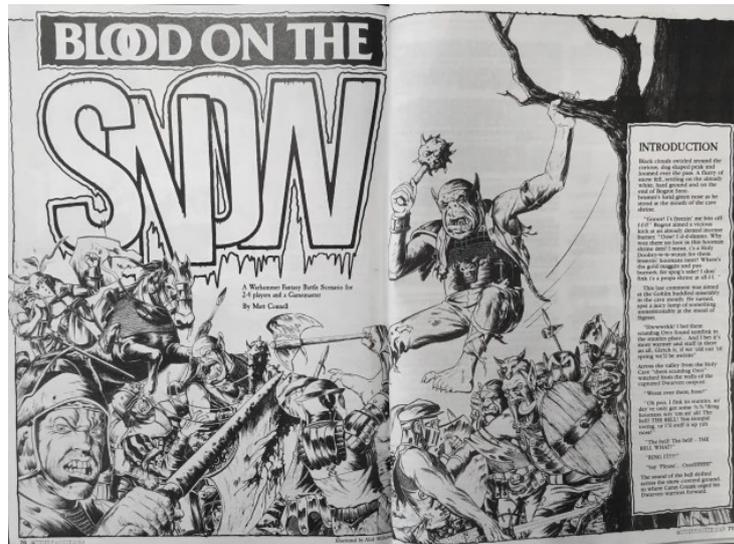


BLOOD ON THE SNOW



De gros nuages tourbillonnaient autour de l'étrange piton rocheux en forme de chien et recouvraient l'ensemble du défilé. Une rafale de poudreuse se déposa sur le sol, déjà durci et blanchi par le froid, ainsi que sur le groin répugnant de Bogrot Morve-Poil tandis qu'il se tenait à l'entrée de la petite grotte transformée en chapelle. « Brrr ! J'm-m-me lé gèle ! » Bogrot gratifia un encensoir ébréché d'un violent coup de pied. « Ouille !! J'sais p-p-pas. Pourquoi k'y'avé pas d'b-b-butin dans l'templ' dé z'humins, alors ? J'veux d-d-dire, cé foutus z'humins y kroient k'cé un lieu sacré, non ? Par Spog, où k'y sont lé tas d'or et lé brule-pus ? J'crois pas qu'cé un vré t-t-temple. » La dernière remarque était destinée au Gobelin blotti misérablement à l'entrée de la grotte. Il se retourna et cracha un glaviot innommable sur l'une des fresques représentant Sigmar.

« Boârf ! J'suis sûr klé Orcs z'ont trouvé kek'chose dans l'terrier dé Nabots... é j'parie ki sont au chaud là d'dans. Merdass, au printemps on se s'raitmoins pelé. » De l'autre côté de la vallée, les Orques montaient la garde sur la muraille de l'ancien avant-poste Nain .

« Cé koi ça là-bas, chef ? »

« Merdouill' Cé des Nabots, et des Zoms ! L'alarm' ! L'ALARM' !! Sonn' la ou je t'la fich' dans l'goule !!! »

« L'alarm' ? L'alarm' ? KOI L'ALARM' ? »

« TAP'D'SSUS!!!! »

« Eh oh sois pol'.... aargh !! »

Le son de la cloche se propagea par delà les étendues enneigées, jusqu'à retentir dans les oreilles de Caran Crazak tandis qu'il exhortait ses guerriers nains pour avancer. « Laissez-les donc faire retentir leur cloche, car elle sonne leur passage en enfer. Là, ils seront brisés sur l'enclume majestueuse de Grugni jusqu'à la fin des temps. C'est là le destin qui attend la racaille osant attaquer un avant-poste Nain. Nous sommes les instruments de la vengeance ! » Caran jeta un œil par-dessus son épaule pour s'assurer que le barde de la tribu avait correctement pris en note sa tirade épique. Il porta ensuite son regard vers la gauche, plissant les yeux pour guetter, à travers la neige tourbillonnante, l'avancée plus rapide de la troupe humaine. Là. Bien. Dans un geste majestueux, effectué pour les chroniques du barde, il mena ses troupes en avant. Sabine Heistlenburger, meneuse des troupes humaines, bouillonnait d'une rage sourde à l'encontre des créatures impies qui avaient profané l'un des lieux sacrés de son Culte. Elle fit rouler le marteau de guerre entre ses mains. Bientôt, bientôt il aurait l'occasion de goûter au sang des gobelins et d'entacher la neige d'un rouge châtiment !



Cette bataille se déroule sur le flanc impérial des Montagnes Noires, au pied de la petite Passe du Pic du Chien. Ce lieu se trouve à l'Ouest de la Passe du Feu Noir, qui est à la fois plus large et plus connue. Il y a près de 2500 ans, la Passe du Feu Noir fut le lieu de l'une des plus importantes batailles dans l'histoire de l'Empire. C'est en ce lieu que Sigmar Heldenhammer défit les hordes gobelines dans une bataille décisive, mettant fin aux Guerres Gobelines qui avaient fait rage pendant 1500 ans. Cette victoire posa les bases de l'Empire, lorsque l'ensemble des tribus jura fidélité à Sigmar. Lorsque le Culte de Sigmar devint populaire, de nombreux lieux saints commémorant la bataille furent consacrés dans les environs. Le plus important de ces lieux saints se trouve dans la Passe du Feu Noir elle-même, mais l'un des sanctuaires mineurs fut construit dans une caverne au pied de la Passe du Col du Chien. La légende raconte que Sigmar se reposa dans cette caverne à la veille de la bataille, bien que plusieurs autres lieux saints revendiquent également cet honneur ! Cependant, la caverne est l'un des lieux sacrés du Culte et de nombreux pèlerins entreprennent chaque année un rude périple durant les mois d'hiver afin de visiter ce lieu. Ils y font souvent simplement étape avant de poursuivre la quête de vertu qui les pousse à visiter l'ensemble des lieux saints du Culte.



A proximité de la grotte sacrée se trouve un petit avant-poste occupé par un détachement de nains. Il n'y a pas eu de troubles dans la région depuis de nombreuses années et, en conséquence, la garnison a petit à petit été réduite jusqu'à atteindre un niveau minimal. La discipline s'est relâchée au sein des troupes, et certains se sont même attelés à cultiver les terres environnantes pour compléter leurs rations et passer le temps de façon plus intéressante qu'en surveillant la Passe.

Le prix de ce manque de discipline a maintenant été payé. Il y a environ deux mois, en plein cœur du mois de Brauzzeit, une bande d'Orques et de Gobelins s'est déversée de la Passe du Pic du Chien. Les peaux vertes ont facilement pris l'avant-poste et ont capturé le lieu saint. Les premières neiges sont tombées le mois dernier sur la Passe du Pic du Chien, et avec elles, les pèlerins venus visiter la Grotte Sacrée de Sigmar Heldenhammer. Le premier groupe de pèlerins réalisa que quelque chose n'était pas normal (les murs de l'avant-poste noircis par le feu et les têtes des Nains fichées sur des piques sur les remparts les ont sans doute alertés) et ont rebroussé chemin pour sonner l'alarme.

Aujourd'hui, à la mi-Ulriczeit, une force armée a été rassemblée pour déloger les peaux-vertes hors de la passe. Même si une campagne d'hiver présente de nombreuses difficultés, il est crucial de ne pas laisser aux forces du mal l'opportunité de s'établir sur ce flan de la Passe...

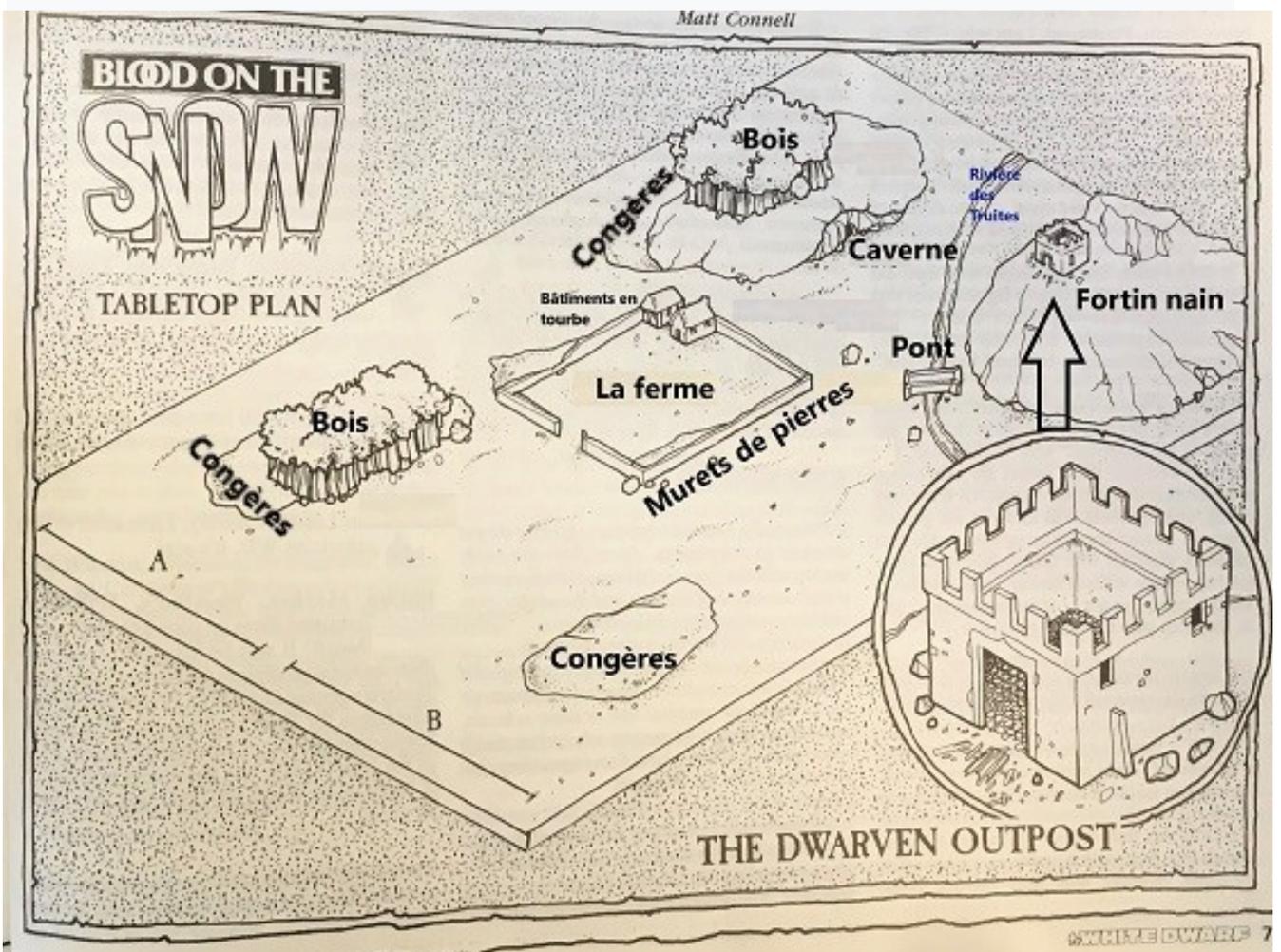
LE CHAMP DE BATAILLE

Il fait 1m80 sur 90cm.

La rivière des Truites s'écoule vers l'Ouest depuis le col et dévie ensuite vers le Sud. Elle est flanquée au Nord et au Sud par deux collines. Le sommet de la colline au Nord est couvert par une forêt. Le flanc sud de cette colline abrite l'entrée de la Caverne Sacrée de Sigmar.

Sur l'autre colline, se situe l'ancien avant-poste Nain, sur la façade Nord du sommet de la Colline sud. Cet avant-poste n'est en fait guère plus d'une simple tour de pierre. Au pied de cette colline, un pont enjambe la rivière des truites. Au Nord de ce pont se trouve l'ancienne ferme fortifiée des Nains s'occupaient. Deux petits bâtiments aux murs de tourbe sont accolés au muret d'enceinte en pierre. Un petit bois complète les éléments permanents du champ de bataille.

L'ensemble du champ de bataille est recouvert d'une couche de neige, qui a formé d'épaisses congères par endroits.



Les collines et les bois comptent comme du terrain difficile

L'espace enserré par les murets en champs clos (*rough going*)

La ferme fortifiée : l'ensemble constitué par les deux bâtiments est traité en hameau (*rough going*)

L'avant-poste est traité comme un *fortin* (HOTT-De Mir) ou une *stronghold* (HOTT)

La Grotte Sacrée de Sigmar L'entrée de la cave fait 1LB de large et la cave s'enfonce de 1LB dans le flanc. Les murs de la grotte sont recouverts de fresques dépeignant les exploits de Sigmar, désormais vandalisées. Les débris d'objets de culte jonchent le sol. Il fait sombre dans la grotte et toute . Toute plaquette placée à l'intérieur de la grotte et subissant un recul au tir ou au combat est détruite (recul impossible) Elle bénéficie toutefois d'un bonus de +2 à son facteur de tir/combat, étant protégée par l'obscurité et les roches.

La Rivière des Truites La rivière est recouverte d'une couverture de glace. Traitée comme une rivière du type le plus difficile à passer. Toute plaquette reculant, suite à un combat ou un tir, dans la rivière sera emportée par le courant et mourra noyée ou gelée. Seul le pont permet de traverser la rivière sans risques.

Le pont Le pont de pierre fait 1LB de large et permet de traverser la rivière sans encombre.

Les congères La neige est particulièrement épaisse dans ces zones, qui comptent comme un terrain difficile et divisent le Mouvement par deux. Ce malus s'additionne à ceux imposés par d'autres décors. Par exemple, gravir une colline à travers une congère divise le Mouvement par quatre.



Quatre armées sont impliquées dans la bataille.

- Dans une partie à quatre joueurs, chaque joueur contrôle une armée.
- Dans une partie à trois joueurs, le joueur le plus expérimenté devrait contrôler à la fois les Orques et les Gobelins. Les autres joueurs prennent chacun le contrôle de l'un des groupes restants.
- Dans une partie à deux joueurs, l'un des joueurs contrôle les Humains et les Nains ; l'autre joueur contrôle les Orques et les Gobelins. Dans ce cas, le joueur Peaux Vertes ne devrait pas prendre en compte l'attaque des Gobelins sur l'ancien avant-poste Nain. Il serait injuste de demander à un joueur de faire s'affronter les troupes placées sous son commandement !

Chaque section offre plus de détails sur les troupes constituant les différentes unités présentes dans un groupe, ainsi que de plus amples détails concernant les champions et les personnages spéciaux. Chaque section comprend également un briefing donnant des précisions sur les objectifs de chaque groupe : atteindre ces objectifs est le but de la bataille et permettra à chacun des joueurs d'engranger des points de victoire. Voir les Conditions de Victoire pour plus de détails.

Il est important que chaque joueur ne lise que les détails concernant ses propres forces. Toutes les informations complémentaires ne sont destinées qu'au Meneur de Jeu, qui peut donner à chaque

joueur d'avantages d'informations tirées du Résumé comme il le souhaite. Permission est donnée de photocopier certaines parties du scénario (pour usage individuel uniquement) lorsque cela s'avère nécessaire. Ces photocopies peuvent être distribuées aux joueurs.

Les Humains et les Nains se déplacent durant le même tour, et les Orques et les Gobelins font de même. Si les Orques et les Gobelins entrent en conflit, les joueurs qui les contrôlent lancent un dé au début de chaque tour pour déterminer qui se déplace en premier. Si le jet de dé est une égalité, les deux forces se déplacent en même temps. Si deux unités se chargent mutuellement on tire au sort le joueur qui choisira l'ordre des combats.

LE DÉTACHEMENT NAIN
DE CARAN CRAZAK

Un scandale éclata dans votre forteresse à l'annonce que l'avant-poste de la Passe du Pic du Chien avait été capturé par une horde de vos ennemis jurés, les Orques et Gobelins. En effet, les troupes formant la garnison de l'avant-poste étaient originaires de votre forteresse.

La mort de vos camarades doit être vengée, l'avant-poste lavé de la souillure de l'occupation des Peaux-Vertes et, si certains sont encore en vie, les Nains et leur bannière de bataille libérés.

En dépit du temps exécrable (c'est l'hiver), vous vous êtes mis en route vers la Passe du Pic du Chien. Les murs de l'avant-poste sont maintenant en vue, après un rude voyage dans les désolations enneigées (les épaisses congères sont particulièrement problématiques pour les personnes faisant la taille d'un Nain !)

C'est la première fois que vous avez été choisi pour mener une expédition, et vous avez la ferme intention de mener votre mission à bien. En chemin vers la Passe, vous avez rencontré un détachement d'Humains allant dans la même direction que vous, et pour les mêmes raisons. Bien que vous soyez heureux d'obtenir leur aide (ils sont menés par un adepte de Sigmar, un dieu amical envers les Nains) il est crucial pour votre future carrière que la gloire de cette victoire vous revienne, et tout particulièrement que ce soit vous et vos troupes qui libèrent l'avant-poste. A ce moment, vous remarquez que les remparts de votre objectif sont décorés d'une frise macabre de corps brisés et de têtes ensanglantées – des têtes de Nains !

Le détachement nain fait 24 AP

- **Caran Crazak** - Généra de l'armée. Classé en héros
- **Gunnar Crazak** – Champion des guerriers. Classé en héros
- **Login Crazak** – Champion des lanciers. Classé en héros
- **2 unités de Nains équipés de haches (armes de base)**, cottes de mailles et boucliers Classés en **4Bd** (HOTT-De Mir et en **Lames** (HOTT)
- **2 unités de Nains équipés de lances**, cottes de mailles et boucliers Classés en **Lanciers**
- **2 unités de Nains équipés d'arbalètes**, de haches (armes de base) et de cottes de mailles Classés en **4Cb** (HOTT-De Mir et en **Tireurs** (HOTT)

SABINE HEISTLENBURGER LES HUMAINS DE LA GROTTE SACRÉE

Un misérable groupe de pèlerins est revenu de la Passe du Pic du Chien. Ils ont rapporté que l'avant-poste Nain, et la Grotte Sacrée de Sigmar Heldenhammer située dans la vallée, ont été capturés par de vils Orques et Gobelins !

Le Culte de Sigmar (au sein duquel vous officiez en tant que religieuse), est scandalisé par cet outrage. Vous avez été choisie pour mener un groupe d'Humains dans une expédition punitive visant à reconquérir la Grotte Sacrée et à punir les profanateurs.

Tandis que vous cheminiez vers la Passe, bravant l'exécrable climat hivernal, vous avez rencontré un détachement de Nains (peuple avec lequel votre Culte maintient des relations amicales) fermement décidé à reprendre l'avant-poste Nain capturé. Vous avez joint vos forces dans votre quête de vengeance ! A présent, la Passe est en vue et vous apercevez l'avant-poste. Bientôt, les Gobelins payeront le prix de leur intrusion, le seul prix pour de telles créatures : la mort !

Vous êtes une adepte fanatique de Sigmar Heldenhammer et êtes reconnaissante pour cette opportunité de prouver votre valeur au Culte. Vous mènerez vos troupes vers la gloire sur le champ de bataille et vous taillerez une place dans l'histoire grâce à vos actes héroïques. Gloire à Sigmar !

Le détachement humain fait 24 AP

- **Sabine Heistlenburger** – Prêtresse de Sigmar. Les Prêtres de Sigmar sont dévoués à la cause de l'Empire, apportent leur aide aux Nains et combattent les Peaux-Vertes. Ils utilisent la Magie de Bataille exactement de la même façon que les sorciers. Classée en *Magicienne*
- **2 Unités d'humains équipés d'épées à deux mains et d'armures de plate.** Classés en *4Bd* (HOTT-De Mir et en *Lames* (HOTT))
- **4 Unités d'humains équipés d'épées, de cottes de mailles et de boucliers.** Classés en *3Bd* (HOTT-De Mir et en *Lames* (HOTT))
- **4 Unités d'humains équipés d'épées, d'arcs longs et de cottes de mailles** Classés en *4Lb* (HOTT-De Mir et en *Tireurs* (HOTT))



L A H O R D E O R G U E D N E G R U Z K G R A I L L E S A N G

Zet' l'plus fort des boss ! Zavé butté l'plus' de Nabots ke l'on pourrait en conté sur les doigts d'la main ! Yeeah ! Kan z'êtes descendu d'la montagn' avec té boyz t'as pu tapé un tas d'Nabots y z'étaient en train d'bossé din un champ !

Ca a été lé doigts dans l'nez d'capturé leur camp et d'krevé la plupart d'entr' eux et d'choppé lé z'autres. Kezkon sé marrés ! Abrutis d'Nabots !

Cé vrai qu' lé Gobboes z'ont aidé un chouïa, mais cé toi kla boss qu'a fé ça ! Maint'nant fo just' k'tu gard' le camp et k'tu laiss'pas lé Nabots l'reprendre'. Lé Gobboes tu l'eur a donné la grotte ki z'ont trouvé mais fô ky s'tienn' trankil' ! L'tour l'é à nous les Orcs ! Et lé Gobboes ou lé krétins d'Nabots peuv' r'passer ! Yeeah !

Lé Nabots sont au frais dans la cave, avec leur bannièr' truc bidule. L'machin est affreux, trop propr ! Pouah ! Si t' dois décamper un jour, faudra l'prendr zavec toi pour montré àl' tribu tout s'ke t'a fé... Y sont trop krétins pour t'croir' sinon !

Vous êtes une créature cruelle et répugnante et votre nom atteste de vos goûts culinaires. Votre plat favori est un Nain légèrement grillé. Les Humains sont également un plat goutu , bien qu'ils aient tendance à être un peu fades.

L'armée orque comporte 24AP point d'armée choisi parmi lmes troupes ci dessous :

- **Gruzk Graillesang** Il est le gnéral des Orques. Classé en *Héros* 4AP

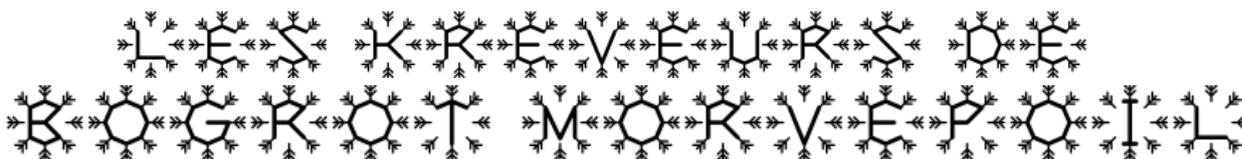
Tant que Gruzk se tient au sommet du rempart entourant le campement, il peut lancer un Nain ligoté du haut du mur lors de la phase de tir. Tandis que le Nain roule du haut de la colline, il collecte de la neige et se transforme petit à petit en une boule de neige géante. Cette attaque ne peut être effectuée qu'une fois par tour. Les effets de ces boules de neige sont décrits ci-dessous.

Gruzk a apporté trois Nains en haut du rempart et ces derniers constituent l'intégralité de son arsenal pour l'ensemble de la bataille. Ces malheureux rouleront le long de la colline pour former de gigantesques (et mortelles) boules de neige.

Afin d'être une arme efficace, une boule de neige doit parcourir au minimum 1LB à partir du pied du mur de l'avant-poste. La boule de neige roulera toujours vers la base de la colline, en ligne droite depuis la position de Gruzk sur le mur. La boule de neige roulera le long de la colline (balayant tout sur son passage, si possible) et s'arrêtera dans tous les cas à 5LB de la base de la tour.

Toute plaquette située sur la trajectoire de la boule de neige, en contrebas de la colline et à une disance entre 1LB et 5 LB risque d'être emportée par l'énorme boule de neige. La plaquette est traitée comme recevant un tir d'un facteur +4 (Considérez le <<tireur>> comme fantassin) . Si l'unité perd, elle est détruite sur le camps (entraînée dans la boule de neige) La boule de neige poursuit ensuite son chemin normalement. (effectuer la suite des résolutions dans la phase. Une même boule peut emporter plusieurs unités l'une derrière l'autre tant qu'elle n'a pas parcouru son maximum de 5LB depuis la tour.

- **Chamane** L'armée peut comporter un chamane classé en *Magicien* 4AP
- 0-2 **Champions Orques** Classés en *Héros* 4AP
- Orques équipés d'épées, cottes de maille et boucliers Classés en *3Wb* (HOTT-De Mir et en *Warband* (HOTT) 2AP
- 1+ Orques équipés d'épées, arcs normaux et cottes de maille. Classés en *3Bw* (HOTT-De Mir et en *Tireurs* (HOTT) 2AP
- 1+ Orques équipés de lances, cottes de mailles et boucliers. Classés en *Lanciers* 2AP



<<Bravo mes potos ! Z'avons cogné les Nains comme des mouchérons sous nos pieds agiles ! Bravo pour vot ' bravoure, votre ruse et votre faim de bagarre que nous avons triomphé. Nos gueules affamées ont savouré la victoire et nos poches on sont lourdes des sous volés à ces barbus têtus !

Mais écoutez-moi bien, Gobboes, mes potos! La victoire ne doit pas nous aveugler. Cé pas fini !. Les Orques, z'ont rien fait contre les Nabots et c'steux qu'ont tout ! Ces gross' brutes, ont un campement rempli de sous et de manger. Et devinez koi ? Ils nous ignorent ! Ils nous méprisent ! Mais on est bien plus malins qu'eux !

Cé l'heure de montrer aux Orques de quoi nous sommes capables ! Travailler pour eux ? Pouah ! Z'avons pas b'soin d'eux. Trahissons ces Orques ignobles et prenons ce qui nous revient de droit !

Alors, prindez vos couteaux, préparez vos pièges et soyez malins, car nous allons donner une leçon aux Orques qui résonnera à travers les âges ! Ensemble, nous allons conquérir leur campement, leur prendre' leurs sous et montrer ki sont les véritables maîtres de ces terres !

Pour la gloire des gobboess ! Pour la razzia éternelle !>>

L'armée goblin fait 24 AP

- **Bogrot Morve-Poil** Bogrot est équipé d'un hachoir à deux mains et porte une cotte de mailles. Il peut, au choix du joueur être à pieds ou sur loups. Il sera en fonction du choix classé en *Hordes* (HOTT) en *7 Hd* (HOTT-De mir) ou en *Cavalier* 2AP
- 0-2 Champions gobelins. Ils peuvent, au choix du joueur être à pieds ou sur loups. Ils seront en fonction du choix classés en *Hordes* (HOTT) en *7 Hd* (HOTT-De mir) ou en *Cavalier* 2AP
- 1+ Chevaucheurs de Loups Gobelins Classés en *Cavalier* 2AP
- 1+ Gobelins équipés d'épées, cottes de mailles et boucliers Classés en *Hordes* (HOTT) en *7 Hd* (HOTT-De mir) 2AP
- 0-1 Gobelins équipés de lances, cottes de mailles et boucliers. Classés en *Lanciers*

- 1+ Gobelins équipés d'arcs, d'épées et de cottes de mailles. Classés en *3Bw* (HOTT-De Mir et en *Tireurs* (HOTT) 2AP
- 1 Catapulte gobeline Classée en *Artillerie*

DEROULEMENT
DE LA PARTIE

Avant le début de la partie, les joueurs Orque et Gobelin lancent chacun un dé pour décider quel camp contrôle la ferme. Le joueur remportant le jet de dé peut, s'il le souhaite, placer des troupes dans les bâtiments ou derrière le muret. S'il choisit de ne pas le faire, la ferme est laissée inoccupée.

Tour 1

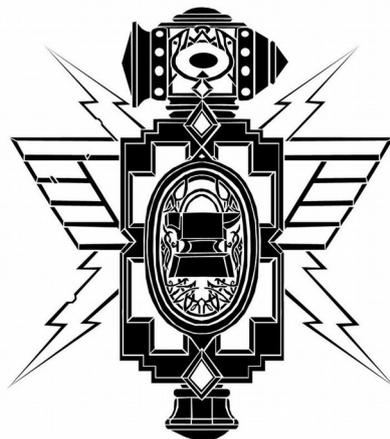
Le joueur Humain place toutes ses troupes comme il le souhaite, le long de la ligne A qui est marquée sur le plan.

Tour 2

Jusqu'au tour 2, tous les Orques se trouvent à l'intérieur de l'avant-poste (à l'exception de ceux éventuellement déployés dans la ferme). L'alarme retentit dans l'avant-poste au début de ce tour, et le joueur Orque peut alors déployer l'ensemble de ses troupes dans l'avant-poste et au sommet de la colline, dans la limite de leur capacité de Mouvement. A la fin de ce tour, les Nains peuvent être déployés n'importe où le long de la ligne B.

Tour 3

Les troupes déjà déployées peuvent se déplacer normalement. Les Gobelins étaient blottis à l'intérieur de la Grotte de Sigmar, chacun essayant de rester au chaud ! Les Gobelins et leur Catapulte peuvent sortir de la caverne durant ce tour si le joueur Gobelin le désire. A partir de ce moment, chaque joueur est en plein contrôle de ses unités.



C O N D I T I O N S D E V I C T O I R E

Des points de victoire sont alloués à chaque joueur comme décrit dans les listes ci-dessous. Chaque joueur devrait être informé de ses propres conditions de victoire avant le début de la partie (sans révéler plus que strictement nécessaire à propos des unités adverses). Ils devraient être pleinement conscients de leurs objectifs. Les joueurs reçoivent des points pour les pertes causées par leurs propres troupes uniquement : aucun point n'est décerné pour les pertes causées par un autre joueur.

Il faut dresser une liste des pertes subies par chaque camp (et de qui les a causées) tout au long de la partie.

Les Nains de Caran Crazak	Les Humains de Sabine Heistlenburger	Les Orques de Gruzk Graillesang	Les Gobelins de Bogrot Morve-Poil
+4 Avant-poste re-capturé +4 Gruzk Graillesang tué +4 Bogrot Morve-poil tué +2.5 Sorcier Orque tué +2 Bannière naine re-capturée +2 Héro Gobelin Mineur tué +2 Catapulte gobeline capturée +1.5 Champion Orque tué (chacun) +1 Champion Gobelin tué (chacun) +0.75 Orque tué (chacun) +0.5 Gobelin tué (chacun) -4 Avant-poste toujours occupé par les Orques et Gobelins à la fin de la partie -4 Caran Crazak tué -2 Bannière naine perdue -2 Champion Nain tué (chacun) -1 Nain tué (chacun)	+6 Grotte Sacrée re-capturée +4 Gruzk Graillesang tué +4 Bogrot Morve-poil tué +2.5 Sorcier Orque tué +2 Héro Gobelin Mineur tué +2 Catapulte gobeline capturée +1.5 Champion Orque tué (chacun) +1 Champion Gobelin tué (chacun) +0.75 Orque tué (chacun) +0.5 Gobelin tué (chacun) -6 Grotte Sacrée occupée par les Orques ou les Gobelins à la fin de la partie -5 Sabine Heistlenburger tuée -1.5 Champion Humain tué (chacun) -0.75 Humain tué (chacun)	+5 Sabine Heistlenburger tuée +4 Avant-poste toujours occupé par les Orques à la fin de la partie +4 Caran Crazak tué +4 Bogrot Morve-Poil tué +2 Catapulte gobeline capturée +2 Bannière naine conservée +2 Champion Nain tué (chacun) +2 Héro Gobelin Mineur tué +1.5 Champion Humain tué (chacun) +1 Nain tué (chacun) +1 Champion Gobelin tué (chacun) +0.75 Humain tué (chacun) +0.5 Gobelin tué (chacun) -4 Avant-poste perdu -4 Gruzk Graillesang tué -2.5 Sorcier Orque tué -2 Bannière naine perdue -1.5 Champion Orque tué (chacun) -0.75 Orque tué (chacun)	+5 Sabine Heistlenburger tuée +4 Caran Crazak tué +4 Gruzk Graillesang tué +3 Grotte toujours occupée par les Gobelins à la fin de la partie +3 Avant-poste capturé par les Gobelins à la fin de la partie +2.5 Sorcier Orque tué +2 Champion Nain tué (chacun) +1.5 Orque tué (chacun) +1.5 Champion Orque tué (chacun) +1.5 Champion Humain tué (chacun) +1 Nain tué (chacun) +0.75 Humain tué (chacun) -4 Bogrot Morve-Poil tué -3 Grotte perdue -3 Avant-poste non occupé par les Gobelins à la fin de la partie -2 Héro Gobelin Mineur tué -2 Catapulte gobeline capturée -1 Champion Gobelin tué (chacun) -0.5 Gobelin tué (chacun)

Ce décompte des points de victoire remplace pour déterminer le vainqueur le système moral lié aux AP. Chaque joueur connaît ses objectifs mais, dans l'idéal, est ignorant de ceux des autres joueurs.

Il est prévu pour une partie à quatre joueurs. Si vous jouez la bataille avec trois joueurs (ndt : l'un d'eux jouant les Orques et les Gobelins en même temps), les Gobelins ne reçoivent (perdent) pas de points s'ils capturent (ne parviennent pas à capturer) l'avant-poste. Il serait injuste (et peu pratique) de demander à un joueur de faire s'affronter les troupes placées sous son commandement.

Cependant, les Orques et les Gobelins recevront des points pour les pertes qu'ils s'infligent mutuellement via l'Animosité. Une fois les points de victoire calculés, le joueur Orques et Gobelins additionne les points des Orques et des Gobelins et divise le résultat par deux. Ce total est comparé à ceux des deux autres joueurs.

La même procédure s'applique si vous jouez la partie avec deux joueurs, mais chaque joueur additionne les scores des deux armées sous son commandement pour déterminer son total.

Le joueur avec le total de points de victoire le plus élevé à la fin de la partie est le vainqueur, quelle que soit la situation sur le champ de bataille.

