

A **WINTERMAYER** Scenario devised by D.P. O'Connor

Entre la taïga et le désert se trouve la partie du monde bonne comme les steppes nordiques. C'est une étendue pratiquement dépourvue d'arbres, remarquable par son sol sombre mais riche et fertile, ses chauds et longs étés, et ses pluies éparses.

Elle est sans aucun doute la plus riche terre de culture du Vieux monde, mais paradoxalement, elle est rarement cultivée. La région entière est donc recouverte d'herbes hautes et de céréales sauvages, tel que de l'avoine, du blé et de l'orge.

Les steppes sont traversées par diverses grandes rivières, plus longues et larges que celles qu'on peut trouver dans le reste du Vieux Monde. Les rivières sont plus lentes et peu profondes, dans les steppes. Le long de leurs rives qu'une ombre fraîche est offerte par des massifs de bouleaux et, plus à l'ouest, par des chênes. Ce qui fait des rivières le seul élément de la vaste steppe où l'on peut trouver de l'ombre.

Cet habitat naturel a conduit au développement de modes de vie nomad. Les bergers nomades suivent un cycle annuel de mouvement de troupeaux de bétail, d'antilopes et de bisons sur les pâturages tout au long de l'automne, de l'hiver et du printemps, revenant prêt des abords des rivières en été. Quelques fermes se trouvent à proximité de leurs rives, mais, comme l'été tend à être légèrement couvert, les cultures manquent fréquemment à atteindre leur pleine maturité.

On trouve dans la steppe des clans de bergers nomades issus de différentes races. Les humains sont communs dans toute la steppe et jusque dans le Nouveau Monde, offrant une grande variété de types physiques. Les goblinoides se rencontrent dans les zones proches des Montagnes des Larmes et à la frontière de Cathay. Les hommes-bêtes sont rares dans les steppes, malgré la menaçante présence oisive du Chaos.

Les Dolgans

Dolgan (qui signifie le Vrai Peuple) est le nom que se donnent les différentes tribus nomades des steppes. Les termes apparentés sont *chegan* (peuple sans valeur), qui fait référence aux Humains non-dolgans, et *chetegan* (bêtes sans valeur), qui fait référence aux non-humains. Chaque tribu porte le nom de l'esprit dirigeant honoré par ses chamans — par exemple, les Dolgans Heama révèrent Heama, un des nombreux esprits du feu.

Les Dolgans constituent un groupe typique de nomades habitants la vallée de la rivière Tym durant l'été, et qui migre aussi loin que l'Altai Krai, dans un aller-retour de plus de 5000 lieues. Qualifier les Dolgans de tribu ou de nation serait

erronné, parce que, comme beaucoup d'autres groupes nomades ils ne reconnaissent pas d'autorité centrale, de lois ou d'Etat. Ils ne sont une alliance de groupes familiaux réunis par le besoin de coopérer dans la garde de leurs troupeaux et contre les attaques de leurs chariots, animaux et pâturages d'été.

La vie nomade a doté les Dolgans d'excellentes compétences de cavaliers. La richesse d'un homme n'est pas mesurée par le nombre de têtes de bétail qu'il possède (car dans un groupe de Dolgans le bétail est détenu en commun) mais par la qualité de ses chevaux. Chaque Dolgan typique se doit de posséder trois chevaux, un cheval de monte pour le voyage et l'élevage, une poulinière, et un cheval de guerre utilisé pour dans les batailles annuelles dans les vallées riveraines. Il dispose également une part dans le chariot familiale transportant le couchage et le cadre de vie, incluant une petite forge mobile et une armoire à pharmacie.

Les Dolgans vivent principalement de la nourriture fournie par le troupeau, et de la collecte des céréales et racines sauvages. Le troupeau, principalement composé de bisons, fournit vêtements et moyens d'échange pour acquérir le minerai de fer indispensable à la fabrication d'outils divers, fers à cheval, et armes. Ces provisions peuvent être complétées par les biens volés dans les raids contre diverses caravanes traversant la steppe. Ces caravanes sont communément dirigées par des hobgobelins qui s'approvisionnent en bien du Cathay du nord aux Montagnes des Larmes, revenant avec des esclaves et des armes et armures en général de piètre qualité, de facture goblin. Les caravanes qui viennent du Cathay du nord sont souvent pillées, car elles transportent des soies fines et des babioles pillées par les hobgobelins.

Organisation militaire et tactiques

L'organisation et les tactiques des Dolgans sont assez semblables dans toute la région occidentale des steppes. La guerre se limite à des raids de faibles envergures et a des escarmouches dans lesquelles un clan essaye de s'enfuir avec tout, ou une partie du troupeau d'un autre, ou essaye de défendre une étendue de pâturage. Les conflits entre nomades humains sont relativement peu sanglants, mais les goblinoides sont traités sans merci et, dans ce contexte, les massacres ne sont pas rares.

Dans la préparation aux luttes estivales pour les pâturages et l'accès à l'eau, un ou plusieurs groupes de Dolgans peuvent mettre en commun leurs ressources et élire un chef de guerre qui prendra le commandement de la bande. Ces bandes dépassent rarement les deux cents guerriers, du fait des contraintes écologiques liées au regroupement de nombreux troupeaux en un même lieu.

L'armement principal du Dolgan est constitué de l'épée, la lance, le bouclier et l'arc. Les armures hobgobelines sont occasionnellement reforgees, mais cette pratique est limitée par la croyance rependue que le métal de ces armures est contaminé par le contact avec le corps de ces créatures. De grands chiens de chasses sont aussi utilisés au combat. Ces molosses sont autant utilisés comme chiens de berger que comme chiens de guerre.

Dans les grandes batailles, la tactique repose sur le chariot et le cheval. Le stratagème habituel est d'affaiblir l'ennemi avec des archers, avant de l'attaquer avec des cavaliers ou des guerriers, dépendant de la situation. En défense, les Dolgans adoptent l'un ou l'autre comportement suivant. Soit ils vont se déplacer pour engager leurs attaquants et se battre de manière très souple, ou ils vont placer leurs chariots en carré, et tenter d'affaiblir leurs ennemis par une pluie de flèches, afin de les faire fuir.

Vie quotidienne dans la steppe

La vie dans la steppe est difficile. En hiver, la température moyenne tombe bien en dessous de zéro et de féroces vents rendent la position des cavaliers extrêmement inconfortable. La routine quotidienne du nomade est assez rigide et consiste en un petit-déjeuner pris avant l'aube, composé de fromage (conservé dans les fontes du cavalier) et de viande de bison mise de côté les jours précédents. Le Dolgan ira parquer son cheval puis, avec ses compagnons, commencera à rassembler le troupeau s'étant dispersé durant la nuit. En milieu de matinée cette tâche sera achevée et le troupeau commencera à bouger dans la direction désirée. Le repas de midi, pris en selle, est composé de pain sans levain, parfois accompagné de quelques



gorgées de liqueur de betterave sucrière. Les Dolgans ne boivent jamais d'eau en milieu de journée, car ils croient que sa consommation conduit à une transpiration non désirée. Quand le troupeau a parcouru plus ou moins vingt miles, une halte est faite et une bête ou deux sont abattues. Un feu est allumé immédiatement et de bons gros morceaux de la bosse du bison sont mis à griller légèrement. C'est la partie la plus savoureuse de l'animal, et elle n'est mangée que par les cavaliers, en guise de récompense pour les jours de travail. Le reste de la carcasse est ensuite apporté au camp principal ou il est préparé pour tout le groupe.

Le repas du soir comprend de la viande de bison, du pain fait de céréales sauvages récoltées par les enfants, des racines récoltées de la même façon, et du fromage. De l'eau est consommée pendant ce repas, pour remplacer l'humidité perdue durant la journée, on y boit aussi de la liqueur de betterave. Au coucher du soleil, les chevaux des pâturages sont amenés à l'intérieur du cercle des chariots, pansés puis entravés. Ils continuent de porter leurs fontes pendant la nuit, remplies du lait des chèvres accompagnant les chariots. Une garde est mise sur pied, tandis que la tribu se retire pour dormir dans les tentes transportées par les chariots.

Les centaures

Les Dolgans, depuis des générations, ont une longue et profitable relation avec les centaures. Cette relation est basée sur un amour commun des chevaux et sur le fait que par leur constitution particulière, les centaures ne peuvent pas traiter les blessures de leurs sabots. Les aptitudes des Dolgans en matière de soins équestres sont donc échangées contre la sagesse des centaures, ces derniers étant loués en tant que professeurs. C'est un échange très amical, étant donné que les centaures adorent enseigner et converser avec les humains.

Religion et magie

Les dieux des Dolgans sont puissants au delà de toute mesure, et il est dit qu'ils ont le pouvoir de guider les étoiles elles-mêmes. Ce n'est pas aussi ridicule que cela en a l'air, car, dans l'immense steppe, le seul moyen pour se diriger est de se guider grâce à la position des étoiles. L'étoile Polaire assume par conséquent un rôle central dans la vie des nomades Dolgans. Il n'y a essentiellement qu'une petite doctrine et quelques festivités, autres que les célébrations communes des solstices d'été et d'hiver.

La magie est aussi rare, et il y a un petit échange de théorie magique entre les différentes tribus. Chaque groupe possède un conteur, qui agit autant comme magicien que comme ministre du Culte. À l'occasion, les centaures acceptent d'enseigner à un individu possédant quelques aptitudes magiques. L'élémentalisme est la forme de magie la plus répandue chez les Dolgans.

Les nomades hobgobelins

Les nomades hobgobelins diffèrent grandement des hommes. Ils ne sont pas de très bons bergers, car la majorité des animaux sont effrayés par la forte odeur des gobelins et de leurs loups de troupeau. Cependant, ils conservent quelques troupeaux de l'assez docile yak. Dans l'ensemble, les peaux-vertes des steppes préfèrent vivre sur les autres nomades.

Les caravanes hobgobelines sillonnent communément les routes commerciales traversant la steppe, transportant esclaves et marchandises. La majorité des caravanes est composée de différents types de peaux-vertes, bien que les hobgobelins soient prédominants.



Dans le camp Dolgan

<<T'les revu, Ivan ?>>

<<Yep, j'les ai vus, f'sant plus de poussière qu'un bison se roulant dans un tas de cendres, dès que Terek reviendra, nous élirons un chef de guerre.>>

<<T' comptes' présenter comme chef ?>>

Ivan but une longue gorgée de liqueur de betterave, puis cracha dans le feu.

<<Tu vois quelqu'un d'autre, Stephan ?>> grogna-t-il.

<<Tu vas choisir qui comme adjoint ?>> demanda le troisième homme assis près du feu.

<<Si toi et Stephan vous m'soutenez contre Terek, ce s'ra voàus que j'choisirai.>> Répliqua Ivan.

<<Et pour les clebs ?>> demanda Youri.

<<Ces sales bestioles sont aussi utiles qu'un poney aveugle. Terek peut les avoir, c'est leur maître, après tout.>>

<<Tu penses que Terek va se présenter comme chef ?>> demanda Stephan.

<<Bôarf !>>, cracha Ivan,

<<T'as vu la façon dont il dirige un troupeau ? J'étais avec lui l'année lors de laquelle il a presque perdu toute sa famille alors qu'il allait trop au nord. Je te le dis, personne dans ce troupeau ne le suivra, ni même la moitié du sien>>

À ce moment se fit entendre au loin le grincement de roues et, dans la pénombre Ivan vit un chariot solitaire sortir du troupeau.

<<Terek !>>, jura-t-il, <<Voyons maintenant qui sera l'patron!>>

Peu après Terek et ses compagnons entrèrent dans le cercle des chariots, se firent offrir l'hospitalité habituelle, puis le vote débuta. Le plus vieil homme présent se leva et commença à parler.

<<Maintenant, nous avons deux très bons candidats au rang de chef. Ce sont Terek, du troupeau voisin, et Ivan, de chez nous. Bon, que le vote commence.>>

Un par un les compagnons de Terek firent un pas en avant et lancèrent le vote de leurs familles, les représentants du troupeau d'Ivan firent ensuite de même. Le vieil homme prit le lot et compta les votes avant d'annoncer,

<<Ainsi est-ce établi. Ivan est élu chef de guerre par huit voix contre six.>>

Terek maugréa, et sa main tapota son cimenterre. Un instant, tout fut parfaitement silencieux, puis Terek cracha au sol, tourna le dos et marcha jusqu'à son chariot. Ivan serait le chef de guerre, mais il n'aurait pas d'ami en la personne du sanguin maître-chiens.

Le clan Dolgan est divisé en deux groupes. Le premier est composé des archers commandés par Yuri. Le second est composé des combattants menés par Stephan.

La petite force Dolgan (24 AP) est constituée comme suit:

- Ivan. Il porte une épée à la lame magique et est classé en *Héros*. 4AP
- Terek et les chiens de guerre. Les chiens de guerre des Dolgans sont de larges, féroces limiers. Ce sont de grandes bêtes dotées de puissantes et tenaces mâchoires. Terek est armé d'une épée, d'un arc et d'une armure de mailles. Terek et sa meute sont classés en *Bêtes*. 2AP
- Yuri est un guerrier expérimenté. Piller des caravanes est son passe-temps favori. Il est connu pour avoir traqué une riche caravane pendant des semaines avant de sonner l'hallali. Il dirige une unité d'archers et est classé en *Tireur*. 2AP
- Stephan est un champion humain et est beaucoup plus expérimenté que Youri. Il est susceptible de tenir son courage du fond du tonneau de vin de betterave. La substance au fond du tonneau est énormément efficace, et peut même avoir des effets physiologiques autant que psychologiques.

Au début d'une charge (lorsqu'il entre au contact avec un ennemi), lancez un D6. Il conservera son éventuel nouvel état tant qu'il restera en contact avec l'ennemi en question. Il est sinon classé en *Lame*. 2AP

1,2: Pas d'effet.

3,4: Devient (désormais classé en *Warband*).

5,6: Devient un bison-garou (désormais classé en *Chevalier*).

- Youri est un guerrier expérimenté. Piller des caravanes est son passe-temps favori. Il est connu pour avoir traqué une riche caravane pendant des semaines avant de sonner l'hallali. Il dirige une unité d'archers et est classé en *Tireur*. 2AP
- Maramseth le centaure (Il est le professeur impliqué dans l'instruction des jeunes dolgans. Être un centaure est très utile dans une bataille, et il ne supporte pas les hobgobelins et le reste de leur engeance). Classé en *cavalier*. 2AP
- Le conteur est appelé ainsi, car les dolgans pensent que raconter des histoires et la magie sont deux parts de la même chose. Le conteur est un membre éminent de la tribu, et un grand ami du centaure. Il connaît les sorts suivants : *Soins des blessures mineures*, *Main de feu*, *Assaut de pierre*, *Eclair*, *Coup de tonnerre*, *Eteindre le feu*. (Uniquement pour le fluff. Les sorts font partie de ses facteurs de combat) Il est classé en *clerc*. 3 AP
- **Usage du feu** <<1AP>>. Le joueur Dolgan utilise des flèches enflammées ou des torches. Cela a ses avantages et ses inconvénients car les Dolgans veulent la cargaison intacte. Tout chariot obtenant, lors d'un tir ou d'un combat au corps à corps un résultat inférieur à celui de l'adversaire prend feu. Les loups, chiens, chevaux et autres animaux n'approcheront pas à moins de 2 LB d'un chariot enflammé. Les ogres lobotomisés sont aussi enclins à ne pas apprécier le feu. Si le chariot auquel ils sont enchaînés prend feu, lancez 1D6, si le résultat est égal à 5 ou 6, les ogres affolés tirent les chariots dans une direction aléatoire (dé de dispersion. A moins de réussir, les créatures se sauveront dans une direction au hasard. Si seulement un ogre sur deux rate le test, alors le chariot fait halte pendant qu'ils se battent jusqu'à la mort. On place un petit bout de coton représentant la fumée au début de l'incendie puis au début de chaque tour (pas phase) Au quatrième bouts de coton, le chariot est détruit par les flammes. Si, entre temps, le chariot ne subit ni tir ni combat, les hobgobelins ont éteint l'incendie et on retire les bouts de coton.
- Guerriers : 1 socles de *Lames* 2AP (Les cavaliers ont démonté afin de ne pas être trop vulnérables face aux flèches des Hobgobelins. Le joueur Dolgan peut changer s'il le désire tout ou partie des guerriers et archers en *Cavaliers*. Youri et Stephan doivent rester à pied.)
- Archers ; 2 socles de *Tireurs* 2x 2AP

Dans le camp Hobgobelin

<<T'veux dire qu'y a pas d'rivière ?>> Cria Bagnol.

<<Ben ouais ! 'y a pas d'rivière ! J' en ai cherché une toute la journée avec mes chevaucheurs d'loupiots et y en avait pasube seule>>, répliqua Gutrot avec colère. <<De toute façon j'pensais que tu avais dis que t'connaissais l'coin.>>

<<Ecoute moi bien, Sueur de porc !>> hurla Bagnol, repérant et attrapant par l'oreille un plus petit goblin qui passait par là.

<<J'ai fait ça plus de fois que t'as reniflé de la merde de Yak.>>

<<Et t'veux qu'je fasse quoi ? Il nous reste deux tonnes d'eau, plus de nourriture d'ogre, et on a pas vu de jeux depuis des semaines.>>

<<Euh - 'scusez moi,>> murmura un petit goblin tandis que Bagnol commençait à le secouer par l'oreille,

<<Grimwald m'a dit qu'il a vu un zom sur un cheval ce matin et j'pensais que peut-être quelqu'un devrait y aller et le ramener pour le souper.>>

<<Quoi !>> s'écria Gutrot, <<On en est là ! Bouffer des chevaux, les gars vont nous avoir pour ça.>>

<<Arrête de chouiner !>> répliqua Bagnol, <<Tue ça, ça te fera aller mieux.>> Et en disant cela Bagnol balança le petit goblin avec un bruit prodigieux sur la tête exposée de Gutrot.

Cette nuit, quand les hobgobelins regroupèrent leurs chariots, un rassemblement fut organisé, similaire à celui tenu simultanément dans le campement nomade - mais peut-être un petit peu plus chahuteur.

<<J'suis le chef et toujours en fonction>>, cria Bagnol.

<<Et celui qui nous mène à la chute ! Espèce d'étron d'âne !>> beugla Gutrot.

Après quoi les deux chefs se lancèrent l'un sur l'autre, se frappant, bastonnant, et s'insultant jusqu'à ce qu'une décision amicale fut conclue. Bagnol, chef de la caravane, et Gutrot, chef des chevaucheurs de loups, s'accordèrent pour ne pas se mêler des affaires de l'autre. Après quoi tout le monde s'enivra, et finalement même les gardes s'effondrèrent en un tas puant. On en était là quand vint le matin suivant, quand le campement hobgobelin se fit encerclé de tous côtés par les Dolgans. Les tambours se firent entendre, les trompettes rugirent et les animaux domestiques braillèrent pitoyablement. Les plus petits gobelins tremblaient et pleurnichaient alors que leurs plus larges cousins s'équipèrent de fer et prirent une position défensive à l'intérieure de leur petite forteresse de bois.

La caravane hobgobeline (24AP)

La caravane hobgobeline se trouve dans une situation désespérée : totalement perdue, à court d'eau et déchirée par des querelles internes de jour en jour plus importantes. Bagnol tente de garder la caravane unie. Gutrot, le chef des chevaucheurs de loups, a menacé de désertir et a déjà mangé plusieurs gobelins mineurs pour passer ses nerfs.

Les esclaves ogres, de grandes bêtes lobotomisées utilisées pour pousser les chariots, montrent des signes de mécontentement au fur et à mesure que leurs rations se trouvent réduites. Bien que trop sots pour se mutiner réellement, une des créatures s'est déjà enfuie, et n'a seulement été recapturée qu'après avoir dévoré trois petits gobelins.

La caravane comprend deux chariots tirés chacun par deux ogres. Elle est composée de gobelinoïdes de différents types. Elle est conduite par le Hobgobelin Bagnol, qui a déjà fait le voyage d'Ouest en Est et essaye de revenir sur ses traces. La caravane transporte une cargaison de bijoux et d'or pillée en Cathay. Les Dolgans savent que la caravane est pleine d'objets de valeur.

- **Les chariots**

Il y a deux chariots. La caravane en comporte d'autres mais ils se sont égarés dans la steppe. Ils sont susceptibles d'arriver plus tard (remplacement des Hordes). Ils sont tirés chacun par deux ogres, en permanence enchaînés à leur attelage. Attelé de deux ogres, un chariot peut se déplacer de 3LB par tour. Les chariots ne peuvent pas entrer volontairement au contact d'un ennemi. Les chariots comptent comme des barricades de bois. Chaque chariot est compté comme une *Horde* pour toutes les règles mais avec un bonus au combat et au tir de +2 (fortification de la structure). Les ogres, souffrant de l'ablation d'une grande partie de leur cerveau, sont sujets à la *stupidité* et bouger les chariots coûte 2 PIP. Les chariots sont gratuits en terme de budget.

- **Les archers gobelins**

Les gobelins mineurs n'ont jamais eu de chance. Depuis qu'ils ont quitté l'Est, ils n'ont jamais cessé d'être maltraités. Plusieurs d'entre eux ont été mangés ou torturés et les survivants ont été forcés à faire les travaux les plus exigeants, comme faire prendre leurs bains aux ogres. Il reste trois unités de ces créatures, armées d'arcs, d'épées courtes, de bâtons et d'autres armes de corps à corps. Elles sont classées en *Tireurs*. 3X 2AP

- **Les Gobelins mineurs**

Il y a encore quelques gobelins mal assortis, vivandiers, femelle, et jeunes. Ils sont de plusieurs races, et même de races mêlées, mais sont traités comme des gobelins ordinaires. Ils sont armés d'armes de corps à corps d'un type ou l'autre et portent par ailleurs un bouclier ou portent d'une armure. Il reste deux unités de ces créatures, armées d'épées courtes, de bâtons et d'autres armes de corps à corps. Elles sont classées en *Horde*. 2x1AP

- **Les Hobgobelins**

Les hobgobelins composent la force de frappe principale de la caravane. Ils ont tous l'intention de s'installer dans les Montagnes des Larmes. Certains sont armés de divers types d'épée, de haches et de masses et portent des hauberts de mailles et des boucliers. Les autres n'ont pas d'armure et possèdent un arc. Il reste deux unités de ces créatures. Ils sont classés en *Tireurs* ou *Lames* au choix du joueur. 2x 2AP

- **Bagnol**

La caravane est dirigée par le hobgobelin Bagnol. Il n'est pas vraiment populaire auprès des autres Gobelinoïdes car qu'ils se sont perdus à cause de lui et, maintenant, il risque de les faire tuer. Toutefois, il demeure un très bon combattant. Il porte un haubert de mailles et un bouclier, ainsi qu'une masse de guerre à deux mains. Il est classé en *Héros*. 4AP

- **Oeil-Noir**

Ce hobgobelin est le chaman des peaux-vertes et, heureusement pour eux, un puissant magicien. C'est un sorcier qui connaît les sorts suivants : *Aura de résistance*, *Soin des blessures mineures*, *Boule de feu*, *Eclair*, *Démolition*. (Uniquement pour le fluff. Les sorts font partie de ses facteurs de combat) Il est classé en *Magicien*. 4AP

- **Les chevaucheurs de loup**

Les chevaucheurs de loup sont recrutés comme éclaireurs ainsi que pour la protection contre des cavaliers tels que les Dolgans. Il y a deux unités de cavaliers incluant leur chef, Gutrot. Ils sont armés de lances et d'épées, et portent tous un haubert de mailles et un bouclier. Il sont classés en *Cavaliers*. 2X2 AP

Les points de Victoire

Un chariot est considéré capturé:

- Si il est détruit en *quick kill* ou au double (sans avoir le temps d'être incendié totalement) Il est alors considéré intact.
- Si il a été détruit par le feu (plus de 3 bouts de coton). Il est alors considéré endommagé.

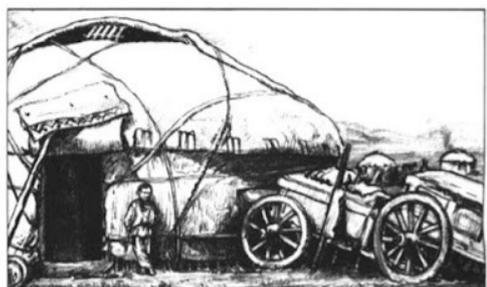
Les Dolgans sont motivés par deux choses : détruire les peaux-vertes et piller leur caravane. Ils espèrent faire cela avec le moins de pertes possibles, chez eux, ainsi que dans les biens de la caravane.

- Chaque chariot capturé intact ou n'ayant subi qu'un incendie mineur (1 seul bout de coton). 4 points de victoire
- Chaque chariot capturé en ayant subi un incendie (2 ou 3 bouts de coton). 3 points de victoire
- Chaque chariot détruit par un incendie. 2 points de victoire. Trop de marchandise a été perdue.
- Pour tout peau-verte tué: ... 2 points de victoire quelle que soit la valeur en terme de budget. Les Dolgans n'accordent pas de différence de valeur entre les peaux vertes.
- Pour tout Dolgan tué: ... -2 points
- Maramseth le centaure est tué: ... -3 points de victoire
- Ivan est tué alors que Terk a aussi été tué) -4 points de victoire
- Ivan est tué mais Terek est vivant: +1 point de victoire (Terek devient le nouveau chef et considère la mort d'Ivan comme une bonne nouvelle)

Les Hobgobelins veulent survivre, et rien d'autre.

- Chaque chariot étant sorti par le bord opposé à son bord d'entrée en étant intact ou n'ayant subi qu'un incendie mineur (1 seul bout de coton) 4 points de victoire
- Chaque chariot étant sorti par le bord opposé à son bord d'entrée en ayant subi un incendie (2 ou 3 bouts de coton). 3 points de victoire
- Si Oeil-Noir est tué: -4 Point de victoire
- Chaque chariot conservé, mais avec moins de deux ogres survivants (chaque ogre): ... -10
- Chaque goblin ou chevaucheur de loups (sauf Gutrot) tué: ... -1 point de victoire
- Chaque hobgobelin tué (Bagnol compris): ... -3 points de victoire
- La mort de Gutrot n'implique aucune perte de point de victoire pour le Hobgobelin car cela libère Bagnol d'un grand poids.

La partie s'arrête dès que les deux chariots ont quitté la table ou ont été détruits ou dès qu'une des armées arrive à 12 points de victoire.



Le champ de bataille

Le champ de bataille est placé par le joueur Dolgan. Les dimensions sont de 90x90cm

Il peut uniquement comporter les éléments suivants, dans le respect des contraintes normales des règles :

- Collines douces
- Rocailles ou broussailles (Terrain accidenté)
- Une crevasse au maximum
- Un marécage (Terrain accidenté) au maximum

Une fois le terrain placé, le Hobgobelin choisit son côté d'entrée. Le joueur Dolgan place son armée sur le bord opposé mais jusqu'à deux plaquettes peuvent être disposées le long des côtés latéraux afin de symboliser l'embuscade tendue par les Humains aux Hobgobelins. Le joueur Dolgan est le défenseur. Il se place et se déplace en premier.

