

LE CARREFOUR DE L'ORQUE



Blood bath at Orc's drift fut la première campagne publiée dans le commerce pour Warhammer. L'objectif était de donner une dimension supplémentaire aux batailles. Cette campagne a la particularité d'être conçue pour un nombre assez conséquent de joueurs (jusqu'à 7) ne disposant chacun que d'une partie des informations sur les événements et d'un maître de jeu pour lier l'ensemble.

Le nom originel de la campagne (« *Bain de sang à la dérive de l'orque* »), m'a posé un léger souci de traduction. Afin de traduire l'idée de dérive ou fausse route (« *drift* »), j'ai hésité à nommer cette campagne *l'Errance de l'Orque* mais le terme semble, dans la version originale constituer une référence toponymique. J'ai voulu conserver cet aspect et ai opté pour « Carrefour de l'Orque », ce qui ne constitue pas quelque chose de très satisfaisant mais bon, cela reste peu important. Et un carrefour conserve la possibilité de faire fausse route...

En fait, le nom originel du coffret rappelle la bataille de *Rorke's Drift* ce qui n'est pas un hasard car les officiers de la vraie bataille de Rorke's Drift, John Chard et Gonville Bromhead (interprétés respectivement par Stanley Baxter et Michael Caine dans le film *Zulu*) sont clairement incarnés dans les personnages de commandement du capitaine ingénieur Ozrim Chardz et Brommedir, l'elfe presque sourd. Tous deux apparaissent dans le scénario final.

La campagne comporte quatre batailles dont trois mineures influant sur l'ultime affrontement et une bataille finale plus conséquente :

- La Passe de Kachas (Elfes des Bois contre Orques)
- Le Col d'Ashak (Nains contre Orques)
- La Voie de Linden (Milice humaines contre Orques)
- La bataille finale : l'errance de l'Orque (Elfes et Humains contre les Orques)

Le résultat de premières batailles, surtout les pertes subies par l'armée Orque, joueront un grand rôle dans la composition des forces du dernier affrontement.

Les batailles de la campagne sont accompagnées de **Fiches-joueur** qui doivent être confiées par le maître de jeu à chaque opposant. La fiche résume tout ce qu'il doit savoir sur la bataille. Les participants se trouvent donc plongés dans le rôle d'un général ignorant une bonne partie des informations générales sur l'affrontement... et surtout la plupart des informations sur l'adversaire.

L'action se passe dans le royaume de Ramalia. Celui-ci n'est guère familier aux joueurs, même ceux les plus fidèles au monde de Warhammer fantasy battle car il n'apparaît que dans cette campagne et sur une carte du second *Citadel Journal*. Il se situe dans ce qui, sur les cartes plus récentes, au cœur des terres des elfes noirs de Naggaroth.



LES ARMEES

Il y a dix troupes différentes disponibles pour toute la campagne : Les elfes sylvaains de la Passe de Kachas, les nains du Col d'Ashak, la milice de la Voie de Linden, les archers elfes de Brommedit, les engingneurs d'Ostrim Chardz, le druide Snart et ses ouailles, les orques de la Vile Rune, les orques de la Main Tranchée, les orques Kwae Karr, la garde du roi F'yar et le roi F'yar lui-même.

Le Maître du Jeu doit prendre en note les pertes des trois premières batailles. Les feuilles de briefing orque devront s'adapter en fonction des résultats antérieurs, pour se préparer à la bataille finale. Les survivants de la Grande Ligue des trois premières parties n'apparaîtront quant à eux pas au Gué de l'Orque (ils panseront leurs plaies). Toutes les informations nécessaires pour chacun des quatre scénarios sont contenues dans les pages qui suivent, ainsi que des cartes, plans de bâtiments et feuilles de commandement, qui listent les profils et descriptions de tous les personnages et armées, ainsi qu'un briefing de bataille pour la mise en scène du joueur.

Le roi F'yar est considéré comme le "commandant en chef" de toutes les unités orques. Dans la campagne, la garde du roi F'yar peut participer dans un des scénarios 1, 2 ou 3. En ce cas, il est soumis aux éventuelles conséquences de chaque bataille. Si le joueur de la garde du Roi F'yar choisit de ne pas participer au scénario 1, 2 ou 3, il peut commencer directement au scénario 4 et s'assurer ainsi à sa propre présence lors de l'ultime affrontement.

SCENARIO 1 : LA PASSE DE KACHAS



La Passe de Kachas possède une petite garnison d'elfes sylvains de la Forêt de Fendal. Les elfes occupent une ferme fortifiée de bois qui se trouve à la jonction des trois routes majeures dans la région de Ramalia. Les ordres du commandant des elfes sylvains sont de garder la passe et les routes contre tout intrus. La garnison est assez réduite au début du jeu, le reste des unités étant encore en patrouille.

Le commandant ignore que la patrouille et son second ont été pris en embuscade par une troupe d'orques de la Vile Rune au fond de la passe durant la nuit. La patrouille fut complètement exterminée.

Il y a également un espion demi-orque dans l'avant-poste, capturé quelques jours plus tôt alors qu'il essayait de rejoindre les montagnes à travers la Forêt Fendal. Les elfes sylvains l'ont enfermé dans un entrepôt avec un garde à la porte. Le demi-orque a d'importantes informations à propos des plans des tribus orques des montagnes environnantes. Il sait également beaucoup de

choses de la composition et de la force des armées de la Grande Ligue et s'il s'échappe, il pourrait être nuisible. Les orques de la Vile Rune ont comme ordres du roi F'yar d'avancer et de rejoindre l'armée principale au Gué de l'Orque le lendemain au plus tard. Le commandant de la Vile Rune sait aussi que l'avant-poste abrite l'espion demi-orque. Cet espion a des informations sur l'absence du commandant à la bataille des Plaines de Fendal lors des guerres gobelines et doit être éliminé!

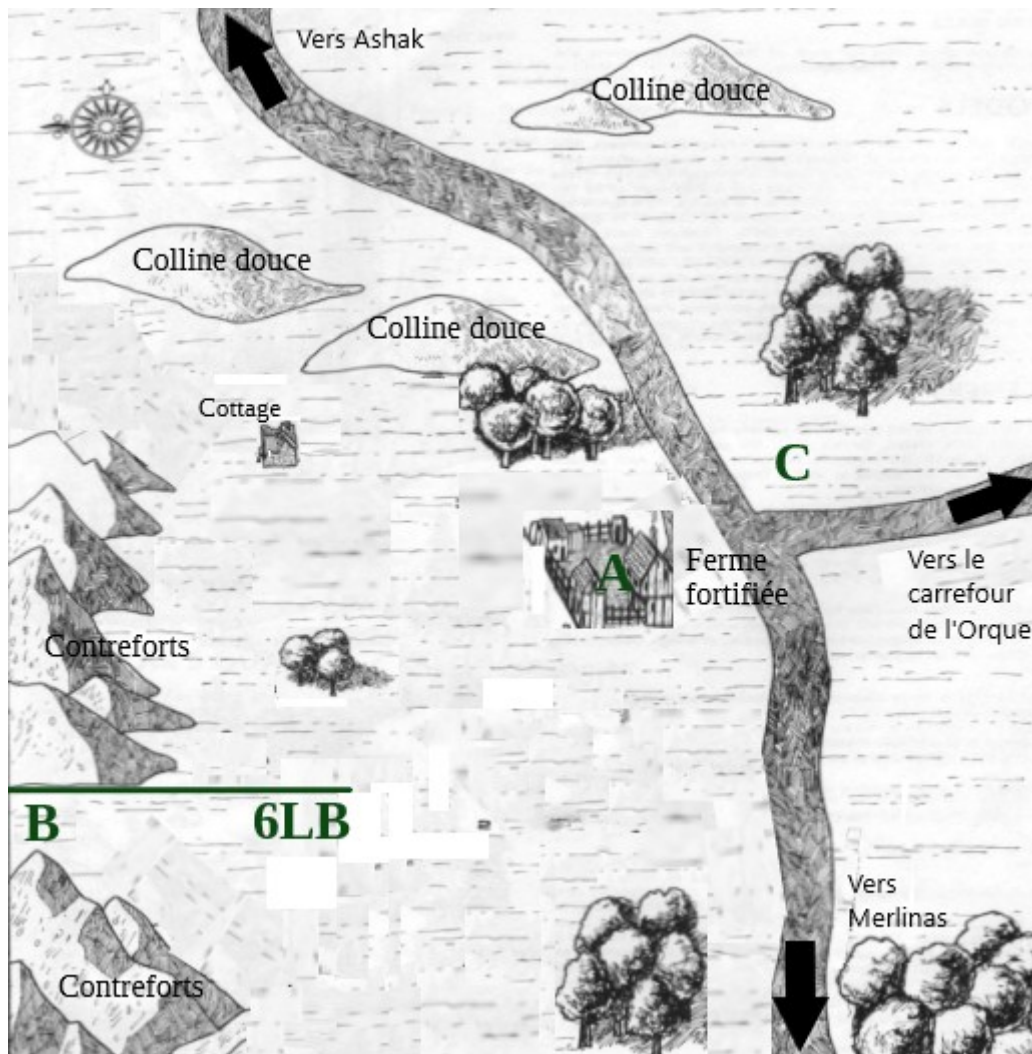
TERRAIN

La Passe de Kachas est un défilé étroit qui s'ouvre sur les basses terres et finalement sur la grande Plaine de Fendal.

La chaussée est entourée de montagnes abruptes qui ne peuvent pas être traversées. Au sud de la passe est la palissade en bois. Elle consiste de 4 bâtiments entourés d'une clôture en pin. L'entrée de l'enceinte se trouve au sud. Au nord-est de la palissade sont les ruines d'un vieux cottage aux murs de pierre. Au sud du vieux cottage se trouve un puits.

- **La ferme fortifiée et son enceinte fortifiée** sont considérées comme un *fortin* (HOTT-De Mir ou un *terrain Difficile* (HOTT))
- **Le Cottage en ruine** Le toit et le premier étage se sont effondrés. Il est considéré en *terrain accidenté* en HOTT-De Mir et ignoré en HOTT

- **Les contreforts** sont infranchissables
- **Les bois** sont du terrain difficile
- **Les trois collines** sont des collines douces



DEPLOIEMENT

Le Joueur Elfe

- Le général dort dans la ferme fortifiée (Point A sur la carte). Il pourra en sortir dès que l'alerte sera donnée.
- Une plaquette choisie par le joueur elfe dort à l'intérieur du cottage
- Le reste de l'armée campe le plus proche possible du point C
- Le joueur elfe dispose ses troupes avant le joueur orque

Le joueur Orque

L'armée apparaît en colonne dans le défilé (large de 2LB) indiqué par le point B. La colonne est dirigée vers le sud et peut s'étirer au maximum sur 6LB (36cm). Si la place n'est pas suffisante, (si le roi F'yar a rejoint l'armée par exemple), les troupes « en trop » arriveront en colonne par le même point au tour suivant.

Espion demi-orque



Silas Meel, un espion demi-orque, est prisonnier dès Elfes au début de la bataille. Il a été capturé il y a quelques jours alors qu'il tentait de retourner dans les montagnes en passant par la Forêt de Fendal. Il est enfermé dans l'entrepôt. Le demi-orque a beaucoup d'informations importantes concernant les mouvements et les plans de l'armée de la Grande Ligue (l'alliance dont font partie les Elfes).

Ce que le joueur elfe ignore (il ignore plein de trucs!) est que l'objectif personnel du général orque est de trouver et tuer Silas Meel qui sait que ledit général vous trahi son roi lors la bataille des Plaines de Fendal durant les Guerres gobelines de l'année dernière. Il craint pour sa vie si cette info arrive aux oreilles du roi F'yar ou de la tribu.

Silas Meel sera joué par le Maître du Jeu ou par un autre joueur, bien que le jeu en serait alors assez limité et le joueur concerné devrait en être prévenu.

Il commence la partie enfermé dans la ferme (qui peut accueillir exceptionnellement deux plaquettes puisqu'il y aura celle u général elfe), mais peut crocheter la serrure et s'évader sans se faire remarquer. Il réussira à crocheter la serrure sur un 3, 4, 5 ou 6 d'un D6 (tentative pouvant être réalisée à chaque tour en cas d'échec). Il est classé en *Espion*.

Il peut aussi se faufiler derrière les gardes, lui permettant d'attaquer pendant un tour entier sans se faire attaquer en retour, la cible comptant comme une cible à terre. Il peut le faire sur un 3, 4, 5 ou 6 d'un D6. Si l'espion réussit à s'échapper de l'entrepôt, il pourra être un facteur aléatoire intéressant dans le jeu. Les objectifs du demi-orque sont de quitter la table sans se faire tuer. Cependant, il ne peut s'enfuir que par le Nord, Ouest ou Est (côté de table vers Ahak ou espace entre ce bord de table et les premiers contreforts)

DEBUT DU JEU

Après avoir installé le champ de bataille, le Maître du Jeu doit donner aux deux camps leurs feuilles de commandement. Il doit ensuite répondre aux questions qui peuvent apparaître, comme les facteurs de terrain, les restrictions, etc, en privé si nécessaire.

Notez que la feuille du Commandant Elfe des Bois mentionne le retour d'une patrouille nocturne qui, le joeur elfe l'ignore, a déjà été massacrée et n'arrivera pas! Le joueur doit être encouragé à croire qu'ils reviendront à la fin de la partie si possible, bien que son briefing n'indique pas qu'ils reviendront au troisième tour. Les deux feuilles de commandement doivent être gardées secrètes de l'autre camp.

Il est important pour l'Orque que l'espion demi-orque ne s'échappe pas. Le joueur elfe l'ignore et doit être convaincu devoir le retenir.

En surgissant du défilé, les colonnes orques n'ont pu rester discrètes et des guetteurs elfes ont prévenu la garnison. **Le joueur elfe joue donc en premier.** Le général Elfe peut choisir de sortir dès que possible de la ferme afin de ne pas subir les difficultés de commandement/PIP indiquées par la règle. **Toutefois, il doit lancer 1D6 au premier tour.** Sur un résultat de 1 ou 2, son aide de camp Herndil Merl a, dans un premier temps, refusé de laisser entrer les éclaireurs elfes car il voulait laisser dormir son général. L'aide de camp se rend vite compte, dans ce cas là de son erreur mais du temps précieux a été perdu et le général ne peut quitter la ferme qu'à partir du deuxième tour. Les autres troupes ont quant à elles été réveillées sans menagement et peuvent agir dès le premier tour dans la limite des PIP.

VICTOIRE

Que les orques de la Vile Rune gagne n'est pas une surprise. Les armées sont démoralisées à 8 pertes. Les modificateurs liés au scénario sont les suivants :

- Espion demi-orque tué +1 démoralisation pour l'Elfe
- La ferme est prise (Une plaquette orque à l'intérieur) +2 démoralisation pour l'Elfe
- Mort du roi F'yar si il est présent +2 (en plus de la valeur « normale ») démoralisation pour l'Orque
- Fuite de l'espion demi-orque +4 démoralisation pour l'orque
- Pour chaque elfe sylvain réussissant à fuir en suivant la route (c'est à dire quittant la table en étant sur la route) vers Ashak : +1 démoralisation pour l'orque . Les Elfes quittant la table ainsi ne sont pas comptés comme pertes pour le joueur elfe.



LES FEUILLES DE BRIEFING

SCENARIO 1 : LA PASSE DE KACHAS

Le maître de jeu donnera aux deux joueurs une copie du cadre le concernant. Aucun des deux adversaires ne devra avoir connaissance de la fiche de l'autre.

LES ELFES SYLVAINS DE LA PASSE DE KACHAS

Votre mission, au service de la Grande Ligue, est de garder la Passe de Kachas contre tout intrus. Mais vous, Erdolas Thringal, êtes un elfe qui n'a plus rien à perdre. Votre adultère avec la reine des elfes dans la Forêt de Fendal a été découverte. Plutôt que d'affronter la honte et le mépris de vos semblables à Fendal, vous vous êtes exilé.

Maintenant, vous n'attendez qu'une mort glorieuse dans un but noble. Dans cette garnison minable, vous souhaitez avoir une chance de sauver votre honneur et le nom de votre famille.

Dans cet avant-poste se trouve également un espion demiorque capturé il y a quelques jours alors qu'il tentait de retourner dans les montagnes en passant par la Forêt de Fendal. Il est enfermé dans l'entrepôt.

Le demi-orque a beaucoup d'informations importantes concernant les mouvements et les plans de l'armée de la Grande Ligue. Pour cette raison, il doit être surveillé de près jusqu'à ce que la relève de la garde arrive à la fin de la semaine. Quand il a été interrogé hier, l'espion (nommé Silas Meel) vous a indiqué qu'une bande d'orque pourrait patrouiller dans la région. Vous avez donc envoyé une patrouille de nuit forte de dix elfes et commandée par votre second Hendril Merl, en reconnaissance. Ils doivent revenir ce matin (Normalement vers le troisième tour, peut être après). Pendant ce temps, votre garnison est en sous-nombre mais leur venue inversera la tendance. Il suffit de tenir assez longtemps.

Vos forces (24AP):

- Vous même, Erdolas Thringal Classé en Héros
- Votre aide de camp et ami, Herndil Merl Classé en Héros
- Votre garnison de 8 unités d'archers elfes Classés en 3LB (HOTT-De Mir) ou Tireurs (HOTT)

LES ORQUES DE LA VILE RUNE A LA PASSE DE KACHAS

Par ordre de votre chef, le roi F'yar, vous devez détruire la garnison de la Passe de Kachas avant de sortir des montagnes et de rejoindre le Gué de l'Orque, pour rencontrer les tribus orques de la Main Tranchée et les Kwae Karr.

Cet objectif doit être rempli avec aussi peu de pertes que possible car ce n'est qu'un préliminaire à la vraie bataille. La Passe de Kachas a une garnison d'une petite unité d'elfes sylvains de la Forêt de Fendal.

Cette nuit, votre tribu a réussi à embusquer une patrouille nocturne d'elfes sylvains et les annihiler. Ainsi, la garnison elfe réduite à la moitié de son effectif, à l'insu du commandant elfe.

Votre objectif personnel est de trouver et tuer Silas Meel, un espion demi-orque qui est actuellement prisonnier des elfes de la Passe de Kachas. L'espion sait que vous vous êtes défilé lors la bataille des Plaines de Fendal durant les Guerres gobelines de l'année dernière. Si cette information se répand, le roi F'yar et votre propre tribu auront raison de votre autorité et probablement de votre vie. L'espion doit mourir, tant pis pour les renseignements qu'il connaîtrait sur l'ennemi.

Vous disposez de 50 % de troupes en plus qu'une armée normale mais ne bénéficiez que d'un dé « normal » de PIPs.

Vos forces (36AP):

- Vous même, Fangor Gripe, Chef de la Vile Rune, Classé en *Héros*
- Le roi F'Yar peut choisir ou non de participer à la bataille mais cela est risqué car sa mort compromettrait l'ensemble de la campagne et il sera difficile de tuer l'espion s'il le roi est présent. Si Fy'ar est là, il combat sur sa vouivre et est classé en *Héros volant*
- Guthrum Mane le Géant de Pierre Classé en *Behemoth*
- Votre clan de 14 unités de guerriers orques Classés en 3Wb (HOTT-De Mir) ou Warband (HOTT) Si Fyy'ar est présent, vous ne disposerez que de 11 unités de guerriers (Mécontent d'avoir à risquer sa vie, Fy'ar est dans une telle colère que beaucoup de vos guerriers ont préféré deserter que de risquer de croiser sa route).

SCENARIO 2 : LE COL D'ASHAK



Le Col d'Ashak est habité par un petit groupe de prospecteurs d'or nains, des renégats de l'armée naine de la Grande Ligue de Ramalia. Ces nains vivent dans une cabane en bois près de la Rivière Canis.

Ils ont complètement succombé à la fièvre de l'or, ayant récemment découvert une grande quantité de pépites d'or dans le limon de la rive. Ils ont déjà accumulé tout un trésor, mais restent déterminés à continuer de prospecter jusqu'à ce que tous leurs coffres, sacs et bouteilles d'eau soient remplis à ras bord. Ils ont déserté l'armée principale depuis un moment mais ont réussi jusque là à garder leur découverte secrète des rares voyageurs traversant la route.

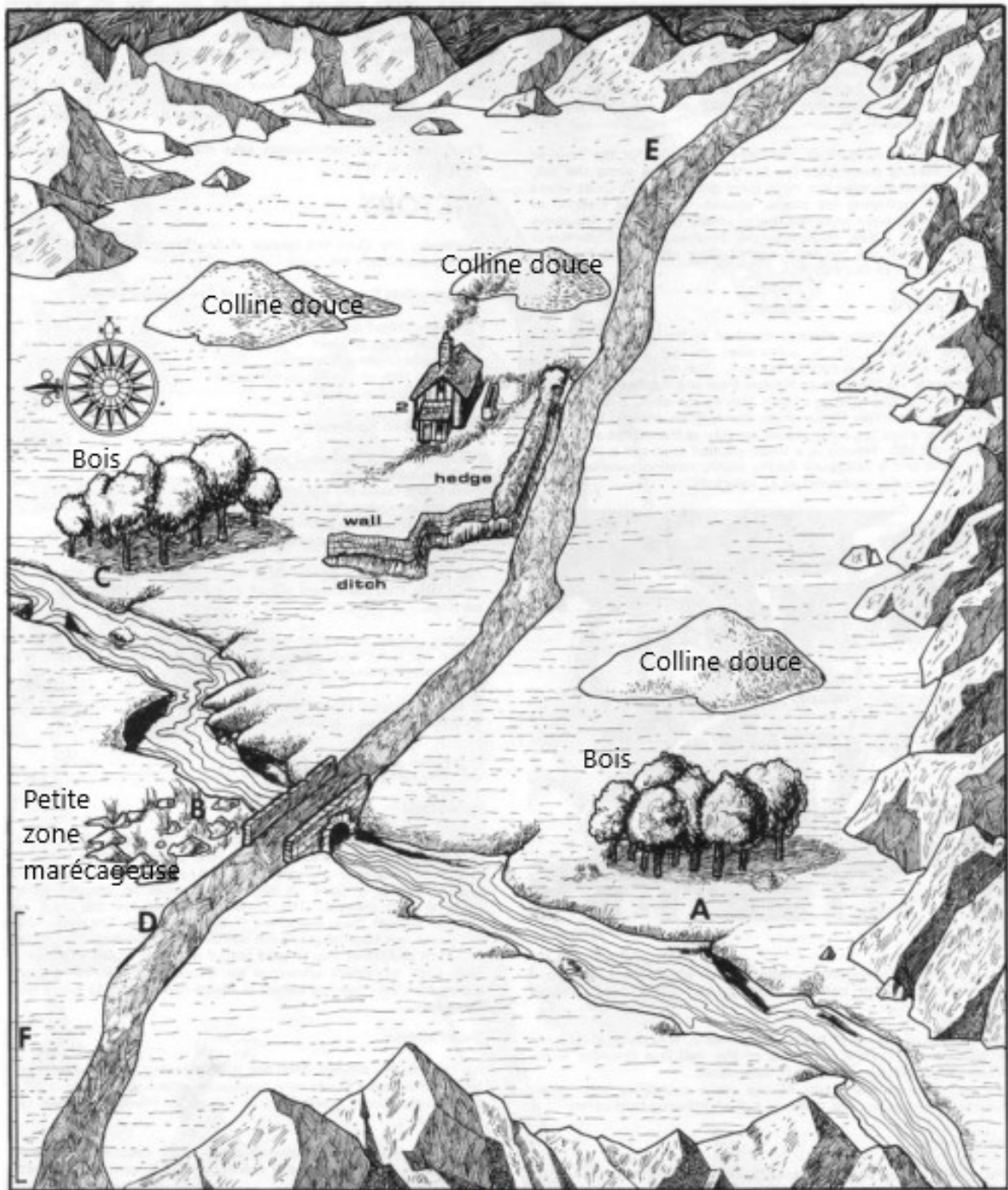
Prudents dans leur avidité, ils maintiennent constamment une garde des deux côtés de la voie qui passe au milieu du col, pendant que le reste orpaille au bord de la rivière. Les gardes à chaque bout de la route portent une cloche d'alarme. Si quelqu'un approche, ils sonnent leur cloche et les nains cachent leur équipement en vitesse et vont se cacher. De cette manière, les nains et leur richesse secrète restent à l'abri. Au début de la partie, la réserve d'or des nains est dissimulée sous le plancher de la cabane, et ils se battent jusqu'à la mort pour la garder.

Sur les ordres du roi F'yar, les *Orques de la Main Tranchée* et leurs molosses descendent des Désolations Nordiques le long des seules passes disponibles pour rejoindre l'armée principale au carrefour de l'Orque où le roi prépare son attaque contre la Grande Ligue de Ramalia. Des éclaireurs ont signalé avoir vu la fumée d'un feu de camp au-dessus du plateau du Col d'Ashak et le Commandant que la Main Tranchée se prépare à en chasser les habitants avant de continuer à travers les montagnes jusqu'au carrefour de l'Orque.

TERRAIN

Le Col d'Ashak est un plateau élevé dans les montagnes des Désolations Nordiques. Il est entouré de tous les côtés par des falaises infranchissables et est complètement isolé.

Le seul moyen d'en sortir est la route vers la Passe de Kachas et la Piste de Kachas au Nord Ouest, ou la route vers la Voie de Linden à l'est. La rivière Canis coule du nord et elle ne peut être traversée que par un pont de pierre. La petite cabane en bois se trouve au milieu du col au sommet d'une petite colline. Une région boisée se trouve à proximité, un mur de pierre à l'ouest et une haie au sud, parallèle à la route.



11/27

- Les batiments sont comptés en Hameau à HOTT-De Mir et en terrain difficile à HOTT
- La haie et le muret (lui même complété d'un petit fossé de drainage) sont des obstacles linéaires qui sont ignorés pour les mouvements mais offrent un couvert de +1 aux troupes situées derrière, à leur contact, en cas de combat ou de tir.
- Le pont de pierre permet de traverser la rivière sans souci. En ses autres points, la rivière doit être testée normalement.
- La route et le pont font 1LB de large
- Les bois sont des *terrains difficiles*
- La zone marécageuse est une *terrain accidenté* (HOTT-De Mir) ou *difficile* (HOTT)
- Les contreforts entourant la vvallée sont ignorés en terme de jeu (ls délimitent simplement le champ de bataille)

DEPLOIEMENT



Les Nains

Les Nains commencent avec :

- 3 plaquettes en A
- 3 plaquettes en B
- 4 plaquettes en C
- 1 plaquette est de garde en D
- 1 dernière en E.

La plaquette du commandant nain peut faire partie de n'importe quel groupe selon comme le joueur le désire. Notez que cette bande de déserteurs nains est constituée d'individus à la fois très autonomes et très indépendants. La distance de commandement est portée à 20LB (comme celle des LH en HOTT-De Mir)

Les Peaux-vertes

Les Chiens Hobgobelins du Commandant Orque et leurs maîtres peuvent se déployer le long de la ligne F, jusqu'à 3LB à l'intérieur de la table.

Le rete de l'armée arrive à partir du tour 3 par le point F

DEBUT DU JEU

Le joueur nain joue avant le joueur orque.

Tour 1 : L'unité naine de garde en D fait sonner sa cloche d'alarme et peut se déplacer dans la limite de son mouvement. Tous les autres nains restent dans leur position de départ pendant qu'ils planquent leur équipement et se mettent à plat ventre.

Tour 2 : Tous les nains peuvent bouger dans la limite de leur mouvement. Le joueur Orque dispose ses troupes (autres que les Hobgolins déjà placé) Le long de la ligne F. Il peut effectuer ses mouvements mais ne peut s'approcher à moins d'1LB des Nains.

Tour 3 : A partir de là, les commandants prennent le relai. Les unités orques ne peuvent entrer sur la table que le long de la ligne F.

REGLES SPECIALES



L'or des nains

Aucun des nains ne peut quitter la table sans son or en raison de son avidité. Il y a six sacs d'or, chacun représenté par une figurine de sac. Ils sont grands et lourds, un nain ne peut porter 1 sac à la fois. Un sac d'or doit être lâché avant d'entrer en combat. Les nains peuvent retirer les sacs et tenter de les cacher ailleurs s'ils le veulent. Porter un sac retire 1LB au mouvement. Au camp se trouve trois plaquettes de mulets (socle de 1x1LB). Ils sont considérés être guidés par des muletiers nains et se déplacent de 2LB par tour (au coût d'un Pip comme une troupe normale). Chaque mulet peut porter deux sacs d'or sans restriction de mouvement. Ils ne combattent pas et sont automatiquement détruit si contraints de le faire. Les Orques s'emparent d'un sac si une plaquette de peaux verte est au contact avec le sac ou détruit une plaquette d'un nain qui portait un sac. Le sac est retiré du jeu car il n'est pas récupérable, disparaissant rapidement dans les poches des pillard peaux-vertes.

<< Touche pas au grisbi salope ! >>

Tous les nains sont obnubilés par la fièvre de l'or. Si les orques s'emparent d'un sac d'or à moins de 2LB des nains, les nains à portée deviennent sujets à la frénésie et sont désormais considérés comme des *Chevaliers* (HOTT) ou des *Sch* (HOTT-De Mir) jusqu'à la fin de la partie. L'unité ainsi « transformée » est bien trop furieuse pour penser à autre chose que la vengeance et ne peut plus porter de sac ni utiliser son éventuelle arbalète. Les Nains conservent toutefois leur taille de socle.

VICTOIRE

Les conditions normales de victoire prévues dans la règle s'appliquent.

Toutefois, si les Nains parviennent à faire sortir au moins 3 sacs d'or de la table par la route en direction de l'Est, ils gagnent par mort subite. Chaque sac d'or pris par les Orques vaut comme la perte de 2AP pour les nains pour calculer la démoralisation.

LES FEUILLES DE BRIEFING

SCENARIO 2 : LE COL D'ASHAK

Le maître de jeu donnera aux deux joueurs une copie du cadre le concernant. Aucun des deux adversaires ne devra avoir connaissance de la fiche de l'autre.

LES NAINS DU COL D'ASHAK

Voilà quatre mois que vous avez découverts les dépôts d'or dans la rivière Canis qui coule à travers le col d'Ashak. Vous avez sagement décidé de désertre de l'armée de la Grande avec le nain de votre clan et vous avez orpaillé depuis.

Comme la route du col est rarement utilisée, vous avez réussi jusque ici à garder votre découverte secrète. Vous avez déjà accumulé six sacs de pépites d'or cachés sous le plancher de votre cabane au milieu du col. Des gardes sont en permanence aux deux extrémités de la route. Si quelqu'un s'approche, ils sonnent leur cloche, vous permettant de cacher votre équipement de prospecteur et de vous cacher. Les nains aiment l'or plus que tout et se battront jusqu'à la mort pour le garder. Votre objectif n'est pas de sauver le pays mais de prendre votre or et de fuir. Au camp se trouve trois mulets pouvant aider à porter les sacs.

Vos troupes (24AP):

- Borinn Fimbul, vous même. Vous portez un bouclier et une armure de cotte de mailles en mithril et êtes armé d'une hache à deux mains et d'une arbalète à répétition. Classé en *Tireur* (HOTT) ou en *3Cb** (HOTT-De Mir)
- Snorinn Fimbul – Fils de Borinn. Il porte un bouclier et une armure de cotte de mailles et est armé d'une épée et d'une arbalète à répétition. Classé en *Tireur* (HOTT) ou en *3Cb** (HOTT-De Mir)
- 5 Unités de guerriers équipés d'un bouclier, d'une armure de cotte de mailles et d'une hache ou arme contondante. Classé en *Lame* (HOTT) ou en *3Bd** (HOTT-De Mir)
- 5 Unités de guerriers équipés d'un bouclier, d'une armure de cotte de mailles et d'une arme de poings et d'une arbalète à répétition. Classé en *Tireur* (HOTT) ou en *3Cb** (HOTT-De Mir)

* La nécessité de sauver l'or et la préférence portée à la sauvegarde des richesses qu'au combat lui même expliquent ce classement en 3Bd/3Cb par rapport au 4Bd/3Cb plus adapté aux Nains en temps normal.

LES ORQUES DE LA MAIN TRANCHEE

Par ordre de votre seigneur, le roi F'yar, vous devez descendre des montagnes pour rejoindre le point de ralliement des tribus de la Vile Rune et des Kwae Karr.

Vous devez chasser tous les habitants sur votre route. Cet objectif doit être atteint avec aussi peu de pertes que possible car ce n'est qu'un préliminaire à la vraie bataille. Vos éclaireurs ont rapporté un petit campement nain à la passe de montagne du col d'Ashak. Vous devez passer par là si vous voulez quitter les montagnes et atteindre le Gué de l'Orque à temps.

On murmure dans la tribu que les nains ont caché d'énormes quantités d'or quelque part dans le coin. Votre objectif personnel est de trouver l'or et d'être au rendez-vous à temps.

Vos troupes (24AP) :

- Hagar Sheol, vous même. Vous portez un bouclier et une armure en cotte de mailles et êtes armé d'une hache. Guerrier expérimenté, vous êtes classé en *Héros*.
- Le Maître-chien hobgobelin Grashak et ses chiens de guerre de race Hobhounds. Grashak est armé d'une masse. Il est classé en *Bêtes*.
- 4 Unités de guerriers orques armés d'un mélange d'équipement. Classés en 3Wb (HOTT-De Mir) ou *Warband* (HOTT)
- 5 Unités d'archers orques Classés en 3Bw (HOTT-De Mir) ou *Tireurs* (HOTT)



Figurine officielle de Hagar Sheol (1985)

SCENARIO 3 : LA VOIE DE LINDEN

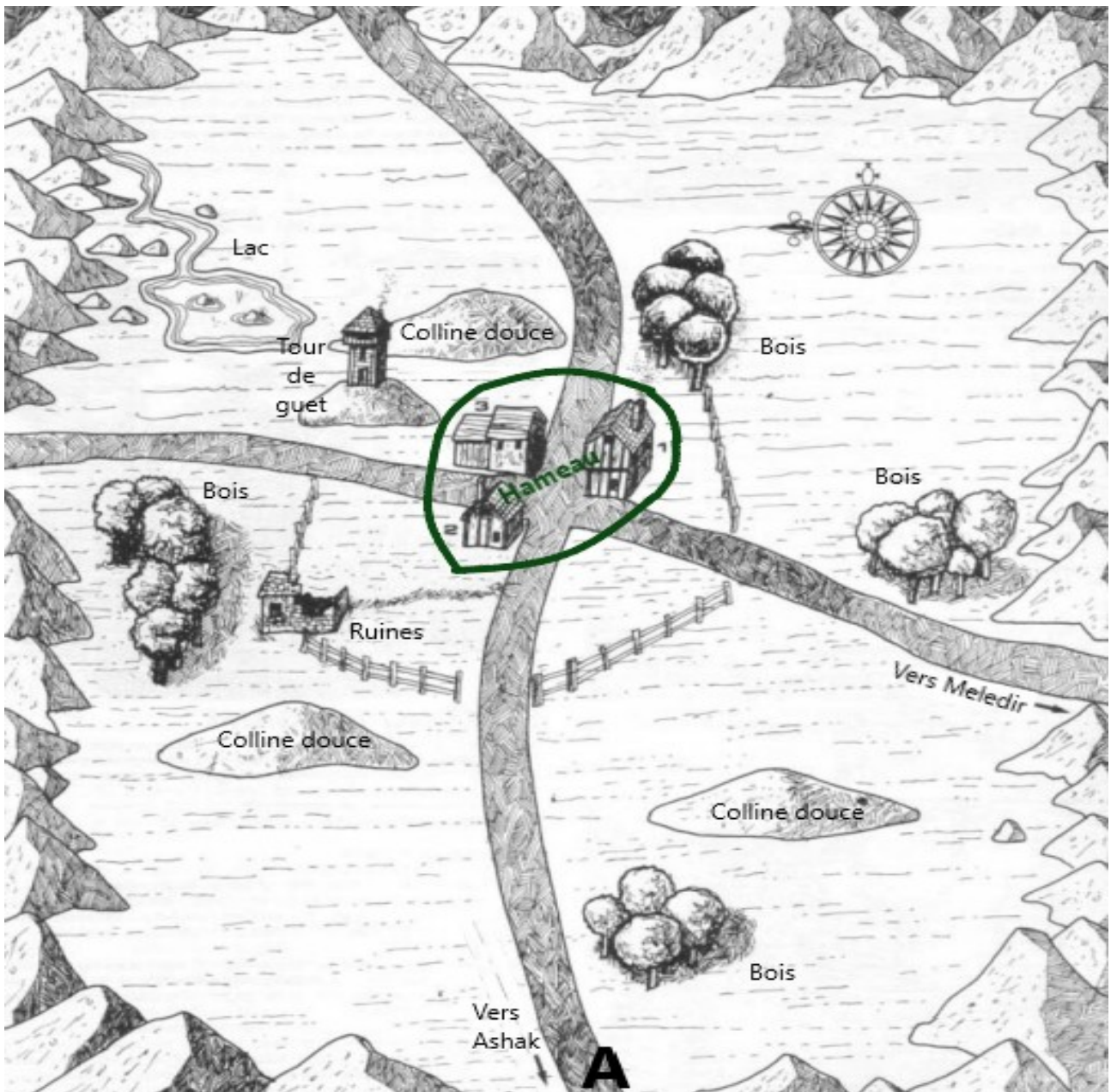


La Voie de Linden est une petite colonie à la frontière servant de comptoir commercial. Elle s'est développé à partir d'une garnison conçue pour surveiller l'intersection des routes de montagne. Cependant, une garde de citoyen de la ville de Meledir au sud a été chargé de protéger la colonie. La milice remplace les soldats professionnels habituels, envoyés au sud pour défendre la région d'Ortar contre les assauts des hordes gobelines. Le dilemme de cette milice au début de la partie est que leurs foyers et familles à Meledir sont sans défense. Ils sont tout ce qu'il y a entre l'incursion nordique et leur patrie. Au début du jeu, les civils de la Voie de Linden sont encore à l'intérieur de la colonie.

Quand l'ennemi arrive, ils essayeront de quitter leur poste pour aller prévenir les gens de Meledir tandis que la milice tentera de gagner du temps pour permettre leur évacuation. La tribu du roi F'yar, les orques Kwae Karr, a reçu l'ordre de traverser la Voie pour rejoindre le carrefour de l'Orque.

TERRAIN

La Voie de Linden est un bassin de montagne au coeur des désolations Nordiques, entouré de pentes abruptes. Les seules sorties sont les routes traversant les ravins au nord, sud, est et ouest. Au milieu de ce bassin se trouve la colonie de la Voie de Linden, qui consiste en un petit nombre de bâtiments et une tour de garde au sommet d'une petite colline. La colonie est entourée par une clôture et un lac avec un petit bois au sud est. A l'ouest du comptoir se trouve un cottage sur une autre petite colline.



Le champ de bataille mesure 90x90cm.

- Tour de garde. Est classée en *Fortin* (HOTT-De Mir) ou un *terrain difficile* (HOTT)
- Bâtiments autour du carrefour constituent un *Hameau* (HOTT-De Mir) ou un *terrain difficile* (HOTT)
- La ruine est un terrain accidenté
- Les collines sont douces
- Les bois sont du terrain difficile
- Les clôtures sont ignorées en terme de jeu
- Le lac est un terrain impassable relié au bord de table par une rivière testable si besoin conformément aux règles.

DEBUT DU JEU

Après avoir mis en place le champ de bataille comme montré sur la carte, le Maître du Jeu donne aux deux camps leurs feuilles de commandement. Il répond ensuite à leurs questions. Les feuilles de briefing doivent rester secrètes.

SEQUENCE D'ACTION

Tour 1 : La milice de la Voie de Linden commence la partie dans les casernes au centre du cahamp de bataille. Une plaquette est dans la tour de garde. Comme la milice, les colons (le boulanger, l'aubergiste, etc.) commencent la partie dans leurs bâtiments.

Tour 2 : La milice et les colons restent dans leurs position de départ. Le commandant orque peut faire entrer une partie ou toutes ses unités le long de la route A, jusqu'à 4 LB à l'intérieur de la table. Les sentinelles donnent l'alarme.

Tour 3 : Les colons essayent de quitter la colonie par la route du sud. La milice et les orques peuvent bouger où ils le veulent dans la limite de leur mouvement. A partir de là, les commandants prennent le relai.

REGLES SPECIALES

Ermite fou

Le vieux Barrachus est un Illusionniste fou vit dans les ruines du cottage, pensant qu'il s'agit d'un palais somptueux. Il est classé en *Magicien*. Il ne jette pas de dé de PIP mais peut effectuer un mouvement et lancer deux sorts par tour. Il peut être joué par le Maître du Jeu ou un autre joueur s'il le désire. Commander l'illusionniste risque d'être assez limité pour certains joueurs et le Maître du Jeu devra expliquer ces limitations, listées ci-dessous. Le vieux Barrachus souffre de schizophrénie chronique.

Ses personnalités multiples sont reflétée par le jet d'un D6 à chaque tour. Le résultat indique son état psychologique actuel :

1: Entre dans un état de prostration. Ne peut rien faire dans le tour.

2-3 : Considère les Orques comme des ennemis et ne jette ses sorts que contre eux.

4-5 : Considère les Orques comme des ennemis et ne jette ses sorts que contre eux.

6 : Terrorisé, il se contente de fuir en hurlant. Il se déplace de son maximum de mouvement vers l'Est. Il ne fait rien d'autre que courir.

Moral de la milice

Les femmes et les enfants des hommes de la milice mourront s'ils ne peuvent pas repousser l'attaque des orques. Pour cette raison, ils se battront jusqu'à la mort et ne sont démoralisés qu'à partir de 16 pertes au lieu de 12. En revanche la perte d'une *Horde* (les familles) vaut 2 points au lieu de 1.

VICTOIRE

Les Orques sont démoralisés à 12 pertes, les Humains à 16 pertes (cf règle spéciale « Moral de la Milice »). Hormis pour les villageois, le décompte s'effectue comme prévu dans les règles.

LES FEUILLES DE BRIEFING

SCENARIO 3 : LA VOIE DE LINDEN

Le maître de jeu donnera aux deux joueurs une copie du cadre le concernant. Aucun des deux adversaires ne devra avoir connaissance de la fiche de l'autre.

LA MILICE DE LA VOIE DE LINDEN

Vous êtes le chef d'une garde de citoyens de la ville de Meledir au sud rassemblés en urgence et chargés de protéger la colonie et les routes de la Voie de Linden. Les soldats professionnels ont été appelés au sud pour défendre la région d'Ortar contre les assauts d'une horde de gobelins : votre foyer et votre famille à Meledir sont sans autre défense. Vous êtes le seul obstacle entre les incursions du nord et votre patrie.

Vos troupes (24AP):

- Leofwine – Maire et capitaine de la milice, vous portez un plastron en métal et est armé d'une épée à deux mains. Classé en *Lame* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- 4 Miliciens sans armure, quipés d'armes d'hast Classé en *Lame* (HOTT) ou en *4Bd* (HOTT-De Mir)
- 3 Miliciens sans armure, quipés d'armes d'hast Classé en *Tireurs* (HOTT) ou en *4Lb* (HOTT-De Mir)
- 4 Civils (Femme, enfants, vieillards) Classé en *Hordes* (HOTT) ou en *5Hd* (HOTT-De Mir)



LES ORQUES DE KWAE KARR

Par ordre de votre vieux chef et de votre tribu, vous devez détruire la garnison et colonie de la Voie de Linden avant d'aller au Gué de l'Orque pour rejoindre les tribus orques de la Vile Rune et de la Main Tranchée. Cet objectif doit être atteint avec aussi peu de pertes que possible car ce n'est qu'un préliminaire à la vraie bataille. La Voie de Linden a une garnison de soldats humains de mauvaise qualité. C'est de toute évidence une mission facile. Ce n'est rien de moins qu'une insulte. Le roi F'yar essaye sans doute de convaincre les autres tribus de votre infériorité.

Il va probablement tenter de vous enlever votre position de chef. Vous devez lancer un tel carnage que même la réputation de "régicide" du roi F'yar pâlera en comparaison de la terreur de "Magyar Poing de Fer, l'écraseur du Nord !".

Votre objectif personnel est d'essayer d'assassiner le roi F'yar lui-même. Et, qui sait ? Si le roi F'yar meurt au Gué de l'Orque – vous serez peut-être le roi Magyar... ?

Vos troupes (24AP) :

- Magyar Poing de Fer – Chef Kwae Karr . Vous portez un plastron en métal et est armé d'une masse à deux mains. Classé en *Lame* (HOTT) ou en 3Bd (HOTT-De Mir)
- Bagrash – Chaman Kwae Karr, Classé en *Magicien*
- 6 Unités d'orques Kwae Karr qui portent un bouclier et une cotte de mailles, Classé en *Warband* (HOTT) ou en 3Wb (HOTT-De Mir)
- 3 Unités d'orques Kwae Karr équipés d'un arc et d'une cotte de mailles, Classé en *Warband* (HOTT) ou en 3Wb (HOTT-De Mir)



SCENARIO 4 : LE CARREFOUR DE L'ORQUE



L'armée de la Grande Ligue a été envoyée à l'est de la région d'Ortar, où un grand rassemblement de tribus gobelines s'est attaqué aux habitants. Le Général de la Grande Ligue a laissé une petite base de ravitaillement après avoir traversé la Rivière Canis il y a deux jours. Les défenseurs de cet avantposte sont une unité d'Elfes menés par Brommedir et une unité de Nains sous le commandement d'Osrin Chardz.

Les Nains sont en train de réparer le pont de pierre de la Rivière Canis qui a été endommagé par le passage de l'armée de la Grande Ligue. Les travaux sont presque terminés et dans quelques jours, ils iront à l'est pour rejoindre l'armée principale. Les Nains sont assez irrités (comme d'habitude) d'avoir été laissé à l'arrière, et leur colère est dirigée contre les Elfes de la garnison. Il n'y a pas encore eu d'effondrement de la discipline, mais l'atmosphère commence à être tendue.

Les Elfes de Brommedir ont pour charge de garder les provisions de l'armée, en partie en raison de la surdité partielle de Brommedir. Brommedir est également chargé de surveiller le coffre contenant 100.000 couronnes d'or. Il est un peu nerveux d'avoir autant d'argent à sa charge et il est impatient que le Caissier Général vienne le récolter. Le coffre est dans les casernes.

Également dans la garnison se trouve un druide magicien, Ferndale Snart. Ses talents de guérisseur se sont prouvés utiles dans l'armée de la Grande Ligue. Les pertes des affrontements dans la région à l'est d'Ortar ont été envoyées au carrefour de l'Orque qui sert également d'hôpital. Snart a la réputation d'être un fanatique religieux et un alcoolique, mais ses talents de guérisseurs sont précieux. Les généraux de la Grande Ligue ignorent que l'attaque à l'est n'est pas la seule menace pour la province de Ramalia. Leur erreur de calcul fait que le carrefour de l'Orque est le seul poste occupé entre l'armée du Roi F'yar au nord et Palesandre.

TERRAIN

L'avant-poste du carrefour de l'Orque est composé de trois bâtiments. Il y a un champ entouré d'une haie au nord ouest, récemment labouré. Les collines sont du nord couvertes de broussailles qui comptent comme terrain difficile. A l'est se trouve la rivière Canis. Au nord se trouve un pont de pierre, le seul point d'accès à l'autre rive, où se trouve le campement des nains. Le pont est assez large pour laisser passer trois figurines à la fois. La clôture au nord ouest de l'avant-poste du carrefour de l'Orque est un enclos à bétail avec une clôture en bois.

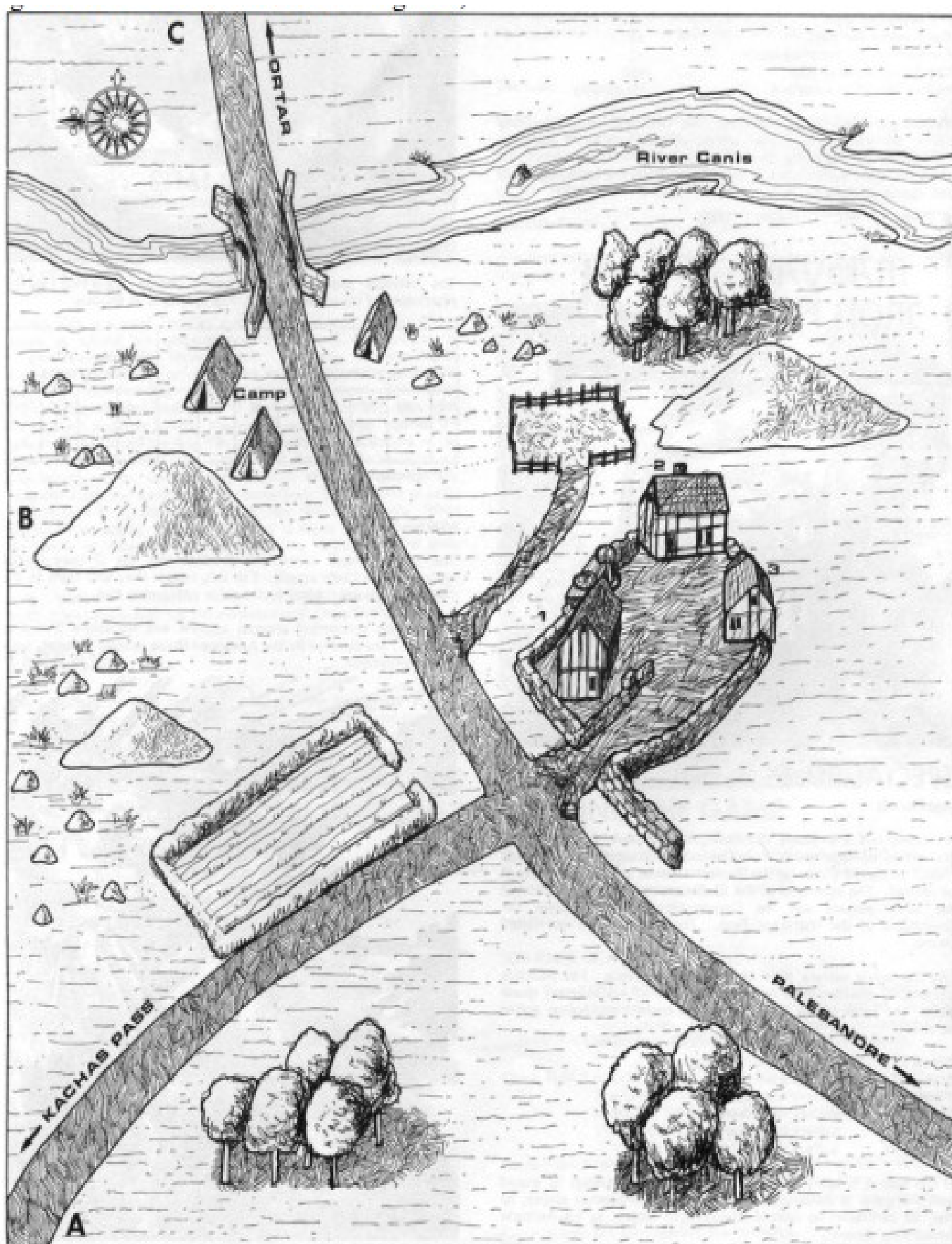
Le champ de bataille mesure 1m80 x 90cm.

A : Point d'entrée des Orques (Venant de la passe de Kachas)

B : Point d'entrée des Orques (Venant de la passe d'Ashak)

C : Point d'entrée des Orques (Venant de la passe de Linden)

Point d'entrée de la garde du roi F'Yar : N'importe quel bord de table au choix du joueur.



- **L'avant-poste** – constitué d'un groupe de bâtiment (1. Casernes , 2. Hôpital , 3. Entrepôt et étable) L'ensemble est clôturé par un mur de pierre et dispose d'une seule entrée. L'ensemble est donc traité comme un seul et même fortin.
- Il y a deux chariots dans l'avant-poste. Les Nains les utilisent pour former la barricade qui renforce les parties effondrées du mur. Ils ne sont donc plus utilisables comme chariot.
- **Le champ labouré** a été détrempé par des pluies récentes et compte comme *terrain difficile* (HOTT) ou *accidenté* (HOTT-De Mir).
- **La haie** entourant le champ n'est que décorative en terme de jeu et n'a pas d'effet durant la bataille, tout comme **l'enclos à bétail**.
- **Le pont** fait 1 LB de large.
- **Campement nain** Les ingénieurs nains ont installé leurs tentes autour du pont de pierre sur la rive ouest de la rivière. Elles ne sont que décoratives en terme de jeu et seront détruites dès qu'une plaquette orque les contacte ou traverse.
- **Les Bois** sont du terrain difficile.

DEBUT DU JEU

Après avoir mis en place le champ de bataille comme montré sur la carte, le Maître du Jeu donne aux deux camps leurs feuilles de briefing. Il répond ensuite à leurs questions. Les feuilles de briefing doivent rester secrètes.

Avant de commencer la partie, le Maître du Jeu doit déterminer à quel moment chaque Commandant orque arrive sur la table par leur point d'arrivée respectifs (A, B ou C), en utilisant la table ci-dessous.

Pts de victoire lors de la partie précédente* **Moment d'arrivée par le point respectif**

11-12	Tour 1
9-10	Tour 2
7-8	Tour 3
5-6	Tour 4
3-4	Tour 5
1-2	Tour 6
0	Tour 7

* Différence entre les points de victoire des Orques et ceux de leurs adversaires

Rappelez-vous que si la garde du roi F'yar participe à l'un des scénarios précédents, ils sont aussi affectés par la table ainsi que l'unité qui l'accompagne. Le roi F'yar lui-même, cependant, peut jouer dès le premier tour depuis n'importe quel bord de table.

Tour 1 : Les Archers de Brommedir et les ingénieurs d'Osrin Chardz peuvent commencer la partie n'importe où à l'intérieur du mur de l'avant-poste. Les nains peuvent construire d'autres défenses s'ils le veulent (voir règles spéciales). Le druide Snart commence la partie à l'intérieur de l'hôpital avec ses patients.

REGLES SPECIALES



Construction de barricades et de défenses supplémentaires

Il y a assez de réserves dans les bâtiments pour construire d'autres barricades en sacs de grain jusqu'à 6LB. Une unité d'ingénieurs nains met un tour complet pour construire 2LB de barricade, et une autre unité met un tour complet pour construire 1LB. Les matériaux nécessaires doivent être à une distance de mouvement du site de la barricade et pendant ce temps l'unité ne peut pas tirer, combattre ou exécuter n'importe quelle autre action.

Si la construction est interrompue de quelque manière durant un tour de jeu (l'unité est contacté au combat, subit un tir ou un sort ou est repoussé par le recul d'une autre unité), cette section de barricade n'a pas été construite.

Une défense construite accorde un +2 au combat ou pour recevoir un tir à l'unité au contact direct derrière.

Le druide Snart

L'objectif du druide Snart est d'essayer de sauver tous ses patients. Certains des blessés ne peuvent pas bouger et Snart devra voler l'un des chariots de la barricade afin de les déplacer. Il doit ensuite essayer de quitter la table avec ses patients par le sud sur la route de Palesandre

VICTOIRE

C'est un combat jusqu'à la mort! Que le meilleur gagne!

Le calcul des points de victoire s'effectue comme prévu dans les règles. La première armée à atteindre le seuil de 24 pertes subies fuie le champ de bataille et laisse la victoire à l'ennemi.

LES FEUILLES DE BRIEFING

LES ENGINGEURS D'OSRUM CHARDZ

L'armée de la Grande Ligue a été appelée à l'est, dans la région d'Ortar où un grand rassemblement de tribus gobelines est en guerre avec ses habitants. Après avoir traversé la rivière Canis il y a deux jours, on vous a donné l'ordre de réparer le pont de pierre qui fut endommagé par le passage de votre armée. Les travaux sont presque finis et d'ici quelques jours, vous pourrez aller à l'est pour rejoindre l'armée principale.

Les nains sont de mauvaise humeur après avoir été obligé de rester loin des combats. Une unité d'elfes, dirigée par Brommedir est également stationnée avec vous. Ils commandent la base de ravitaillement de la Grande Ligue, un avant-poste appelé le Carrefour de l'Orque. Il s'occupe également du coffre de la paie de l'armée, contenant 100000 couronnes d'or, mais Brommedir garde le secret de son emplacement. L'unité d'elfes elle-même est une vraie peste. Des chamailleries et disputes se déclenchent entre les elfes et vos nains, bien que les elfes semblent être les principaux coupables.

L'autre membre de la garnison est un druide magicien, Ferndale Snart. Les blessés d'Ortar ont été renvoyés au Gué de l'Orque qui sert également d'hôpital et Snart est au service de la Grande Ligue comme guérisseur. Snart est généralement ivre et passe ses journées à tituber dans l'avant-poste, chantant ses litanies religieuses bizarres et trébuchant beaucoup.

Non seulement Brommedir est un vieil imbécile, il est aussi sourd qu'un pot et très agaçant. Si les choses tournent mal au Carrefour de l'Orque, vous feriez mieux de surveiller l'or. Vous gardez à l'esprit qu'il ne faut jamais trop faire confiance à un Elfe. En cas d'urgence, ils risquent de s'enfuir dans les bois et de vous laisser vous débrouiller.

Voilà la situation et on vous rapporte soudainement que des orques ont été vu loin au nord. Ils semblent se diriger vers cet avant-poste. Le fait que cette garnison est tout ce qui se tient entre cette attaque du nord et la capitale Ramalienne – Palesandre – vous frappe soudain. Vous avez construit une défense en vitesse pour l'avant-poste, une barricade de sacs de grains et attendez de voir ce que cette journée vous réserve. Brommedir prétendra sans doute être plus sourd qu'il ne l'est réellement. S'il vous demande de vous répéter – ignorez le.

Troupes (24AP)

- **Osrim Chardz** – Vous portez un bouclier et une armure de cotte de mailles en mithrilet êtes armé d'une épée à deux mains. Classé en *Héros*
- 10 Ingénieurs nains Classés en *Lame* (HOTT) ou en *3Bd* (HOTT-De Mir)

LES ARCHERS DE BROMMEDIR

L'armée de la Grande Ligue a été appelée à l'est, dans la région d'Ortar où un grand rassemblement de tribus gobelines est en guerre avec ses habitants. Après avoir traversé la Rivière Canis il y a deux jours, le général de la Grande Ligue vous a laissé le commandement de la base de ravitaillement au Gué de l'Orque.

Egalement dans cet avant-poste se trouve une unité de nains, menée par Osrin Chardz, qui répare le pont de pierre de la rivière Canis, endommagé par le passage de l'armée de la Grande Ligue. Les travaux sont presque terminés et dans quelques jours, les nains iront à l'est rejoindre l'armée principale. Les nains sont de mauvaise humeur, comme toujours, car ils ont manqué l'action de l'armée principale.

Des disputes et invectives s'échangent entre vos Elfes et les Nains du camp, bien que les Nains semblent être les principaux coupables. On vous a laissé la charge de garder les ravitaillements de la Grande Armée, mais aussi du coffre de paie de l'armée, contenant 100000 couronnes d'or. Le coffre est, actuellement, dans la caserne, mais vous attendez avec impatience que le Caissier Général vienne le collecter. Dans la garnison se trouve également un druide magicien, Ferndale Snart. Les blessés d'Ortar ont été renvoyés au carrefour de l'Orque qui sert également d'hôpital, et Snart est au service de la Grande Ligue comme guérisseur. Le vieil homme erre dans l'avant-poste toute la journée en chantant. Apparemment, c'est ce que les druides doivent faire, mais c'est aussi ce que font les fous. Snart est généralement ivre et ses cris rituels et son regard vitreux vous énerve.

Chardz, votre camarade commandant, agit de manière bizarre. Il est silencieux et parle peu. Quand il vous parle, il murmure. Ce n'est pas rare pour un nain et cela pourrait vouloir dire qu'il prépare quelque chose de fourbe. Vous savez à quel point les nains aiment l'or. Surveillez bien le coffre. En cas d'urgence, surveillez vos arrières. Chardz ne semble-t-il pas un peu trop curieux quant à l'emplacement du coffre... ? Voilà la situation et on vous rapporte soudainement que des orques ont été vu loin au nord. Ils semblent se diriger vers cet avant-poste. Le fait que cette garnison est tout ce qui se tient entre cette attaque du nord et la capitale Ramalienne – Palesandre – vous frappe soudain. Les nains montent une barricade en vitesse pour défendre l'avant-poste et vous attendez anxieusement ce que vous réserve cette journée.

Vos Troupes (24AP)

- Commandant Brommedir – Chef elfe Vous portez un bouclier et une armure de plates complète en mithril Classé en Héros
- Arcs de Brommedir : 10 unités portant bouclier et cotte de mailles. Les elfes sont armés d'épées et d'arcs elfiques. Classés en Archers (HOTT) ou en 3Lb (HOTT-De Mir)

LE DRUIDE FERNDALÉ SNART ET SES PATIENTS

L'Armée de la Grande Ligue a été appelée à l'est, dans la région d'Ortar où un grand rassemblement de tribus gobelines est en guerre avec ses habitants. Après avoir traversé la rivière Canis il y a deux jours, le général de la Grande Ligue vous a laissé à la base de ravitaillement nommée Gué de l'Orque. Les défenseurs de cet avant-poste sont une unité d'elfes menée par Brommedir et une unité de nains sous le commandement d'Osrin Chardz. Les nains réparent le pont de pierre de la rivière Canis, endommagé par le passage de l'armée. Les travaux sont presque terminés et d'ici quelques jours, ils iront à l'est pour rejoindre l'armée principale. Les nains, irrités d'être laissés à l'arrière, ont tourné leur irritation sur les elfes. La discipline tient encore, mais l'atmosphère est un peu tendue.

Les blessés d'Ortar ont été renvoyés au carrefour de l'Orque qui sert également d'hôpital, et vous êtes au service de la Grande Ligue comme guérisseur. Vous êtes un druide magicien, une forme spécialisée de sorcier comme un nécromant ou un illusionniste, qui tire son pouvoir d'une vénération profonde des forces de la nature. Vous êtes un peu délicat cependant, et soigner les blessés est aussi un bon moyen de rester loin des combats.

Au début de la partie, vous prenez votre seconde bouteille de sureau, quand vous entendez parler d'orques vus loin au nord. Ils semblent se diriger vers l'avant-poste. Vous réalisez soudain que tous ces blessés autour de vous, bien à l'abri de la guerre sous vos soins, sont coincés dans cet avant-poste si une attaque arrive. Les nains montent une barricade en vitesse pour se défendre, à partir de sacs de grains et de deux chariots.

Votre objectif est clair. Les malades et blessés doivent être sauvés, évacués du carrefour de l'Orque, vers le sud à Palesandre. Pour ça vous n'avez besoin que d'un chariot pour porter les blessés qui ne peuvent pas marcher.

Sans vous désintéresser vraiment de la bataille vous ne vous y impliquez guère. Si les Orques sont vainqueurs vous considèrerez quand même faire partie des vainqueurs si vous parvenez à sortir de table, vous mêmes et au moins 3 unités de vos patients. Si vous n'y parvenez pas, vous vous considèrerez comme faisant partie des vaincus quels que soient les vainqueurs.

Vos troupes (12AP)

- Le druide Snart – Classé en Clerc
- 4 Equipage de brancardiers (Classés en Lit (HOTT-De Mir) ou Hordes (HOTT))
- 1 « Unité » de blessés pouvant marcher Classés en Hordes (HOTT) ou en 7Hd (HOTT-De Mir)

LE ROI F'YAR ET SA GARDE

En tant que commandant général et roi auto-proclamé, vous n'avez pas vraiment besoin d'un briefing, non ?

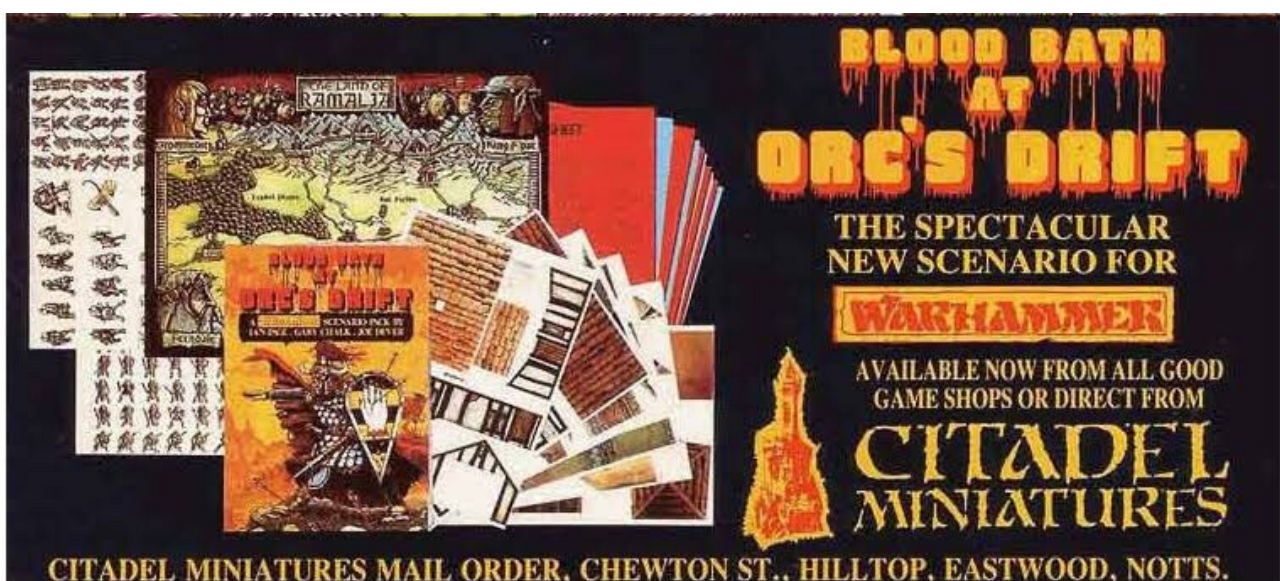
Mais voilà quelques éléments à garder à l'esprit :

- 1. Vous pouvez participer à l'un des trois scénarios préliminaires, si vous ressentez le besoin d'ajouter votre propre puissance aux tribus orques déjà dans cette région.*
- 2. Discuter avec vos subordonnés des tactiques et stratégies générales pourra vous servir, surtout au carrefour de l'Orque.*
- 3. La trahison dans vos propres rangs est possible et permise.*
- 4. Malgré le grand nombre de troupes à votre disposition, tout sera nécessaire; les positions défendues sont généralement coûteuses à attaquer même si vous avez la supériorité numérique. Bonne chance !*

Vos troupes (24AP)

- Le Roi F'yar , vous même – Seigneur de guerre orque. Le Roi F'yar porte une armure de plate complète, il chevauche une vouivre . Classé en *Héros volant*
- 9 Unités de La Garde de F'yar Classés en *Lame (HOTT)* ou en *3Bd (HOTT-De Mir)*

Les autres commandants Orques utilisent leurs fiches respectives utilisées lors des batailles précédentes.



BLOOD BATH AT ORC'S DRIFT
THE SPECTACULAR
NEW SCENARIO FOR
WARHAMMER
AVAILABLE NOW FROM ALL GOOD
GAME SHOPS OR DIRECT FROM
CITADEL MINIATURES
CITADEL MINIATURES MAIL ORDER, CHEWTON ST., HILLTOP, EASTWOOD, NOTTS.