

Sven le Magnifique

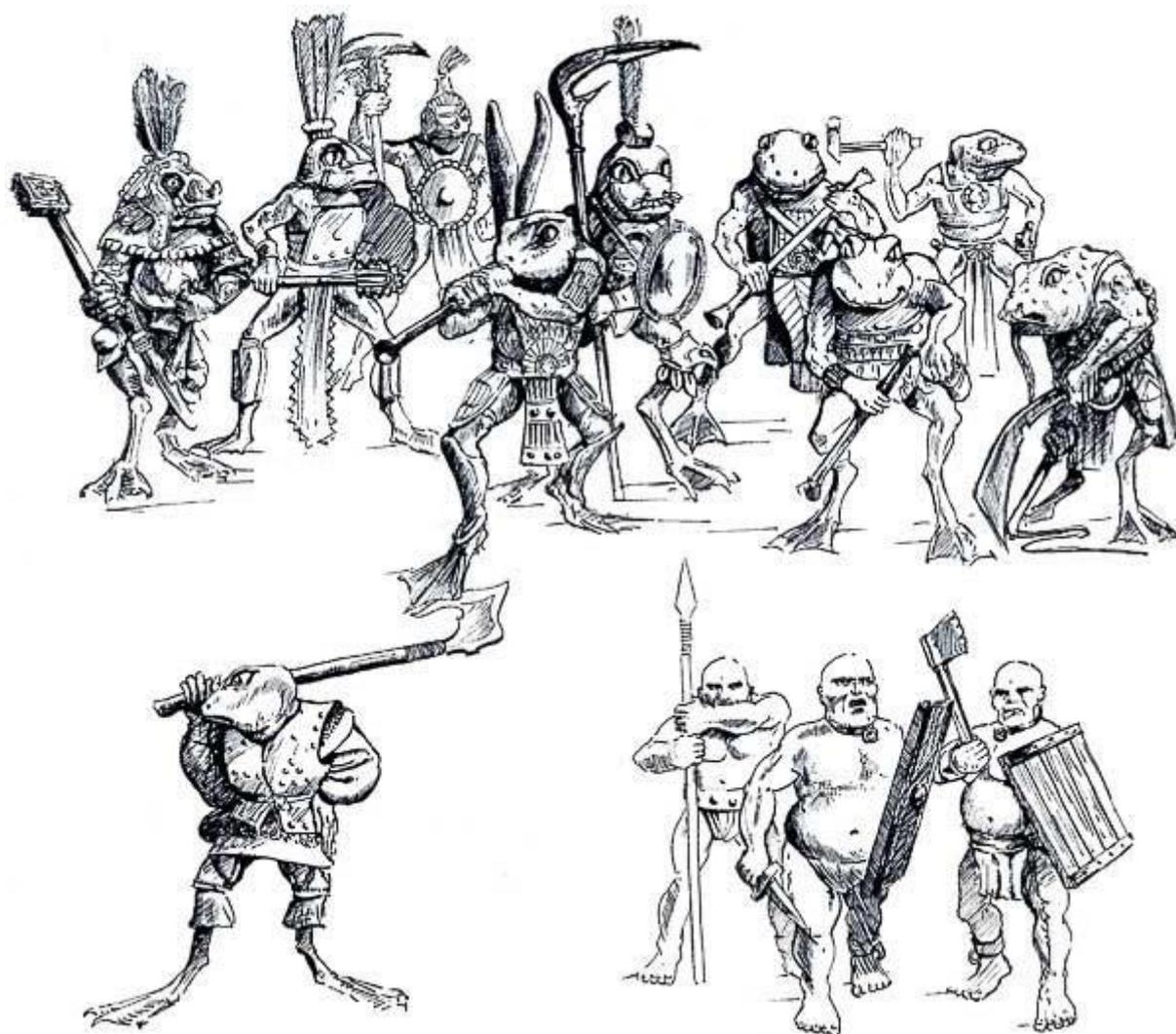
THE MAGNIFICENT

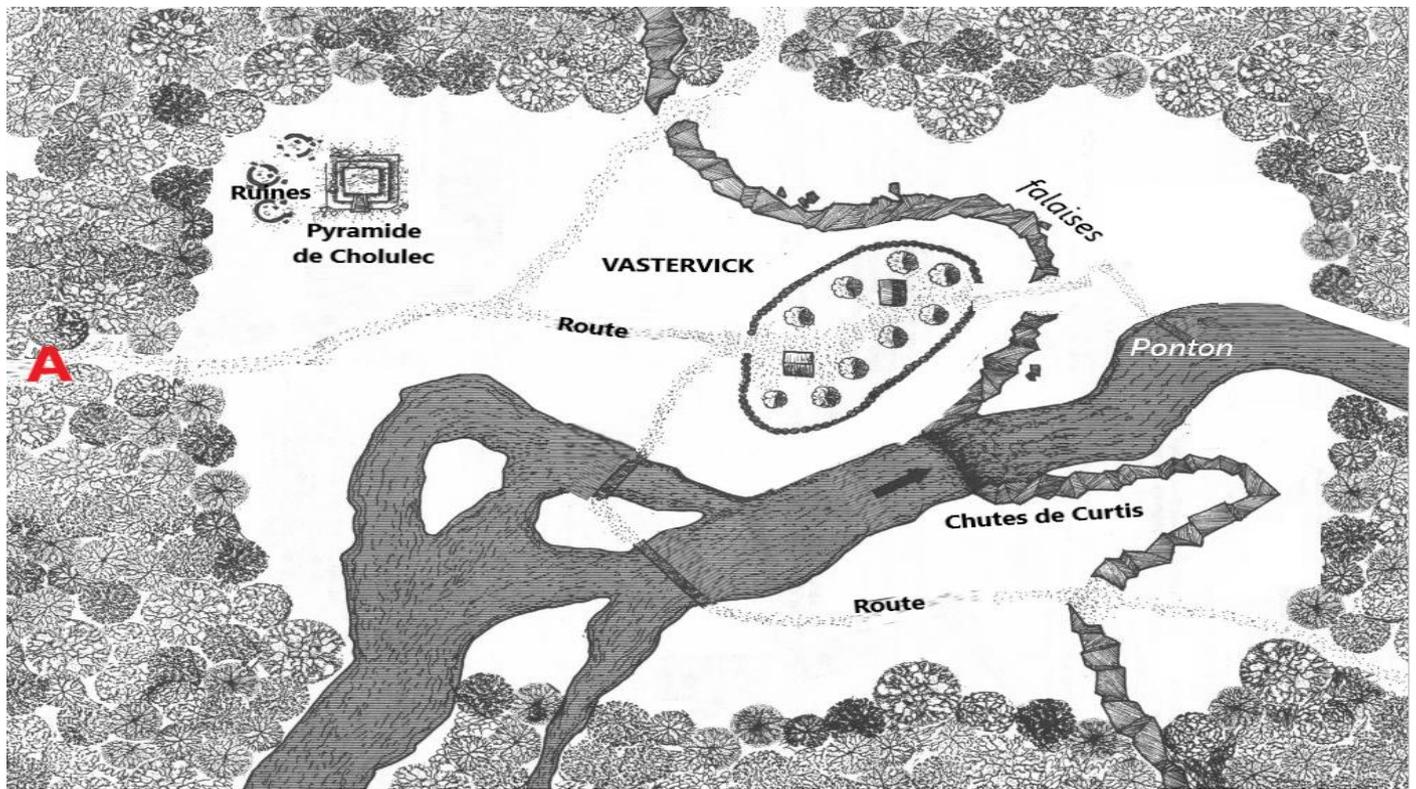


Il s'agit d'un wargame d'introduction pour au moins deux joueurs et un Maître de jeu (GM). Le jeu fonctionnera mieux si vous disposez de suffisamment de du temps et plusieurs joueurs différents. Nous recommandons au MJ de lire le scénario et de préparer la partie. Les joueurs ne doivent connaître aucun détail autre que ceux qui le concernent directement.

Si cela est possible, la table des wargames doit être installée avant que les joueurs ne se rassemblent réellement. Assurez-vous qu'il y a beaucoup de règles, stylos, papier et dés à portée de main.

Le terrain du jeu est indiqué sur la carte. Cela peut ressembler complexe mais facile à traduire sur une table de wargames.





- ❖ La table mesure 1m80 x 90cm
- ❖ La flèche dans la rivière indique le sens du courant. La rivière mesure 1LB dans son axe principal et 0,5 LB dans son contournement des 2 îlots ainsi que pour son affluent.
- ❖ Les ruines sont du terrain accidenté.
- ❖ La pyramide de Chalulec est un *Edifice*
- ❖ Vastervick est un *Hameau*
- ❖ Les falaises sont impassables hors des trois passages pentus qui la « traversent » (chacun fait 1LB e large)
- ❖ Deux ponts de lianes permettent aux routes de traverser la rivière au niveau des îlots.
- ❖ La jungle (Bois) est du terrain difficile. (Le village est complètement entouré de jungle. Les Slanns peuvent la traverser sans pénalité de mouvement ni d'obligation d'y marcher en colonne.

L'histoire

Les informations suivantes sont données en grande partie à l'intention du MJ. Des portions, ou la totalité, peuvent être présentées à la partie qui joue les forces de Sven et de sa bande d'aventuriers.

L'auberge du paquet

L'histoire commence dans la célèbre « *Auberge du paquet* » en norrois, en lutrien « *Demeure d'Iquitos* », qui se trouve sur les rives de la rivière Amoco et est le principal port de commerce pour les marchandises provenant de Lushia ou des territoires en amont de la rivière. L'« *Auberge du paquet* » est actuellement un bâtiment simple et rustique en bois de plain-pied avec un toit de chaume. Les chambres sont divisées par des murs de boue et de lourds rideaux.

Il est tôt le matin. Le bar est désert sauf deux nains ivres et le barman insomniaque. Les ivrognes sont engagés dans une lente dispute sur une question insignifiante. Ils se nomment Sven Haslefresian et Juggo Jorikson. Ils se disputent au sujet de la faisabilité du transport de glaçons du Vieux Monde.

Après avoir bu furieusement toute la nuit, ils arrivent, à l'aube à une révélation surprenante. Ils découvrent qu'ils sont tous les deux sans le sou.

Juggo essaie d'obtenir du crédit au bar. Le barman refuse. Il souligne que le fait que des gens lui doivent de l'argent ne ferait qu'ajouter à son des soucis. Il a suffisamment de problèmes pour s'endormir car est. Juggo finit par abandonner et retourne à sa place.

La légende du vieil homme

C'est alors qu'un vieil homme et un garçon franchissent les portes battantes de l'auberge. Le garçon regarde autour de lui dans la pièce. Il conduit le vieil homme vers Sven et Juggo.

- "Etes-vous Sven Haslefriesian ?" demande-t-il en regardant Juggo d'un air vide.

Sven craint que le vieil homme ne soit un créancier oublié depuis longtemps. Il parle avant même que Juggo ne puisse ouvrir la bouche.

- "Oui il l'est".

- "Je ne le suis pas", proteste Juggo.

Les Nains continuent de contester leur identité, jusqu'à ce que Juggo pense à soulever fièrement sa chemise pour révéler les tatouages de son propre nom et de celui de plusieurs danseurs de rue populaires d'Iquitos.

Le vieil homme prend place en face de Sven. Il commence à parler à tons feutrés. Malheureusement, il ne peut pas se faire entendre. Sven explique qu'il est, en fait, son propre frère. Il s'appelle Ken et il ressemble beaucoup à Sven. On le prend toujours pour son frère. Sven est actuellement absent de la ville mais il reviendra dans un quelques jours. Sven fait une pause pour reprendre son souffle. Le vieil homme saisit le sien opportunité.

- "Ecoute, veux-tu bien te taire une minute!"

Il prend un petit sac et secoue plusieurs couronnes d'or sur la table.

Juggo voit l'argent et commence à saliver.

- "Euh, tu ne voudrais pas m'offrir un verre, n'est-ce pas ? Je pense que j'ai laissé tout mon argent dans mon autre pantalon. Je pourrai t'en racheter un la prochaine fois que je te verrai.

- "Bonne suggestion", dit le vieil homme. Il passe une des pièces d'or au garçon. Le garçon s'en va au bar.

- « Parlons franc », commence le vieil étranger, « je m'appelle Haarlid Havangatt. Je viens du village de Vastervik sur la rivière Ljunger. Le village fut fondé il y a seulement une douzaine d'années. L'année dernière, un énorme groupe de maraudeurs Slanns se sont installés dans les collines derrière Vastervik. Jamais depuis lors, ils n'ont cessé de des troubles incessants à notre village. D'abord ils ne faisaient des raids que pour le bétail ou attaquaient des fermes isolées. Puis ils ont commencé à tendre une embuscade aux bateaux remontant le fleuve et à quiconque errant trop loin du village. Les renégats se sont multipliés. Finalement, ils osent attaquer Vastervik lui-même. C'était il y a presque trois mois. Ils ont envahi le village et ont tué ou capturé tous nos habitants. Depuis, ils ont tendu une embuscade à tous les bateaux en descendant le Ljunger. Vastervik a été complètement isolé. Ils sont revenus deux fois. Les deux fois exigeant vingt-trois des

otages. Ils en gardent certains, menaçant de les torturer et de les tuer si nous, à Vastervik, résistons. Le reste est ramené à l'empire slann. Ceux-ci sont soit offerts en sacrifice humain, soit réduits en esclavage.

- "Les renégats doivent revenir dans sept jours. Sven Haslefriesian, votre navire, le « Voltsvagn », est le seul navire en Iqitas. C'est certainement le seul qui nous mènera à Vastervik à temps. Vous devez nous y emmener et détruire cette bande de maraudeurs.

Sven, quelque peu interloqué par ce monologue, ne peut que répondre : "Euh, je vais devoir réfléchir à ceci. Vous ne pourriez pas m'acheter un autre verre ? »

Cent quatre vingt

Haarld n'a pas l'occasion de répondre. La conversation est interrompue par une mouche bourdonnante. Sven essaie de l'écraser avec son poing gauche serré. La mouche parvient à s'échapper, elle revient enfin à se poser en hauteur sur un mur.

Juggo plisse les yeux et sort un couteau de lancer, d'un coup habile il jette le couteau dans le mur, disséquant soigneusement la mouche. Le vieil homme est abasourdi, Sven est également surpris, mais pas la moitié autant que Juggo. Juggo sourit nonchalamment et prend son verre.

Haarld envoie le garçon au bar chercher plus de bière. Le garçon revient et Haarld continue.

- "Nous avons collecté jusqu'au dernier centime à Vastervik. Nous pouvons payer. Tu n'as pas plus de cent trente écus et peut-être sept shillings. Vous devez nous aider, il n'y a personne d'autre."

Sven, soudain envahi par un sens ravivé de l'aventure et loin trop boire, se rend compte qu'il doit accepter. Il soupçonne qu'aller à Vastervik ne serait rien de moins qu'un suicide. Mais il y a quelque chose dans l'histoire de Haarld qui touche une corde sensible irrationnelle le cœur du nain ivre.

- "J'accepte vos conditions Haarld Havangatt", annonce-t-il aussi bruyamment. " Je vais emmener "Le Voltsvagn" à Vastervik. Juggo ici sera mon premier compagnon".

Le sourire de Juggo disparaît. Il s'étouffe avec sa bière et se demande pourquoi personne n'a encore inventé le rendez-vous chez le dentiste.

Recrutement

Sven passe le reste de la journée à essayer de recruter de l'aide.

Malheureusement, Iqitos est presque déserte. Une grande expédition a récemment quitté, emmenant avec lui tous les combattants indépendants. Il essaye partout mais ne parvient à trouver que douze nordiques ayant la gueule de bois des berserkers. Sven leur offre à chacun un verre, leur offre la moitié du L'argent de Haarld et les mensonges sur les chiffres des renégats. Ils sont d'accord pour accompagner.

Il retourne ensuite au « Packet Inn » et envoie un message à deux vieux amis humains, Aygar Mistletaine et Karl Ustracutter. Tandis qu'il attend qu'ils arrivent, il tombe sur Sea Elf Riolta Snow, un autre invité au Packet Inn. Ses vacances touchent à leur fin et elle est sur le point de retourner à Lothorn. Riolta est un talentueux archer.

Sven la persuade que continuer serait « excitant » et « une aventure ». Encore une fois, il ment sur la force des renégats et elle accepte d'y aller.

Bientôt, les berserkers arrivent. Sven leur achète encore plus de boissons et change de sujet s'il pose des questions embarrassantes. Puis celui de Sven des amis, Karl et Ayger, arrivent. Ils sont tous les deux presque aussi vieux que Sven. Il manque une jambe à l'un d'entre eux.

Tous deux étaient autrefois des aventuriers à succès, tous deux retraités il y a des années après des expéditions finales désastreuses. Sven les prend à part et explique la situation, après mûre réflexion, ils acceptent de partir.

Tout le groupe part pour le bateau de Sven, le Voltsvagn.

La garde du Voltsvagn, Karra Lakota, est à bord. Elle dort. Karra ne se réveille qu'aux petites heures du matin alors que le Voltsvagn est déjà presque à mi-chemin de Vastervik. Elle proteste bruyamment contre son implication dans une telle entreprise, mais est ignoré lorsqu'un passager clandestin est découvert. Le passager clandestin est Raidocks Timmowit, un Halfling. Sven le voit et gémit. Il a rencontré Raidocks avant. Raidocks sourit d'un air penaud et dit qu'il est venu aider. L'équipage ne parvient pas à réprimer ses grognements de dérision.

L'équipage de Sven (48 AP)

Les informations relatives aux différents membres de l'équipage sont disponibles à tous les joueurs du côté de Sven. Ils savent tous déjà assez bien, ou bien faire connaissance pendant le voyage en amont du fleuve. Les informations ne sont pas accessibles aux ennemis.

Sven est un nain barbu. Il a déjà 87 pour un nain. Il naquit et fut élevé de travailler dans les mines et la guilde des ingénieurs nains. Sven guilde. Il était plus intéressé par l'alcool à la vapeur ou à la vapeur. Un bateau propulsé par un tel moteur. camarades de la guilde. La Guilde des rituels et tradition. Il réagit toujours membres se méfient des rivières ou des autres nains. Ils ne prenaient pas



L'idée de Sven fut rejetée, ses projets de risée. Il persista néanmoins. Finalement, il fut forcé d'endurer le rituel embarrassant des « jambes de pantalon » et fut expulsé de la guilde. Sven avait acquis le surnom de "Wetback" Haslefriesian, il était furieux. Ne voulant plus résister aux moqueries, il a émigré vers Lustrie. À Iquitos, il s'installe comme forgeron. Les forgerons nains sont tous très appréciés. Sven n'a eu aucune difficulté à établir une forge et gagner bien sa vie. Il se mit bientôt à réaliser son rêve.

Rassembler les matériaux et construire le moteur était laborieux et exigeant. Après trois ans, alors que le moteur était presque terminé, Sven a fait appel à des artisans nordiques pour construire la coque. Dans un très peu de temps après, le bateau fut terminé. Sven lui a donné le nom de sa mère, il l'appelait « Le Voltsvagn ».

Depuis, Sven et son bateau prospèrent. "Le Voltsvagn" est devenu le navire le plus célèbre de Lustrie. Sven a fait lui-même une fortune substantielle en tant que capitaine. Depuis près de vingt années, il transporte

ans mais c'est encore assez jeune dans le Vieux Monde. Il s'est vite lassé entreprit un apprentissage auprès de apprit les secrets arcaniques de la construction de moteurs alimentés à jour, l'idée lui vint de construire un Cela a été moqué et méprisé par ses Ingénieurs est un ordre fondé sur des fortement à l'innovation, ses de la mer, comme le font la plupart Sven au sérieux.

bloqués. Sven lui-même devint l'objet

des passagers et des marchandises de haut en bas du Amoco et ses myriades d'affluents. Il est maintenant un citoyen respectable. Sven a participé à d'innombrables escarmouches contre les Slann. Il est désormais totalement immunisé contre leurs poisons. Il est classé en *Héros*

Juggo est un berserker nain nordique. Nain nordique La société a beaucoup en commun avec celle des humains nordiques, et la Les berserkers mènent une vie sociale similaire. Il est alcoolique. Ses traits les plus frappants sont son corps enfoncé et injecté de sang, ses yeux et son horrible teint. Il a l'habitude de se teindre les cheveux dressés en crête pointue et oints de graisse de porc.

Il est arrivé en Lustrie il y a à peine deux ans. L'équipage d'un certain Erisch "Hammerhead" côtés sur la rivière pour un raid prolongé sur dans un premier temps réussie mais qui a leurs bateaux qui étaient déjà bas dans l'eau dernier raid, ils pourraient tous se retirer à Personne n'a remarqué les Slanns jusqu'à ce dans une embuscade.

Juggo prétend qu'il y avait cinq cents soldats. partisans ont été tués. Juggo est un coureur il est revenu aux chaloupes. Lui et la poignée de personnes qui avaient été laissé de garde sautèrent dans l'un des bateaux et descendirent la rivière à la rame tandis que aussi vite qu'ils le pouvaient.

Quelques jours plus tard, l'esquif arriva dans un village nordique. Il était chargé de corps et d'un trésor. Tous ceux à bord étaient lardés de flèches, et étaient totalement inertes. Juggo fut le seul à reprendre conscience. À la surprise générale, il envoya la majeure partie des richesses du navire aux parents et héritiers Hamstringsonn. Il il lui restait toutefois une somme princière. Juggo dilapida l'ensemble en une frénésie légendaire. Durant cette frénésie, qui a duré un an et demi, il est devenu connu sous le nom de Juggo « l'insensé » Joriksonn. L'argent s'est épuisé et dernièrement Joriksonn a travaillé pour Sven à bord du « Volstvagn ».

Juggo possède une hache de combat à deux mains et ne porte aucune armure. Il est classé en *Héros*

Aygar Miatletai. Au moment de cette aventure. Aygar le sorcier est le plus vieux Nordique né en Lustrie encore vivant. Il a participé dans petits et grands. Sa carrière a était déjà presque

Lui et un groupe de dans un ancien tombeau Slann Amoco. Ils ont pénétré au plus porte au bout d'un couloir. trois dalles de pierre derrière lui. Les dalles le couloir. Aygar s'est retrouvé pouvait bouge à peine. C'était blocs de pierre. La porte s'est rocheuse solide.



En quelques jours, il rejoint Hamstringsonn. Il a navigué à ses l'Empire Slann. C'était une mission finalement échoué. Ils revenaient à avec le poids de pillage. Avec ce Lothern, les esprits étaient enjoués. qu'il soit trop tard. Ils étaient tombé

Hamstringson et la plupart de ses rapide, d'une manière ou d'une autre



compagnons sont entrés par effraction dans la jungle au nord du puissant fleuve profond de l'édifice et arriva devant une Aygar a essayé la porte et, ce faisant, gigantesques sont tombées sur le sol écrasaient ses congénères et bloquaient piégé dans un espace si petit qu'il tellement exigü qu'Aygar ne pouvait que avérée fausse, elle ouvrait sur un paroi

Aygar est resté piégé pendant plus de deux ans. Il a ébréché et taillé les blocs et leur lancer des sorts, cela avait peu d'impact. Il est resté vivant en récupérant l'eau qui coule du plafond et en utilisant un sort « tirer le poisson du chapeau » qu'il avait appris d'un- marchand de poisson d'Iquitos. Finalement, son état mental s'est détérioré. Il a commencé se parler tout seul et écrire des reconnaissances de dette à des restaurateurs imaginaires. Il n'a été sauvé que lorsqu'une autre expédition a tenté de s'introduire dans la tombe. Ils étaient bien équipés et nombreux. Il leur a fallu seulement quelques heures pour soulever les dalles après avoir entendu Aygar crier et marteler.

Aygar se retira à Iquitos. Il a donné à ses sauveteurs la moitié de sa fortune et est devenu un reclus. Depuis, il a approfondi ses études en magie, mais ne s'est jamais aventuré hors de sa maison. Les gens disent que son son esprit et ses nerfs se sont brisés dans la tombe. Il est classé en *Magicien*.

Karra Lotota.

Karra est une Amazone, toute sa rébellion, d'intransigence et de mère l'a forcée à quitter la maison dévots servent la toute-puissante les Kalim, elle connut une charge de était misérable. Encore et encore, supérieurs. Elle a été punie avec longtemps heures.



Finalement, elle entra en relation susversif. Faction kalimiste. Leur est devenue membre. Karra a été lorsqu'elle a été impliquée dans une intrigue ambitieuse. La Reine était sur le point de visiter le sanctuaire et le La faction prévoyait de faire sauter tout le bâtiment. Le plan échoua, quelqu'un dénonça les conspirateurs. Karra, alertée, vola un pistolet bolter et plusieurs chargeurs et s'enfuit dans la jungle. Elle s'est retrouvée à Iquitos, elle déteste cet endroit. Elle ne peut pas supporter les Nordiques ni leurs attitudes chauvines.

eixistence a été une histoire de paresse. Quand elle avait 25 ans sa et à rejoindre les Kalim Devouts. Les sororité amazonienne. Vivant parmi travail, épuisant et incessant. Karra elle est entrée en conflit avec ses encore plus de travail et encore plus

avec un organisme clandestin et opposition à l'autorité la séduisait. Elle affectée au sanctuaire de Rigg

Karra est une guerrière amazone armée d'une épée et lançant des couteaux . Elle est classée en *Héros*

Riolta Snow.

Riolta tire ses revenus des tournois professionnels d'archerie. Elle détient les titres de nombreux dirigeants des Royaumes Elfes. Comme beaucoup d'autres « pros » à succès, elle est extrêmement riche. Au moment de ce jeu, elle prend des vacances en Lustrie. Comme un femme et elfe des mers, elle a été autorisée à voyager librement dans Amazonie. Elle a visité Genaina et a même fait un pèlerinage à, Le sanctuaire de Rigg. Dernièrement, elle a loué le «Voltsvag» pour un voyage de chasse rivière. Elle a capturé plusieurs crocodiles, une tortue géante et quelques Slanns. Sven, Juggo et surtout Karra ont tous été très impressionnés.

Riolta ressemble beaucoup à n'importe quel autre elfe des mers. Elle est grande, mince et enviablement attrayante. Elle ne porte pas d'armure et porte un arc elfe avec des dizaines de flèches, ainsi qu'une épée. Plus statique, vulnérable mais destructrice au tir qu'un archer normal, elle est classée en *Artillerie*.



Raidocks Timmowit

Raidocks est un Halfling. Il ne mesure qu'un mètre vingt, mais à l'âge de trente-cinq ans, il a atteint un niveau physique mais n'est pas tout à fait psychologiquement mature.

Il est arrivé récemment en Lustrie. Il s'est enfui de chez lui et a acheté un aller simple auprès d'un commerçant elfe des mers. Il a travaillé son de Lothorn par la mer jusqu'à Iquitos. Son plan était de faire directement à l'intérieur et y trouver la gloire et fortune. Cette vision a été brisée lorsque tout son argent a été volé deux jours après être arrivé au « Packet Inn ». Il a perdu la plupart de ses autres possessions lors d'une désastreuse partie de jeu d'argent. Une nuit, il a laissé sécher ses seuls vêtements. Même s'ils ne pouvaient pas ils ont peut-être adapté quelqu'un d'autre, eux aussi ont été pris.



**RAIDOCKS,
HALFLING HERO**

Les Raidocks n'avaient bien sûr pas de billet aller-retour. Il était piégé. Personne n'envisagerait de l'impliquer dans des expéditions car il était juste trop jeune. Pour rester en vie, Raidocks a fait la vaisselle au « Packet Inn ». Il écrit des lettres à la maison disant qu'il est un « Responsable de la restauration ».

Ses seules possessions restantes sont un ensemble de vêtements qui sont très précieux trop gros, un couteau et un arc de chasse précieux. Sven lui a prêté un une veste en cote de mailles et un bouclier. Les deux sont trop gros pour lui. Il est classé en *Psiloi* (HOTT-de Mir) ou *Sneaker* (HOTT)

Karl Ustracutter.

Ustracutter est l'un des nombreux humains nordiques aventuriers qui ont afflué en Lustrie après avoir entendu des rumeurs sur son une richesse fabuleuse. Au cours d'une carrière de trois décennies, il amassé une immense fortune. Pendant longtemps, il a été considéré être l'homme le plus riche d'Iquitos. Sa dernière aventure fut cependant catastrophique. Ustracutter a reçu la nouvelle d'un temple fantastique caché dans les jungles denses des terres pygmées. En quelques jours, il s'est réuni quatre chaloupes et une armée de 120 aventuriers. Un peu le pire pour boire, ils remontèrent la rivière vers le site supposé du temple.

Ils n'y sont jamais parvenus. La flottille est tombée dans une embuscade tendue par une confédération de six tribus cannibales. Les Nordiques furent massacrés. Ustracutter et une poignée de guerriers ont survécu mais ont été capturés, tous les autres ont été tué.

Les captifs ont été enchaînés et emprisonnés. Un à un, ils étaient emportés dans la marmite. Ustracutter a tenté d'échapper à un des dizaines de fois. Chaque fois que les Pygmées l'attrapaient et l'amenaient dos. Finalement, après avoir vu les restes de son armée pris et mangé, le tour d'Ustracutter vint.

À cette époque, ses ravisseurs pygmées l'appréciaient déjà beaucoup. Ils admiré son courage et ont été impressionnés par la façon dont il continuait d'essayer de s'échapper. Ils le respectaient parce qu'il n'arrêtait pas de leur cracher dessus et a refusé de ramper ou de s'envoler. Alors, avec une générosité sans précédent, ils ont décidé de l'épargner, ou du moins de l'épargner partiellement. Au début le matin, six Pygmées sont entrés dans la baraque et l'ont matraqué dans l'inconscience.

Il n'est revenu que plus tard dans la nuit. Il s'est retrouvé dans la grande cabane du chef, entourée de sourires et de dents de scie Pygmées. Ils riaient, étaient joyeux, amicaux et très ivres. L'un d'eux a expliqué dans un



**KARL USTRACUTTER,
NORSE HERO**

langage nordique brisé qu'Ustracutter était sur le point être libéré. La fête était en son honneur. Demain, il le ferait être emmené à la rivière et recevoir un canot.

Ustracutter ne comprenait pas ce qui se passait. Il était encore somnolent et accepta avec reconnaissance une chope de bière et un morceau de viande. Bientôt, il se rendit compte d'une douleur sourde à la jambe gauche. Il a essayé de déplacer-le mais pour une raison quelconque, je ne peux pas. Il a regardé sous la table et j'ai vu que la jambe avait disparu. Choqué, abasourdi et confus, il réévalua le long rôti de viande qui était la pièce maîtresse de la fête. Puis il s'est à nouveau évanoui. Ustracutter a retrouvé le chemin de Iquitos. Perdre sa jambe ne l'a nullement traumatisé, mais ces jours-ci, il se plaint que ce qui était autrefois un continent parfaitement bon est envahie par les agriculteurs et les banquiers. Il est classé en *Héros*

Les Berserkers .



NORSE BERSERKER

Il s'agit de combattants Berserkers nordiques humains. Sven a dit ils mentent sur la force du gang renégat. Ils ne peuvent que sortir de Vastervik sur la Voltsvagn. Ils ne le feraient pas, en effet ne pouvaient pas voler le bateau, et ils ne forceraient pas non plus Sven, Juggo ou Karra pour les ramener à la maison. Ils sont piégés et n'ont pas le choix à part se battre. La bande de Sven comporte 8 unités de ces combattants classés en *3Wb* (HOTT-De Mir) ou *Warband* (HOTT)

Les villageois.

Il reste au total 150 villageois en vie. Ils ont des profils humains standards. Seulement 40 sont dans un état quelconque combattre. 30 d'entre eux sont armés seulement d'une épée et d'un bouclier, 10 autres ont une épée et un arc. Les autres sont très vieux, les très jeunes et les malades. Ils ne se battent que pour défendre eux-mêmes s'ils sont attaqués et incapables de s'enfuir. Si ils sont attrapés, ils se battront avec des bâtons, des pierres et des outils agricoles, considérées comme des armes improvisées. L'ensemble des villageois est représenté par trois plaquettes de *7Hd* (HOTT-De Mir) ou *Hordes* (HOTT)



VILLAGER



Le Voltavagn.

Le bateau de Sven joue un rôle important dans le jeu.

C'est le seul moyen de s'échapper de Vastervik, Sven détesterait le voir endommagé ou coulé. Voir dans les règles spéciales celles qui concernent ce navire.

Le gang de Gurggl Vertsillage (4&AP)

Le joueur prenant le rôle des renégats de Slann ne devrait rien savoir de Sven ou des aventuriers. Évidemment, le joueur saura qu'il est sur le point d'entrer dans une sorte de conflit, mais on pourrait raisonnablement s'attendre à cela de la part d'un desperado acharné et sage dans la jungle. comme Gurggl
Les informations suivantes peuvent être mises à la disposition du joueur du Gang.

Les renégats Slann sont dirigés par Gurggl Vertsillage (« *Greenwake* »). Lui et toute sa bande ont des histoires similaires à raconter. La vie paisible de leurs ancêtres a pris fin. Ils ont grandi dans un monde dangereux où leurs amis et leurs proches sont morts en masse. Beaucoup ont subi des morts violentes au cours des décennies successives de raids aventuriers. Ils ont vu les vestiges de leur Empire ramenés à une infime partie de ses anciens territoires. Aujourd'hui, ils se retrouvent hors-la-loi et pourchassés dans leur propre pays. C'est un groupe déterminé. Chacune soigne d'innombrables pertes et deuils. La simple survie en fait des tueurs compétents et intrépides. Ils ont passé presque toute leurs vies engagées dans une guerre éclair contre les maudits colons humains. Le village qu'ils s'approprient à approcher est une source régulière de nourriture. et captifs dans le passé, les villageois ont été trop lâches pour se battre et ont toujours donné aux Slanns tout ce qu'ils exigeaient et qui qu'ils soient. Bien entendu, c'est la seule raison pour laquelle ils sont encore en vie aujourd'hui.



Gurggl Vertsillage.

❖ Le village natal de Gurggl a été pillé et rasé par les colons alors qu'il était encore enfant. Sa famille s'est enfuie dans la jungle. Gurggl a été abandonné, on le croyait mort.

Il a été retrouvé quelques semaines plus tard par un gang de renégats dirigé par Krikk Nappe-de-mer-verte. Krikk a adopté Gurggl et l'a élevé comme son propre fils. Gurggl est devenu grand, fort et méchant. Krikk a été tué par des aventuriers nordiques il y a près de deux ans et Gurggl lui a succédé à la tête du gang.

Gurggl porte une armure « blindée » renforcée de métal nordique . Il est classé *en Héros*.

Les lieutenants

❖ Le gang comporte deux « lieutenants ». Chacun est classé en *Héros*.

Les chiens de guerre

❖ Le gang comporte quatre unités de chiens de guerre classées en *Bêtes*.

Les renégats

Le gang comprend

- ❖ 4 unités de guerriers armés de lances et classés en *Lanciers*
- ❖ 4 unités de guerriers armés d'armes de poings et classés en *3Wb* (HOTT-De Mir) ou *Warband* (HOTT)
- ❖ 6 unités de guerriers armés de sarbacanes et classés en *3Bw* ou *Ps* (HOTT-De Mir) ou *Tireurs* (HOTT)



La bataille

Sven arrive à Vastervik trois jours seulement avant l'arrivée prévue des renégats. C'est un ingénieur qualifié et peut superviser la construction de défenses supplémentaires. Compte tenu de la collecte et de la préparation du matériel, il dispose d'environ 1000 heures de travail.

Le tableau suivant résume la manière dont ceux-ci peuvent être utilisés.

| Protections | Temps de fabrication en heure de travail |
|---|--|
| Construction d'une mini baliste (comme Artillerie mais avec facteur de +3 au lieu de +4)* | 500 |
| Construction d'une catapulte (Artillerie)* | 750 |
| Tranchée de 1 LB de large et 2 LB de long | 12 |
| Fosse dissimulée de 1LB de large sur 1LB de profondeur (2 m de profondeur avec des piquets aiguisés au fond) Une seule possible | 15 |
| Pallissade de 1 LB de long (offrant un bonus de +2 au tir ou combat à toute plaquette au contact derrière face à une attaque venant de devant.) | 30 |
| Feu d'alarme assez grand pour brûler toute la nuit et donner un rayon d'éclairage de 2 LB | 10 |

Si une fosse dissimulée est réalisée, Sven dispose de trois marqueurs de 1x1 LB où il le souhaite dans un rayon de 3 LB du hameau, face cachée. Un seul des marqueurs représente la fosse. Quand une unité (amie ou ennemie) passe sur l'un marqueur, celui-ci est retourné. S'il s'agit de la fosse, l'unité sur le marqueur doit combattre un adversaire à +3 avec quick kill. Si elle survit, elle est placée immédiatement après la fosse. La fosse reste en jeu jusqu'à la fin de la partie. Les marqueurs non retournés restent en jeu tant qu'ils ne le sont pas et sont retirés du jeu une fois retournés.

*L'élément ainsi créé est joué en plus des 24AP de l'armée.

Déploiement

Sven peut déployer ses troupes où bon lui semble. Il sait que les Slanns arrivent habituellement de la position A sur la carte, bien qu'il ne puisse pas être sûr qu'ils le feront cette fois. La position des troupes cachées doit être indiquée sur une copie de la carte et ignorée du joueur Slann. Si les troupes sont stationnées dans la jungle il y a une chance sur six (lancer un dé) par tour et par groupe qu'elles fassent du bruit et alertent tous les Slann à moins de 3LB.

Le jeu commence avec l'arrivée des Slanns. Ces derniers sont censés avoir confiance en eux et ne sont pas en alerte et ne s'attendent à aucune opposition réelle.

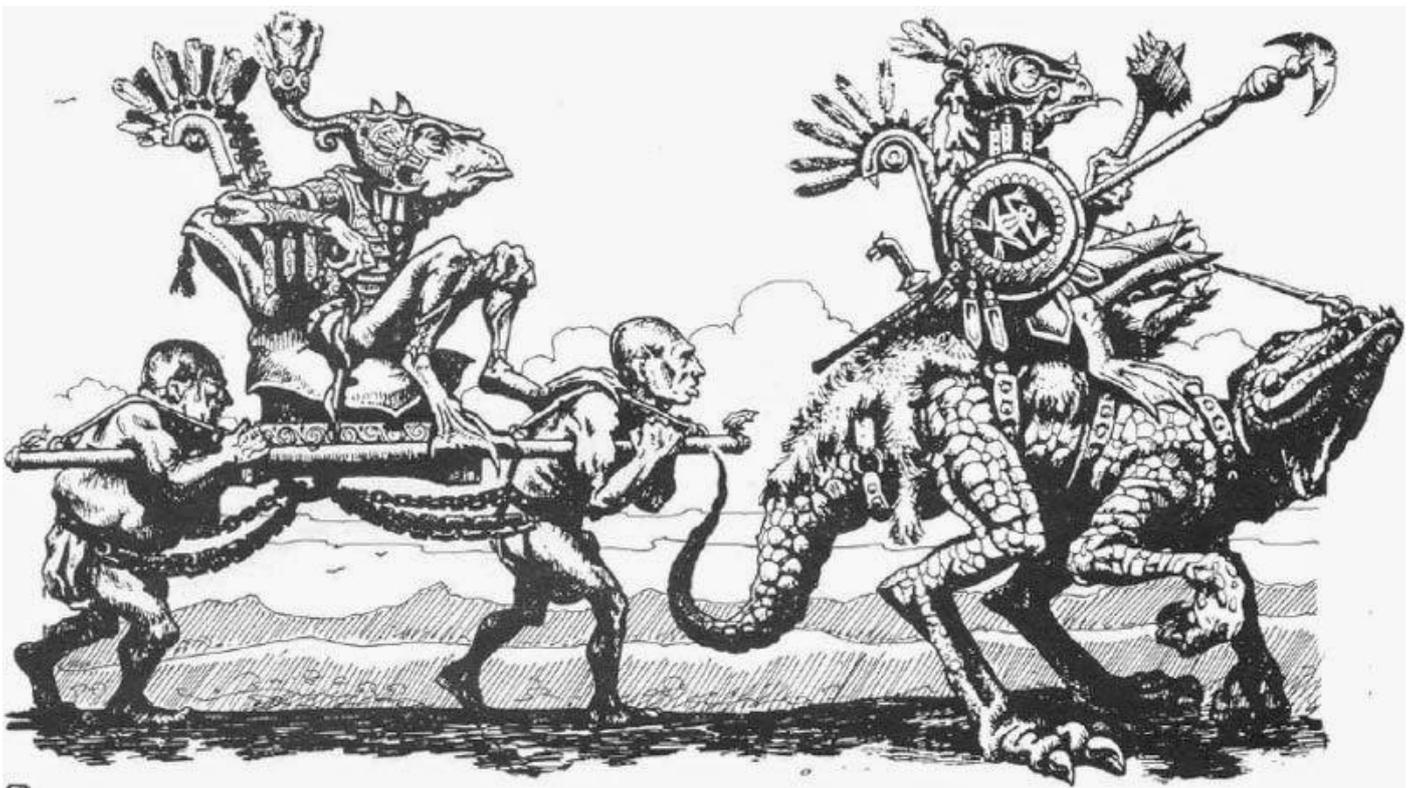
Ils doivent suivre la séquence ci-dessous jusqu'à ce qu'ils soient attaqués ou prévenus d'une attaque. Ils sont prévenus si, par exemple, ils voient de nouvelles fortifications, entendent les troupes embusquées en forêt, la guerre les moteurs, les villageois armés ou les combattants de Sven. (pour « voir des forifications,celles-ci doivent être dans l'axe d'un de leurs éléments)

Toute la bande marche le long du sentier en une ou deux colonnes. Gurgll peut décider de l'ordre de marche, mais chaque plaquette doit être à moins de 6 LB du bord de table

Le Slann arri ve sur la table au point marqué 'A' sur la carte. Après avoir quitté la jungle, ils doivent se diriger vers le village ou se déployer en lignes.

Le gang continue vers le village et s'arrête à 3LB de celui-ci.

Un des lieutenants de Gurgll va de l'avant et exige 23 otages (un nombre sacré pour le Slann à de telles occasions). Ceci est représenté par l'envoi d'une plaquette au contact du hameau (Gurgll envoie un régiment à Vastervik pour aller chercher les otages).



Tactique

Le MJ pourrait vouloir garder à l'esprit les options offertes aux différents joueurs, bien que les joueurs eux-mêmes ne devraient pas avoir accès à ces informations.

Le joueur de Sven.

Sven sait d'où viendront les renégats.

Il dispose de plusieurs options tactiques :

- ❖ Renforcer les fortifications de Vastervik. Concentrer presque toute l'armée dans sa défense.
- ❖ Tendre une embuscade aux renégats lorsqu'ils arrivent pour la première fois. Les attraper dans un feu croisé et les forcer à battre en retraite ou à les attaquer au corps à corps
- ❖ Chargez le Voltsvagn avec les villageois, attendez que les renégats approchent de Vastervik. Commencez à tirer, si l'assaut ne peut être arrêté, puis fuir.
- ❖ -Attendre que les renégats approchent de Vastervik, commencer à tirer et contre-attaquer avec des troupes cachées dans les ruines de Cholulec.

Le joueur de Gurggl.

Au début, Gurggl ne peut réagir qu'à ce que fait Sven.

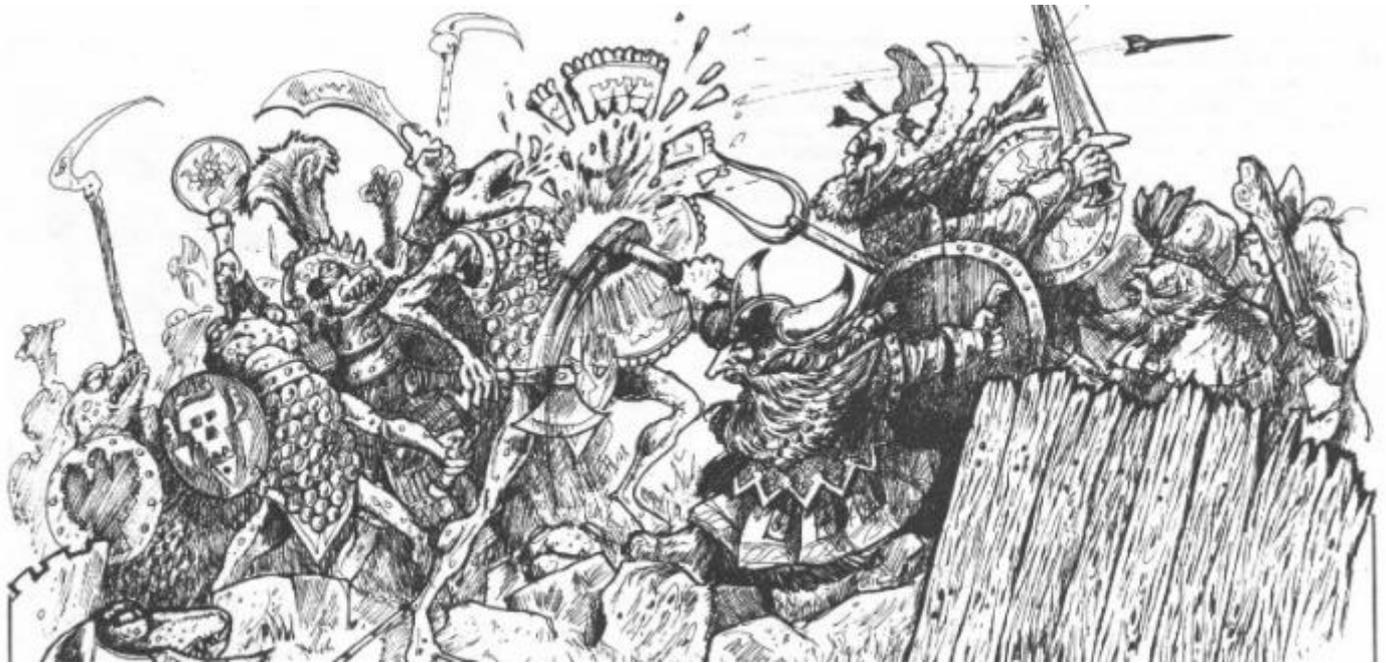
Si ses troupes sont déjà proches de Vastervik quand Sven choisit d'agir, il est confronté à un choix entre deux options.

- ❖ Il peut essayer de redéployer ses troupes dans un secteur sûr de la table afin de pouvoir lancer une attaque planifiée.
- ❖ Si toutefois une telle retraite semble impossible, il peut essayer de prendre Vastervik d'assaut. C'est très Risqué mais cela abrègera la bataille.

Si Gurggl peut se retirer et se regrouper, il a une gamme beaucoup plus large de possibilités. Certains de ces choix sont décrits ci-dessous :

- ❖ -Harrasser les défenseurs, enlever toutes les troupes périphériques et essayer de couler le Voltsvagn.
- ❖ Encercler le village en évaluer les défenses et attaquer point le plus faible.
- ❖ Attaquer le village de plusieurs côtés simultanément.
- ❖ Envoyer des troupes au-delà de la rivière pour faire des attaques surprises.





Règles spéciales

Les règles suivantes couvrent les situations susceptibles de se produire pendant la partie.

Falaises

Les troupes devant reculer ou fuir vers une falaise s'arrêtent au bord de celle-ci. Si elles sont déjà au contact du bord de falaises avant d'effectuer leur recul elles tombent ou sont massacrées aux pieds de la paroi (selon qu'elles sont en haut ou en bas) subissent un seul coup avec une force d'attaque de D6.

Jungle

La jungle est traitée comme une forêt. Toutefois les renégats slanns sont capables de se mouvoir sans difficulté dans ce qui constitue leur cadre de vie. Les Slanns peuvent traverser la jungle sans pénalité de mouvement ni d'obligation d'y marcher en colonne.

La rivière

Les joueurs ignorent la force de la rivière avant de la tester. Elle est niveau de difficulté 4 en amont de la cascade et de niveau de difficulté 6 en aval de la cascade.

Fosses à pieux

Si une fosse dissimulée est réalisée, Sven dispose de trois marqueurs de 1x1 LB où il le souhaite dans un rayon de 3 LB du hameau, face cachée. Un seul des marqueurs représente la fosse. Quand une unité (amie ou ennemie) passe sur l'un des marqueurs, celui-ci est retourné. S'il s'agit de la fosse, l'unité sur le marqueur doit combattre un adversaire à +3 avec quick kill. Si elle survit, elle est placée immédiatement après la fosse. La fosse reste en jeu jusqu'à la fin de la partie. Les marqueurs non retournés restent en jeu tant qu'ils ne le sont pas et sont retirés du jeu une fois retournés.

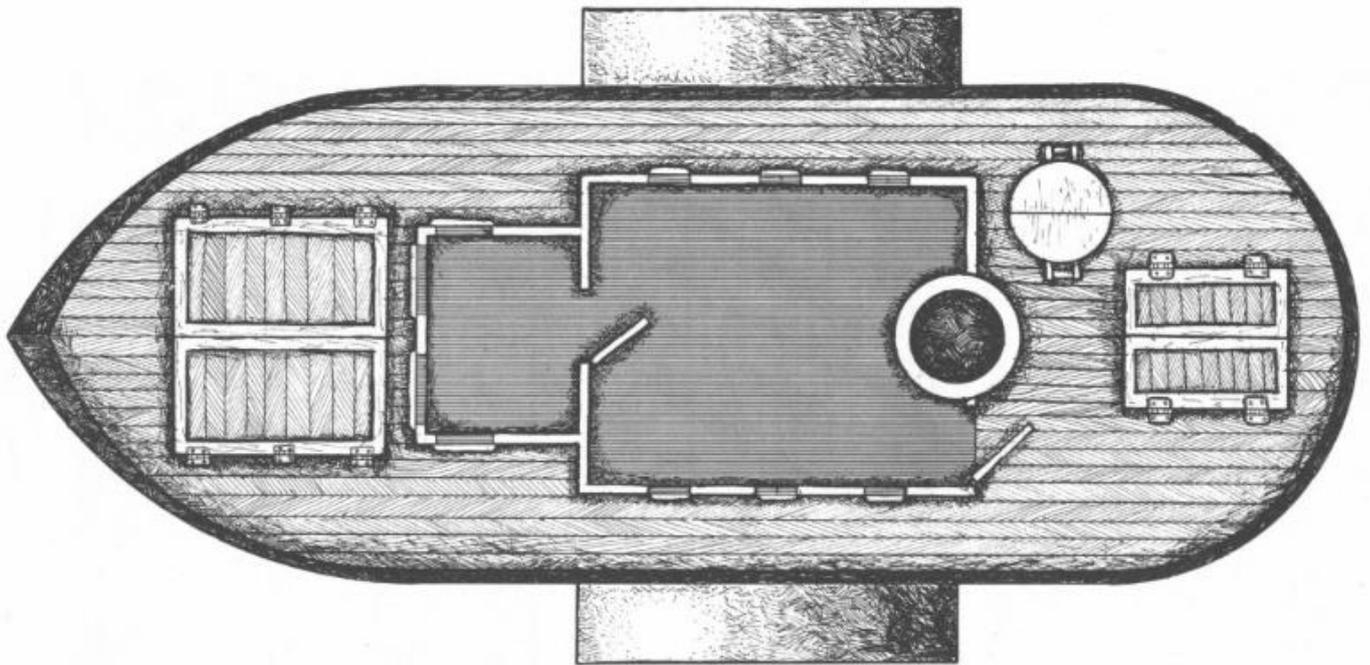
Toute figurine tombant dans une fosse à pointes subit une attaque à 1D + 6. Si son score est doublé par celui de la fosse, la plaquette est détruite. Dans le cas inverse, elle pourra en sortir sans pénalité de mouvement dès son prochain tour. Une plaquette dans une fosse attaquée au corps à corps par une plaquette ennemie subit un malus de -2 à son score de combat.

Le navire de Sven.

Sven peut choisir de laisser son navire amarré au ponton (où il se trouve en début de partie) ou à le placer dans le lit de la rivière. Larguer les amarres coûte 2 PIP et ne peut être fait que si une plaquette de l'armée.

La coque du navire peut être endommagée par une unité au contact ou tirant dessus. Elle possède une capacité de combat de 2. L'assaillant doit gagner un combat comme s'il s'agissait d'une plaquette de combattants. En cas de défaite, la coque perd 1 point de structure par point de différence entre les résultats de combat. A 0 points restant, le bateau coule. Toute plaquette positionnée dessus est détruite. Le bateau dispose de 3 points de structure.

Le navire doit être soclé sur une base de 6 x 12cm (ou, pour le moins et selon le type de figurines, tenir dans un espace de ces dimensions)



VICTOIRE

Les règles normales de démoralisation s'appliquent

La destruction du navire de Sven équivaut à la perte de quatre éléments (plus l'éventuel élément à bord)

Certains personnages disposent d'objectifs personnels qui peuvent augmenter le total de leur camp :

- ❖ Dès qu'au moins une plaquette de Slann se trouve dans le hameau 1 perte pour l'armée de Sven (Les villageois ont pour objectif d'éviter le pillage (même si la plaquette de Slanns quitte le hameau.
- ❖ Gurggl est identifié par les villageois comme la source de leurs ennuis. Sa mort revêtirait une importance émotionnelle et symbolique considérable. Si Gurggl est tué, il représente 3 pertes et non 2 pour l'armée slann.
- ❖ La perte de son navire représente la ruine de Sven et la fin de tout espoir de quitter un jour la région. Si le navire est coulé ou en possession des Slanns (une plaquette slann est à bord) cela équivaut à 4 pertes pour le camp de Sven.