collines sont douces. Le gué permet de traverser la rivière sans test. Dans les autres secteurs, elle se teste comme prévu dans les règles.



## Le déploiement

Au début de la partie, il y a une plaquette d'Orques armés d'arbalètes à chaque emplacement marqué d'une croix sur la carte. Le joueur orque peut déployer ses troupes le long de la ligne A. Le reste de leur armée est au repos dans le village. McWrecker commence la partie dans le moulin. Le géant est à côté du moulin, réparant les pales.

Les Nains sont placés dans la mine (qu'ils considèrent comme un terrain facile)

Donalbane et le clan McCoughlagan se déploient en C (7LB de long par entrée, jusqu'à 3LB dans l'intérieur des terres)

Les Héros d'Alboion de l'Est se déploient en B (7LB de long par entrée, jusqu'à 3LB dans l'intérieur des terres)

Les Nains sont placés en 1<sup>er</sup> puis les Orques et enfin les McCoughlagan.

Les McCoughlagan jouent en 1<sup>er</sup> puis les Orques et enfin les Nains.

# Regles Spéciales

## L'or des nains

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

## L'halfeling Raybees.

Raybees a été forcé de servir de McWrecker durant toute sa vie adulte. Il n'est pas représenté mais fait partie de la plaquette de McWrecker. Il déteste et hait son maître cruel. Raybees attend depuis des années une occasion pour se venger de McWrecker, mais jusque là, aucune ne s'est présentée ou il n'a pas eu le courage de faire quelque chose. L'objectif de Raybees est simple – tuer son maître. Si McWrecker perd un combat mais fait plus que la moitié du score de son ennemi, on applique un -1 supplémentaire au total de McWrecker. Si il passe en dessous de la moitié de l'adversaire, sa plaquette est détruite : Raybees aura profité de la confusion pour poignarder son maître dans le dos. Cette règle ne s'applique qu'au 1<sup>er</sup> combat perdu ar McWrecker. S'il survit, il démasque Raybees et tue celui ci.

## Commandement

Les Nains d'Arka Zargul partage leurs PIPs avec les héros d'Albion . Le joueur choisit à chaque tour comment il les répartit. Un seul dé est donc lancé pour l'ensemble de ces deux corps.

# Les Armées

*Vos mineurs sont coincés sous terre depuis que McDeath a envoyé Een McWrecker pour réduire en esclavage et exploiter les hommes libres de Dungal Hill. Hier, un message arriva clandestinement dans la mine, vous informant qu'une armée s'apprête à renverser McDeath. Une partie de cette armée, menée par Donalbane, fils de Dunco, semble passer par Dungal. Vous pouvez maintenant entendre les cloches d'alarme des orques : Donalbane doit être arrivé. Dès que vous réussirez à enfoncer la porte bloquée de la mine, vous pourrez prendre votre revanche. Votre premier objectif est clair, tuer McWrecker et libérer les citoyens de Dungal. Ça ne sera pas facile car McWrecker est un puissant magicien. Un second objectif important est de récupérer l'or des mineurs confisqué quand Dungal fut envahi. Il y avait trois petits coffres d'or, ils sont probablement cachés quelque part*

Les Nains d'Arka Zargul partage leurs PIPs avec les héros d'Albion . Le joueur choisit à chaque tour comment il les répartit. Un seul dé est donc lancé pour l'ensemble de ces deux corps.

## Les Nains (12 AP)

- **Arka Zargul Général**, Classé en **4Bd** (HOTT-De Mir) et **Lames** (HOTT)
- **2 Unités de mineurs** Classé en **4Bd** (HOTT-De Mir) et **Lames** (HOTT)
- **3 Unités de mineurs avec Arbalète** Classé en **4Cb** (HOTT-De Mir) et **Tireurs** (HOTT)



## LES HEROS D'ALBION DE L'EST (12 AP)

Comme vous êtes un chevalier vaillant et héroïque, vous avez rejoint l'armée de Donalbane dans sa campagne pour renverser McDeath. On vous a envoyé pour obtenir le soutien de Dart, Earl de Hark Ness. La mission s'est bien passée et vous voilà maintenant à Dungal Hill pour rejoindre le Prince Donalbane et chasser le gouverneur de McDeath avant d'aller au Château Runsinane. Votre objectif est le même que depuis toujours, de défendre les lois de la chevalerie. Rien de plus simple. Si vous voyez une injustice, vous la rectifiez. Si vous voyez un monstre, vous le tuez. Si vous trouvez une demoiselle en détresse, vous la sauvez. Vous devez obéir à votre roi et, bien entendu, ne jamais frapper une femme ou quelqu'un portant des lunettes.

Les héros d'Albion partagent leurs PIPs avec les Nains d'Arka Zargul. Le joueur choisit à chaque tour comment il les répartit. Un seul dé est donc lancé pour l'ensemble de ces deux corps.

- **Sir John Quicksure**, Chevalier errant. Sir John peut être à pied ou sur son fidèle destrier; le joueur peut choisir. Il porte une armure de plate complète et un bouclier A HOTT-De Mir, il peut commencer à cheval et démonter en cours de jeu il est classé en *3Kn//4Bd*. A Hott, il doit choisir et être classé soit en *Lames* soit en *Chevalier*.
- **Sandra Pangle, l'écuyer de Quicksure**. Sandra porte un bouclier. Elle est armée d'une lance et d'une épée. Son cheval est mort durant la longue marche depuis Hark Ness, il lui manque beaucoup. Classe en *Lancier*
- **Dart, Earl de Hark Ne**. Il peut être à pied ou sur son fidèle destrier; le joueur peut choisir. Il porte une armure de plate complète et un bouclier. A HOTT-De Mir, il peut commencer à cheval et démonter en cours de jeu il est classé en *3Kn//4Bd*. A Hott, il doit choisir et être classé soit en *Lames* soit en *Chevalier*.
- **3 Unités de chevaliers d'Hark Ness** Classés en *Chevaliers* (HOTT) et en *3Kn//4Bd* (HOTT-DeMir)



## Les McCoughlagan (24 AP)

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

- **Prince Donalbane**, Héritier du Trône Donalbane porte une armure de plate complète et est armé d'une épée à deux mains. Général. Classé en *4Bd* (HOTT-De Mir) et *Lames* (HOTT)
- **Mergrey Calchoner**, Magicien de la cour du roi Dunco Classé en *Magicien*
- **Dokko McCoughlagan**, Laird du clan Classé en *Héros*
- **7 Unités de guerriers McCoughlagan**, Classé en *4Bd* (HOTT-De Mir) et *Lames* (HOTT)

## Les Orques (48 AP)

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

Si vous êtes forcé de fuir, il vaut mieux le faire par la route menant au Loch Lorm ou à Hark Ness; revenir au château Runsinane serait une très mauvaise idée. Tout l'argent que vous avez amassé à Dungal, dont l'énorme trésor des mineurs nains, est rangé au rez-de-chaussée du moulin. Si vous devez fuir, emportez-le avec vous.

Le joueur orque organise avant la bataille son armée en deux corps de 24 AP chacun.

- **Een McWrecker** , Lieutenant de McDeath. Général. Classé en *Magicien*
- **Markul Grimmock** , Général, Géant Classé en *Behemoth*
- **8 Unités de Guerriers Orques** Classés en *3Wb* (HOTT-De Mir) ou *Warbands* (HOTT)
- **4 Unités de lanciers Orques** classés en *Lanciers*
- **4 Unités d'archers orques** Classés en *3Bw* (HOTT-De Mir) ou *Tireurs* (HOTT)
- **4 Unités d'archers gobelins** Classés en *3Bw* (HOTT-De Mir) ou *Tireurs* (HOTT)

## Victoire

Les conditions normales s'appliquent. Les Nains et les McCoughlagan, comptent comme une seule et même armée pour la démoralisation.



# Le Château Runsinane

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

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

Depuis que McDeath est au pouvoir, ils ont des problèmes. Les orques se sont mis à raser, brûler et profaner le bois. Les arbres sont coupés pour construire les moulins et casernes de McDeath. La faune de la forêt est exterminée dans une série de chasses inutiles et sanglantes. Les hommes-arbres voient maintenant une occasion de mettre un terme au règne du tyran. Ils offrent leur aide pour l'assaut à venir. La plupart des arbres de cette forêt étaient autrefois des créatures conscientes comme Klinty et ses compagnons.

Au fil des années, ils devinrent moins actifs et s'endormirent progressivement. Klinty peut encore les réveiller et les persuader d'aller au château Runsinane. Leur nombre est suffisant pour permettre aux armées de l'Alliance d'avancer sans se faire voir jusqu'à quelques mètres de la porte du château

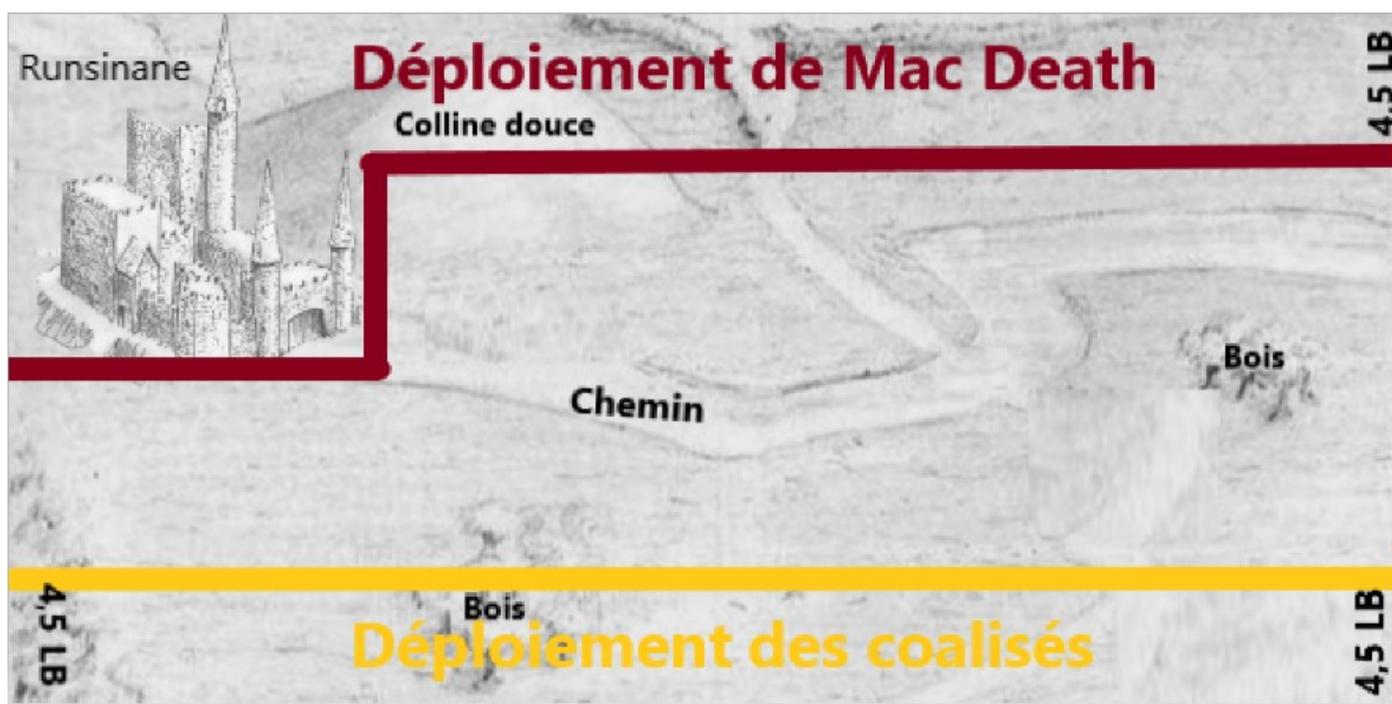


## Le Champ de Bataille

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

Contrairement aux scénarios précédents, cette partie ne fait pas partie de la campagne originelle car le scénario n'était pas adapté du tout au système de jeu de HOTT.

Ce scénario est donc une adaptation d'un autre scénario afin de clore, comme lors de la campagne originelle, la campagne par une action au niveau d'un château. En revanche, les forces qui s'opposent respectent les données du scénario original, augmentées de troupes additionnelles..



Runsinane est comptée comme stronghold à HOTT et comme cité à HOTT-De Mir

Le champ de bataille mesure 1m80x90cm

Le (s) joueur(s) coalisé répartis ses trois corps comme il(s) l'entend(ent) dans sa zone de déploiement (sans mllanger les corps) mac Death doit obligatoirement placer une plaquette dans la cité (à HOTT-De Mir)

## Les Armées

### LA GARNISON DE McDEATH AU CHATEAU DE RUNSINANE (80 AP)

*Vous avez entendu dire qu'une armée se rassemble sous la bannière de prince Donalbane, le fils aîné du roi Dunco et l'héritier légitime du trône. Cela provoque quelques inquiétudes chez vos troupes mais pas pour vous. Les trois sorcières ont prédit que vous ne serez pas tué par un "homme né d'une femme" ni vaincu tant que "le grand Bois de Klinty ne vienne jusqu'à Runsinane Hill contre vous".*

*Il y a deux jours, vos éclaireurs ont remarqué un grand nombre de troupes rassemblés à Bolland Glen. Hier soir, certains de vos conseillers ont été découverts à comploter pour laisser les portes déverrouillées pour préparer une attaque ce matin. Vous vous réveillez en sachant que la bataille est sur le point d'avoir lieu, mais vous restez confiant dans la prédiction des sorcières. Votre confiance s'effondre dès que vous voyez que le château est entouré d'arbres par la fenêtre. La nouvelle forêt s'étend jusqu'à l'horizon : le bois de Klinty est venu à Runsinane Hill, mais vous n'avez rien à craindre d'une armée d'hommes, probablement tous "nés d'une femme".*

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

Si certains personnages avaient été « tués » lors d'une autre bataille de la campagne, on considère qu'ils n'avaient été que grièvement blessés, que leurs partisans les avaient emportés hors du danger et qu'ils ont été magiquement signés et guéris depuis.

Le joueur partage sa force en trois corps. 2 de 24 AP et un de 32 AP. Ce troisième corps bénéficie d'un bonus de +2 au PIPs tant qu'il possède plus de 24AP de troupes vivantes. Lady Mac Death commande le corps principal. Le roi commande le deuxième corps. Le joueur désigne le général du troisième corps.

- **Le Roi McDeath** , Tyran d'Albion de l'Est Classé en *Héros*
- **Lady McDeath** , Reine d'Albion de l'Est Classée en *Magicienne*
- **Banquo**, Lieutenant de McDeath Classé en *Héros*
- **1 Meute de chiens du Chaos de Lady McDeath** classés en *Bêtes*
- **Mogro Neckbreak** , Chef de la Garde orque Classé en *Héros*
- **Een McWrecker** , Lieutenant de McDeath. Général. Classé en *Magicien*
- **Markul Grimmock**, Général, Géant Classé en *Behemoth*
- **6 Gardes orques** Classés en *4Wb* (HOTT-De Mir) ou *Lames* (HOTT)
- **8 Unités de Guerriers Orques** Classés en *3Wb* (HOTT-De Mir) ou *Warbands* (HOTT)
- **4 Unités de lanciers Orques** classés en *Lanciers*
- **4 Unités d'archers orques** Classés en *3Bw* (HOTT-De Mir) ou *Tireurs* (HOTT)
- **4 Unités d'archers gobelins** Classés en *3Bw* (HOTT-De Mir) ou *Tireurs* (HOTT)
- **3 Unités d'Archers gobelins** Classés en *Tireurs* (HOTT) et en *3Bw* (HOTT-De Mir)

### LES HEROS D'ALBION DE L'EST (12 AP)

*Comme vous êtes un chevalier vaillant et héroïque, vous avez rejoint l'armée de Donalbane dans sa campagne pour renverser McDeath. On vous a envoyé pour obtenir le soutien de Dart, Earl de Hark Ness. La mission s'est bien passée et vous voilà maintenant à Dungal Hill pour rejoindre le Prince Donalbane et chasser le gouverneur de McDeath avant d'aller au Château Runsinane. Votre objectif est le même que depuis toujours, de défendre les lois de la chevalerie. Rien de plus simple. Si vous voyez une injustice, vous la rectifiez. Si vous voyez un monstre, vous le tuez. Si vous trouvez une demoiselle en détresse, vous la sauvez. Vous devez obéir à votre roi et, bien entendu, ne jamais frapper une femme ou quelqu'un portant des lunettes.*

Si certains personnages avaient été « tués » lors d'une autre bataille de la campagne, on considère qu'ils n'avaient été que grièvement blessés, que leurs partisans les avaient emportés hors du danger et qu'ils ont été magiquement signés et guéris depuis.

Les héros d'Albion partagent leurs PIPs avec les Nains d'Arka Zargul. Le joueur choisit à chaque tour comment il les répartit. Un seul dé est donc lancé pour l'ensemble de ces deux corps.

- **Sir John Quicksure**, Chevalier errant. Sir John peut être à pied ou sur son fidèle destrier; le joueur peut choisir. Il porte une armure de plate complète et un bouclier A HOTT-De Mir, il peut commencer à cheval et démonter en cours de jeu il est classé en *3Kn//4Bd*. A Hott, il doit choisir et être classé soit en *Lames* soit en *Chevalier*.
- **Sandra Pangle, l'écuier de Quicksure**. Sandra porte un bouclier. Elle est armée d'une lance et d'une épée. Son cheval est mort durant la longue marche depuis Hark Ness, il lui manque beaucoup. Classe en *Lancier*



- **Dart, Earl de Hark Ne** .Il peut être à pied ou sur son fidèle destrier; le joueur peut choisir. Il porte une armure de plate complète et un bouclier. A HOTT-De Mir, il peut commencer à cheval et démonter en cours de jeu il est classé en *3Kn//4Bd*. A Hott, il doit choisir et être classé soit en *Lames* soit en *Chevalier*.
- **3 Unités de chevaliers d'Hark Ness** Classés en *Chevaliers* (HOTT) et en *3Kn//4Bd* (HOTT-DeMir)

### LES MINEURS NAINS D'ARKA ZARGUL (12 AP)

*Vous avez décidé de rejoindre ces nobles dans leur attaque du château Runsinane, même si vous ne les aimez pas particulièrement, ni leurs valeurs féodales. Bien que vous voulez voir McDeath destitué, la victoire ne voudrait pas dire grand chose s'il était remplacé par un autre despote oppresseur des travailleurs. Si McDeath et les fils de Dunco meurent, il n'y aura plus personne pour empêcher votre ascension au trône. Rien ne pourra vous empêcher de vous déclarer le meneur d'une nouvelle république populaire. Si cela ne peut pas se faire, vous pouvez toujours obtenir quelque chose de la bataille. Le trésor royal se trouve dans une pièce sous la tour Martin : vous en emparer servirez la cause de l'homme du peuple qui vous représentez.*

Si certains personnages avaient été « tués » lors d'une autre bataille de la campagne, on considère qu'ils n'avaient été que grièvement blessés, que leurs partisans les avaient emportés hors du danger et qu'ils ont été magiquement signés et guéris depuis.

Les Nains d'Arka Zargul partage leurs PIPs avec les héros d'Albion. Le joueur choisit à chaque tour comment il les répartit. Un seul dé est donc lancé pour l'ensemble de ces deux corps.

- **Arka Zargul Général**, Classé en *4Bd* (HOTT-De Mir) et *Lames* (HOTT)
- **2 Unités de mineurs** Classé en *4Bd* (HOTT-De Mir) et *Lames* (HOTT)
- **3 Unités de mineurs avec Arbalète** Classé en *4Cb* (HOTT-De Mir) et *Tireurs* (HOTT)

### LE CLAN MCEWMAN (24 AP)

*Votre objectif personnel est simple : devenir la reine d'Albion de l'Est. Ce ne sera pas facile. De toute évidence, McDeath doit être tué, bien que vous ne vous souciez pas de qui s'en occupe. Les fils de Dunco, Donalbane et Charles, doivent aussi mourir. Donalbane dirige d'une des forces de l'assaut, Charles est prisonnier de McDeath quelque part à Runsinane. S'ils ne meurent pas au combat, vous aurez à les assassiner. Vos hommes de clan vous sont fanatiquement dévoués, vous pouvez compter sur eux. Si vous devez tuer les deux princes, il ne doit pas y avoir de témoins. Si tout autre qu'un McEwman voit le meurtre, ils doivent aussi être tués. Une fois que les autres prétendants sont éliminés, vous devez prouver votre ascendance. Ce n'est possible qu'en retrouvant les lettres du roi Dunco que vous savez être dans un coffre de la trésorerie royale. La trésorerie est sous la tour Martin.*

Si certains personnages avaient été « tués » lors d'une autre bataille de la campagne, on considère qu'ils n'avaient été que grièvement blessés, que leurs partisans les avaient emportés hors du danger et qu'ils ont été magiquement signés et guéris depuis.

- **Julia McEwmans** Laird du clan. Julia est une femme têtue et ambitieuse qui profite du trajet vers le Castel Runsinane , siège de Mc Death pour régler un vieux compte avec les Mac Arno. Ce que ses hommes et ses adversaires ignorent est que Julia est la fille secrète et illégitime de l'ancien roi et qu'elle entend se venger de Mac death et de s'emparer du trône dans un futur proche. Classé en *Héros*
- **Juggo Jorrikson**, Garde du corps de Julia, Classé en *Héros*
- **Fergus macEwmans**, sergent d'armes Classé en *Lames* (HOTT) ou *3Bd* (HOTT-De-Mir)
- **7 unités de Guerriers du clan** Classé en *Warband* (HOTT) ou *3Wb* (HOTT-De-Mir)



## DONALBANE ET LE CLAN McCOUGHLAGAN (24 AP)

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

Si certains personnages avaient été « tués » lors d'une autre bataille de la campagne, on considère qu'ils n'avaient été que grièvement blessés, que leurs partisans les avaient emportés hors du danger et qu'ils ont été magiquement signés et guéris depuis.

- **Prince Donalbane**, Héritier du Trône Donalbane porte une armure de plate complète et est armé d'une épée à deux mains. Général. Classé en *4Bd* (HOTT-De Mir) et *Lames* (HOTT)
- **Mergrey Calchoner**, Magicien de la cour du roi Dunco Classé en *Magicien*
- **Dokko McCoughlagan**, Laird du clan Classé en *Héros*
- **7 Unités de guerriers McCoughlagan**, Classé en *4Bd* (HOTT-De Mir) et *Lames* (HOTT)



## Regles Spéciales

### La Prophétie des Sorcières.

Les sorcières ont dit à McDeath qu'il ne mourra pas à moins que le Bois de Klinty ne vienne jusqu'à Runsinane Hill et qu'il peut être blessé par "nul homme né de femme" .

La prophétie est un sort magique très puissant et ne peut pas être brisée. La première partie est arrivée. Klinty a déplacé les hommes arbres à moitié endormis et ainsi amené le bord de la forêt à quelques mètres des portes du Château de McDeath.

Pour compléter la prophétie, McDeath ignore les blessures provoquées par des hommes nés de femmes. Les seules figurines pouvant le blesser sont donc :

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

Ils provoquent des dommages normaux quand ils combattent McDeath. Toute autre troupe combattant McDeath peut gagner éventuellement le combat et le faire reculer mais jamais le détruire même en cas de boîte ou de recul impossible. Sauf dans la cité. La confusion d'un combat urbain est telle que McDeath serait alors supposé être tué par une habitante.

### Le prince Charles.

Le prince Charles est le fils de Dunco et le frère cadet de Donalbane, il est joué par le Maître du Jeu. Ses ravisseurs le gardent enchaînés et le nourrissent juste assez pour qu'il reste en vie. Le profil du personnage reflète cela et les gardes le surnomment le "Prince Squelette Charlie" . Le prince Charles est enchaîné et ses poignets et chevilles sont menottées. Les menottes ont des serrures dont la clé est portée par l'orque Mogro Neckbrek. Eut qu'attendre son sort dans sa cellule (voir les points de Victoire)

## Les hommes-arbres de Klinty.

Il y a deux hommes-arbres dont Klinty. Ils ne quittent pas leur forêt mais combattent tout intrus. Si nul n'est entré dans leur forêt, ils sont toutefois énervés par le bruit de la bataille qui trouble le sommeil des arbres. Ils lancent alors des troncs et des rochers sur la plaquette la plus proche de leur forêt si elle se trouve à 3LB ou moins. Quel que soit le camp de la plaquette. Le tir est résolu comme un tir d'artillerie.

# Points De Victoire

La démoralisation des armées s'applique normalement. Des conditions de victoire s'appliquent en sus afin de déterminer qui est réellement victorieux (surtout en cas de victoire des coalisés) Une tempête nocturne éclate après le 13ème tour si aucune des deux forces n'a été démoralisée. Les armées se séparent et seuls les points de victoire détermineront le camp vainqueur.

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

- Dart tue McDeath : +4
- Les Héros ou leurs soldats attaquent Lady McDeath : -4
- La meute de chiens du Chaos détruite : +2
- Orques ou gobelins tués : +0,5 chaque
- John Quicksure, Dark de Hark Ness ou Sandra Pangle tué : -2 (chacun)
- Pour chaque Chevalier de Hark Ness tué :1
- Arka Zargul prend le pouvoir : -4

## Points de victoire pour les mineurs nains d'Arka Zargul

- Zargul prend le pouvoir : +10
- OU**
- Pour chaque coffre volé et emporté hors du château : +2
  - Pour chaque mineur tué : -½
  - Mort d'Arka Zargul : -4
  - McDeath tué : +2
  - Lady McDeath ou Spot, chien du Chaos, tué : +1 (chacun)
  - Orques ou gobelins tués :0,5 (chacun)

## Points de Victoire pour Julia et le Clan McEwman

- McDeath tué : +3 Prince Donalbane tué : +3
- Prince Charles tué : +3 (si la cité est prise par une des plaquettes de l'armée de Julia ou si la cité n'a pas été prise par quiconque avant le 8ème tour. Mac Death se résout alors à l'exécuter)
- Julia McEwman tuée : -6
- Juggo ou Fergus tué : -2 (chacun)
- Pour chaque homme de clan McEwman tué : -0,5
- Orques ou gobelins tués : +0,5 (chaque)

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

#### **Point de victoire pour Donalbane et le Clan McCoughlagan**

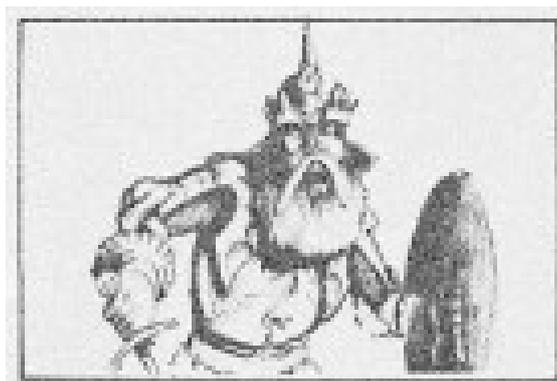
- McDeath tué : +2 Prince
- Charles sauvé : +3 (la ville est prise par une plaquette de l'armée de Donalbane, des Nains ou des Héros avant le huitième tour)
- Prince Charles tué : -3 (si la cité est prise par une des plaquettes de l'armée de Julia ou si la cité n'a pas été prise par quiconque avant le 8ème tour. Mac Death se résout alors à l'exécuter)
- Donalbane survit et s'installe sur le trône : +4
- Donalbane tué : -4
- Orques et gobelins tués : +0,5 (chaque)
- Mergrey Calchoner tué : -1
- Pour chaque McCoughlagan tué : -0,5

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

#### **Points de victoire de McDeath et des orques**

- Prince Charles tué : +4 (Bien que ce soit son intérêt, Mc Death a des scrupules et ne se résoudra à exécuter le prince que lors du 8ème tour s'il contrôle encore la cité (Charles y est emprisonné)
- Donalbane, Julia McEwman, John Quicksure Dart ou Arka Zagul tué : +2 (chacun)
- Autre personnage de la coalition tué : +1 (chacun)
- Toute autre figurine de la coalition tuée : +¼ (chacune)
- McDeath tué : -4
- Lady McDeath tuée : -3
- Pour chaque orque ou goblin tué : -0,5

McDeath survit et garde son trône : +6 McDeath désire simplement rester sur le trône. S'il ne réussit pas, il veut simplement causer autant de dommages que possible à l'Alliance.



# THE TRAGEDY OF McDEATH



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath

THE McDEATH MEGA DEAL	ASSETS	REG. PRICE
M01 McDeath Figure In Death, Lady McDeath, Mervyn, Sam (Shredder) and Marty McFly	16.95	14.95
M02 McDeath Figure Cox McWhorter, Higgins, Madam Education (Cart)	14.95	14.95
M03 McDeath An McDeath Figure (16.95) through 1993 to play the roles of GUNDA, HILL, & FURBERG CAUSE.	19.95	19.95
M04 McDeath Figure An McDeath Figure (16.95) for use to play the roles of GUNDA, HILL, & FURBERG CAUSE.	14.95	14.95
M05 The Figure of Sam McDeath In John Guitierrez, Don, Carl of Frank Hill, Mervyn Marty and 3 Kings of McDeath	19.95	19.95
M06 McDeath & the McDeath Figures Gunderson, Higgins, Madam Education and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M07 The McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M08 The McDeath Cox McWhorter, Higgins, Madam Education and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M09 The McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M10 The McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M11 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M12 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M13 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M14 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M15 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M16 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M17 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M18 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M19 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M20 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M21 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M22 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M23 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M24 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M25 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M26 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M27 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M28 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M29 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M30 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M31 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M32 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M33 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M34 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M35 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M36 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M37 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M38 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M39 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M40 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M41 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M42 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M43 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M44 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M45 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M46 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M47 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M48 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M49 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M50 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M51 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M52 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M53 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M54 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M55 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M56 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M57 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M58 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M59 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M60 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M61 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M62 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M63 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M64 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M65 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M66 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M67 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M68 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M69 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M70 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M71 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M72 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M73 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M74 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M75 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M76 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M77 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M78 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M79 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M80 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M81 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M82 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M83 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M84 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M85 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M86 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M87 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M88 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M89 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M90 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M91 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M92 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M93 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M94 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M95 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M96 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M97 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M98 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M99 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95
M100 McDeath McDeath and 17 McDeath Figures	19.95	19.95



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



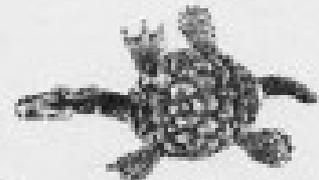
McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath



McDeath

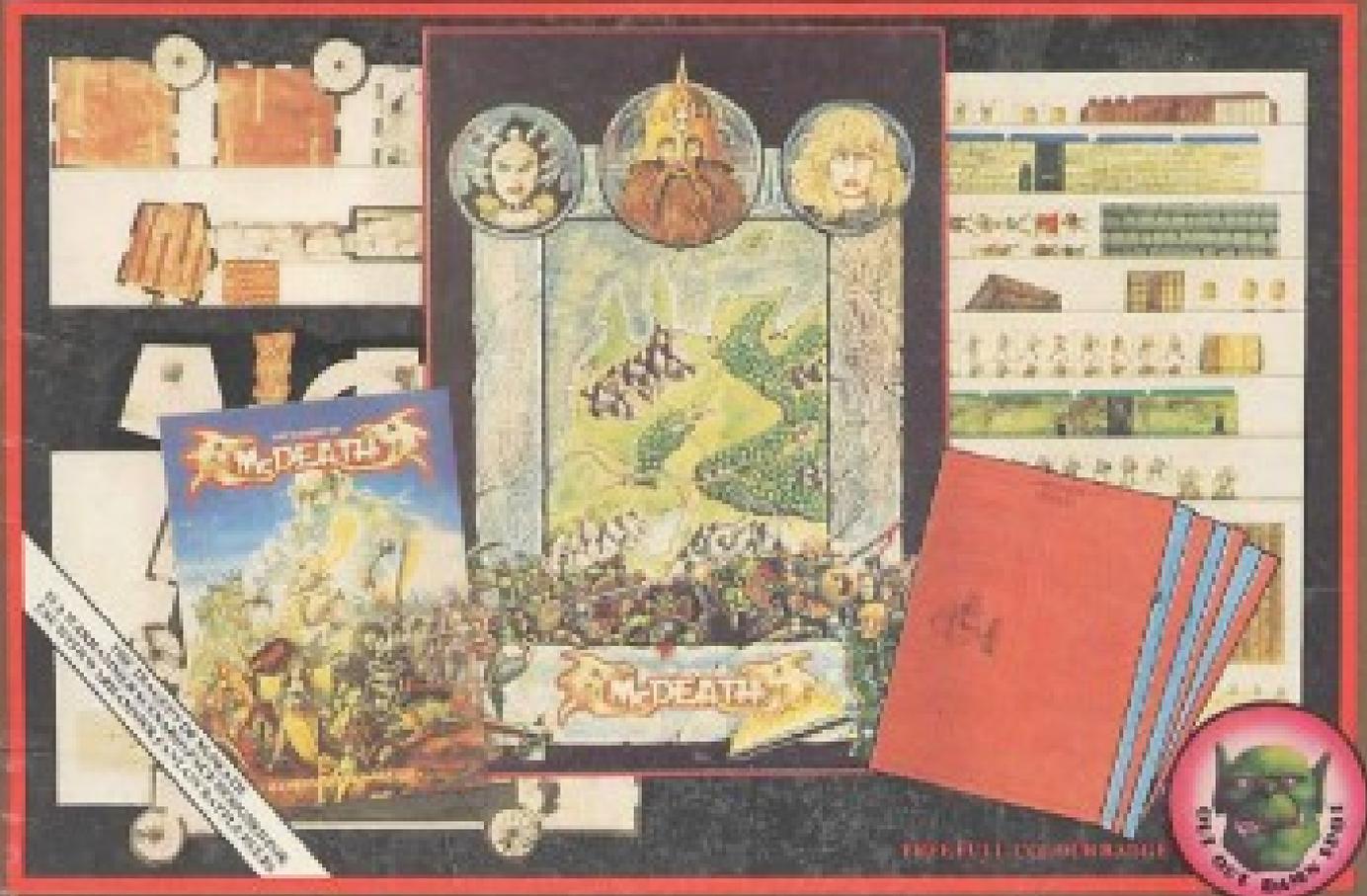
SPECIAL DEAL PRICE

Single Figures of McDeath alternate marked  
McDeath offered in position in the McDeath

MAIL ORDER

CHERRY WORKS OF CHENTON ST, EASTWOOD, NOTTINGHAM, UK

Images of McDeath figure  
For single figures orders under £10.00 add 10% P&P



# THE TRAGEDY OF MCD EATH

This exciting Warhammer scenario contains a complete campaign, including a selection of full-colour models also suitable for other role-playing, skirmish or tabletop battle games. Warhammer author Richard Halliwell invites you to the coast of East Albion, where the evil, sadistic and thoroughly unpleasant McDeath has murdered the rightful King Dunco and usurped his throne. But, in the spirit of great tragedy, the forces of justice are gathered to do battle against McDeath and his depraved minions. Ores, Men, Dwarfs and Freemen fight it out in a titanic struggle for power, money and alcohol.

## A WARHAMMER SUPPLEMENT

### WHAT YOU GET:

- ★ Campaign book detailing each of four battles: Winesod Harbour, Loch Lorn, Dings' Hill and Ravenshoe Castle. Each battle is thoroughly described for the game master, including maps, how to set up scenery, running the games, victory points, etc.
- ★ Card buildings required during the campaign. These are easy-to-assemble models designed by sculptor David Andrews.
- ★ Full-colour castle floor plans of Ravenshoe castle used as a playing board during the final battle.
- ★ Full-colour campaign map illustrating the area of East Albion.
- ★ Command sheets giving stats and objectives for each player.
- ★ Card counters are also provided for the various items involved.

### GAME DATA:

NUMBER OF PLAYERS:  
2 or more including games  
master

AGE: 12 to Adult.



MADE IN  
GREAT  
BRITAIN



STRENGTH MINIATURES  
Clareton St, Hilltop,  
Eastwood  
Nottingham, U.K.