



La plupart des noms de ce scénario sont des marques de Games Workshop Ltd. La plupart des illustrations contenues dans ce document sont la propriété de Games Workshop Ltd. Outre mon exemplaire de l'Idole de Gork, l'adaptation fut réalisée à partir de mon exemplaire de l'Idole de scénario mais certains passages reposent aussi en partie au travail réalisé par Patatovich sur son site Le Verrah Rubicon.

L'Idole de Gork est une campagne sortie en 1997 pour le jeu de figurines Warhammer (5ème édition).

Une tribu orque (les Griffes de Fer) tente de récupérer son ancien tombé aux mains de l'Empire

LA CAMPAGNE

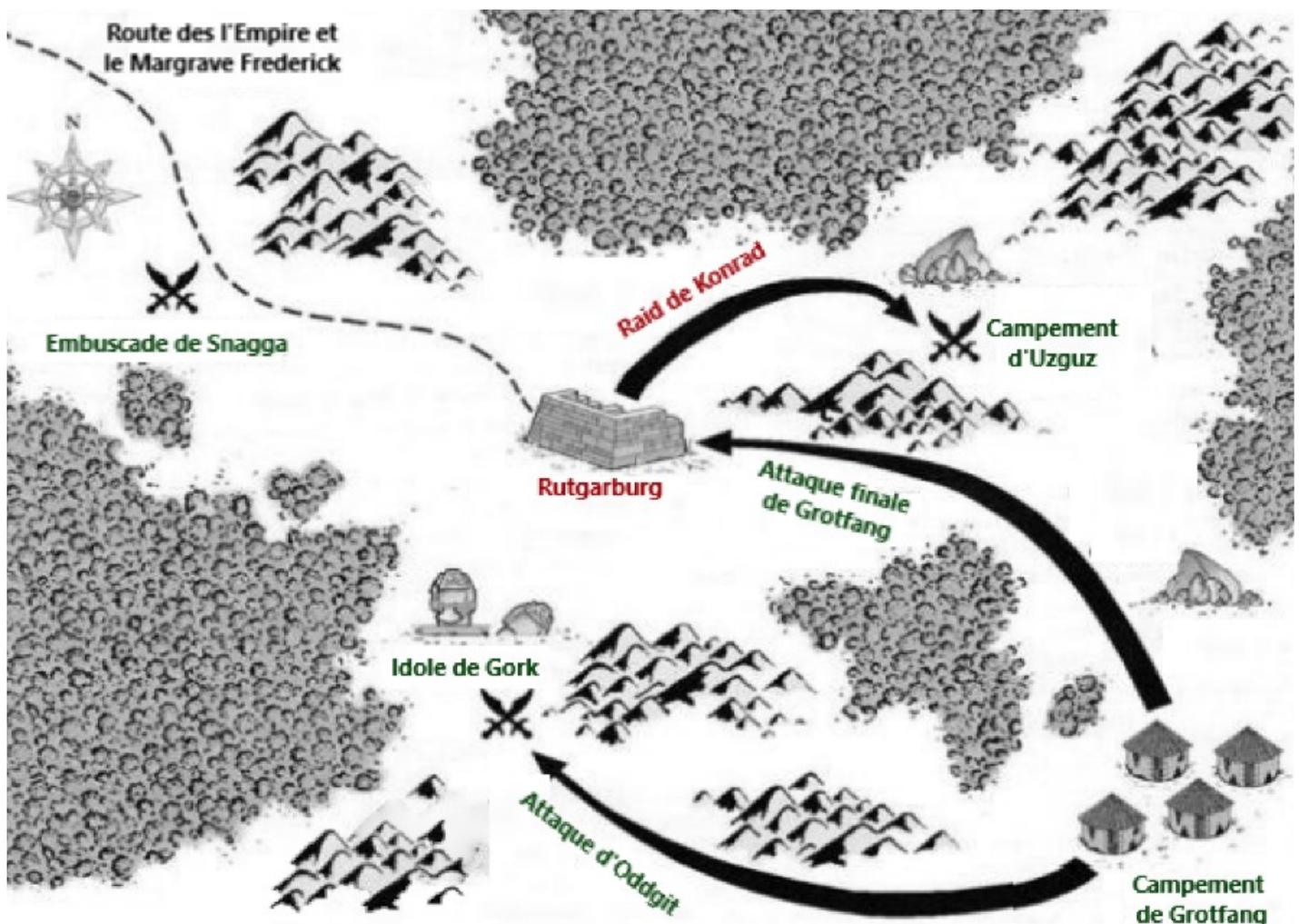
Dans cette campagne, il y a trois premières batailles qui mènent ensuite à un conflit final total, de mort ou de gloire. Les trois premières batailles sont des actions relativement petites avec jusqu'à 1 500 points par camp. La bataille finale implique des armées massives de 3 000 points ou plus.

La campagne que vous allez mener se déroule un moment et un lieu particuliers, et implique deux des grandes races de l'Ancien Monde.

Les événements menant à chaque bataille, les motivations des chefs et l'histoire derrière la campagne sont tous décrits. Là sont également des conseils sur le transport de cette campagne vers un autre moment ou un autre lieu, et le combattre en utilisant différentes armées.

LES QUATRE BATAILLES

La campagne est conçue de manière à ce que les résultats de chacun des trois affrontements initiaux affectent la bataille finale d'une manière importante.



Par exemple, si les Gobelins gagnent le combat *Da Snatch*, ils sont supposés avoir trouvé le Couronne de commandement arcanique et Grotfang, le chef de la tribu Iron Claw, pourra donc utiliser cet objet puissant dans la bataille finale. De l'autre main, si les gobelins perdent la bataille alors Grotfang se verra refuser l'utilisation de cet objet puissant lors de la bataille finale puisqu'il n'aura pas réussi à mettre la main dessus.

LA GUERRE AU-DELA DES MONTAGNES

Lors de temps anciens, durant l'une des rares époques durant lesquelles les comtes de l'Empire ne furent pas occupés à se combattre les uns les autres pour protéger leurs vies et leurs terres, les nobles de ce pays jetaient des regards de convoitise sur les verdoyantes vallées qui s'étendaient au sud de l'Empire entre les Montagnes Noires, le Col du Feu Noir et la Rivière Sanglante.

Au fil des ans, se succédèrent des tentatives de conquête et de colonisation de la région au nom de l'Empire. La découverte d'or dans la Rivière Aveugle et l'abondance de gemmes précieuses que recelaient les contreforts des Montagnes du Bord du Monde incitèrent de nombreux aventuriers à tenter leur chance vers le sud avec l'espoir d'y trouver gloire et richesse.

D'autres, plus humbles, rêvaient d'une vie nouvelle à exploiter ces vallées fécondes protégées par les Montagnes Noires. Les seigneurs de ces futurs colons furent désignés du titre de Princes Frontaliers. Avec le temps, ils se considérèrent comme les seigneurs à part entière d'un royaume autonome et frontalier à l'Empire.

L'un de ces aventuriers, Rutgar, fils cadet du Comte Wilhelm de Wissenland, mena de féroces luttes pour établir sa suzeraineté sur les terres où vivaient auparavant des orques. Dès son plus jeune âge, Rutgar savait que c'était son frère aîné qui succéderait à leur père et règnerait sur le Wissenland. Cela ne le dérangeait pas. Après tout, en tant que véritable noble de l'Empire, il avait été élevé dans le strict respect du droit et de l'ordre. Il n'était pas porté à la rébellion par jalousie, sentiment qui lui était inconnu. Au lieu de cela, Rutgar avait décidé d'être le bras droit de son frère sur son héritage. En attendant, il apporterait l'honneur à sa noble lignée en accomplissant des prouesses exceptionnelles et des actes guerriers honorables.

La noblesse et la droiture de Rutgar durent être reconnues par le dieu Sigmar car un jour, un messager se présenta à la cour du Wissenland. Dès qu'il eut entendu les nouvelles de l'homme, le vieux Comte convoqua Rutgar et lui annonça que de grands événements s'étaient produits.

Un vieux camarade du Comte, le *Margraf* Frederik, faisait la guerre aux Orques, et avait enfin obtenu la victoire. Il avait conquis une vaste étendue de terre et était maintenant à la recherche de puissants guerriers dotés d'une capacité avérée à l'aider à le sécuriser. Les conséquences étaient claires à la vue de tous: il s'agissait d'une opportunité en or pour que Rutgar se taille un domaine et devienne l'un des Princes Frontaliers.



Rutgar était aventureux et courageux, et ne perdit pas de temps à se demander s'il devrait oser saisir l'opportunité que le destin, ou le grand dieu Sigmar, avait si gracieusement accordé.

Le jeune noble savait qu'il devait saisir l'instant, qu'il soit envoyé par le ciel ou pas. Après avoir entendu la décision de Rutgar d'accepter le défi, le vieux comte ravi permit à son plus jeune fils de choisir lui-même un une suite pour l'accompagner dans le périlleux voyage terrestre vers son nouveau domaine.

Il n'y eut pas pénurie de volontaires compétents parmi les gens d'armes et les gens ordinaires de Wissenland. Plusieurs régiments furent bientôt levés. L'expédition se dota d'un maître tailleur de pierre qui devait construire un château pour Rutgar. De plus, ce celui attira sous sa bannière de nombreux citoyens pauvres, commerçants et paysans prêt à assumer la tâche d'essayer de transformer terrain vague aride dans les champs et construire villes prospères du nouveau lointain de Rutgar domaine.

En un mois, à la tête d'une forte troupe, Rutgar devait traverser Montagnes Noires puis la région connue sous le nom de Principautés Frontalières. Ici, il devait rencontrer son bienfaiteur Frederik, qui le doterait de son nouveau fief. Rutgar s'autorisa à jeter un dernier regard à l'endroit où il habitait depuis son naissance, adressa un salut fidèle à son fier père, puis tourna son cheval vers le chemin qui mènerait à sa nouvelle vie.

GROTFANG DE LA GRIFFE DE FER

Quant au grand ennemi de Rutgar, Grotfang grand chef de la tribu des Griffes de fer, nous disposons non seulement d'un écrit impérial à son sujet mais aussi d'un puissant chant de guerre orque pour nous aider à comprendre ses actes et motivations. Nous savons que Grotfang avait déjà mené une résistance longue et sanglante contre le Margrave Frederik, dont les forces avaient finalement chassé les Orcs de leur forteresse autour de l'Idole de Gork. Les Orcs s'étaient retirés, probablement pour rassembler leurs forces en vue d'une contre-attaque, alors que pendant ce temps, Rutgar arrivait pour prendre le contrôle de les territoires récemment conquis.

UNE CONTREE TRES DISPUTEES

Rutgar découvrit la vieille forteresse orque détruite par le Margrave Frederik . Reconnaisant en cette place forte une forte position défensive contrôlant la plaine, Rutgar entreprit de reconstruire les ruines pour son usage personnel. Les orques, qui surveillaient le site de leur ancien bastion, ne perdaient rien des travaux de Rutgar. La présence des nouveaux venus renforçait la colère et la rancœur des Griffes de Fer concernant les forces impériales. C'est ainsi qu'éclata une guerre qui fut courte mais sanglante qui devait affaiblir considérablement les deux belligérants. De fait il est difficile de dire quel camp l'emporta finalement. Aujourd'hui encore, les Principautés Frontalières restent une région aussi dangereuse et hostile qu'à la lointaine époque de Rutgar et de Grotfang.

SCENARIO 1 - DA SNATCH



Oddgit, Goblin Shaman.

Rutgar et son armée marchaient depuis plusieurs jours dsous un soleil aride. Jusqu'à ce que ces tristes contrées conquises sur les peaux vertes par le *margrave* Frederik, puis cédées à Rutgar, n'avaient été peuplées que par les orques et les gobelins.

Rutgar avait maintenant pour mission d'y établir une colonie et d'y bâtir un château fort permettant la défense de ce territoire contre les invasions orques. Lorsque la colonie serait entièrement fortifiée, le peuple commencerait à faire fructifier ces terres sauvages en faisant de cette plains des champs fertiles. Rutgar et sa troupe firent halte au sommet de petites collines.

Selon les éclaireurs, il semblait que ce fut là un endroit propice à la construction du château. Il y avait quelques affleurements rocheux en limite de l'escarpement dont pourrait être extraites les pierres nécessaires à la construction. Sur l'un des rochers, les ouvriers découvrirent les ruines abandonnées d'un bastion orque, noirci par un

ancien incendie, et tout autour étaient dispersés les débris d'une bataille. Rutgar lui-même inspecta le site.

« C'est ici, dans cette forteresse, que Frederik assiégea le seigneur des orques et qu'il le vainquit, » clama-t-il à ses soldats. « Sigmar nous a conduit en ces lieux, c'est donc ici que nous construirons notre château. »

Les fondations du château furent posées sur le rocher où se trouvait jadis le bastion des Orques. Le site était la meilleure position défensive naturelle à des lieues à la ronde. L'ensemble était dominé par une tour incroyablement vieille. Bien antérieure à l'époque où les Orques érigèrent leur forteresse, elle avait été incorporée à leur propre bastion comme tour de guet. Malgré les dégâts causés par les canons de Frederik, Rutgar donna l'ordre que l'antique tour fut restaurée et forma le donjon de son nouveau château. Au pied de l'affleurement et des travaux menés rondement, les paysans emmenés par Rutgar construisaient leurs chaumières et commençaient à tracer de nouveaux champs.

Au terme d'une rude après-midi de labeur, Rutgar grimpa sur un monticule isolé où quelques terrassiers tentaient d'extraire un grotesque monolithe orque à l'aide de cordages et d'une paire de bœufs. « Cela ferait une belle pierre pour le château », commenta un des hommes. Brusquement retentit un hurlement terrifiant. Les cordages avaient cédé, l'idole avait chancelé, puis s'était effondrée dans un chaos indéscribable. Ecrasés par la masse idole, les terrassiers disparurent sous la colossale représentation de Gork encastrée dans le sol. Une expression d'horreur marquait les visages des témoins de l'accident et les hommes firent le signe de Sigmar. Etait-ce un mauvais présage envoyé par les dieux orques en colère ?

Rutgar gera la situation et ordonna d'oublier les idoles pour le moment. Le fidèle capitaine Manfred von Bock, fut désigné à la tête d'une petite force de soldats pour monter la garde auprès des idoles au cas où tout événement suspect surviendrait. La présence de ces idoles infernales en ces lieux était une sacrilège envers Sigmar. De retour au camp, Rutgar dépêcha un messager vers Altdorf afin de consulter les collègues de magie et les archiprêtres des temples de Sigmar et d'Ulric. Il ne toucherait pas aux idoles avant d'être assuré que cela ne lui ferait courir aucun danger, sans toutefois renoncer à purifier cette contrée.

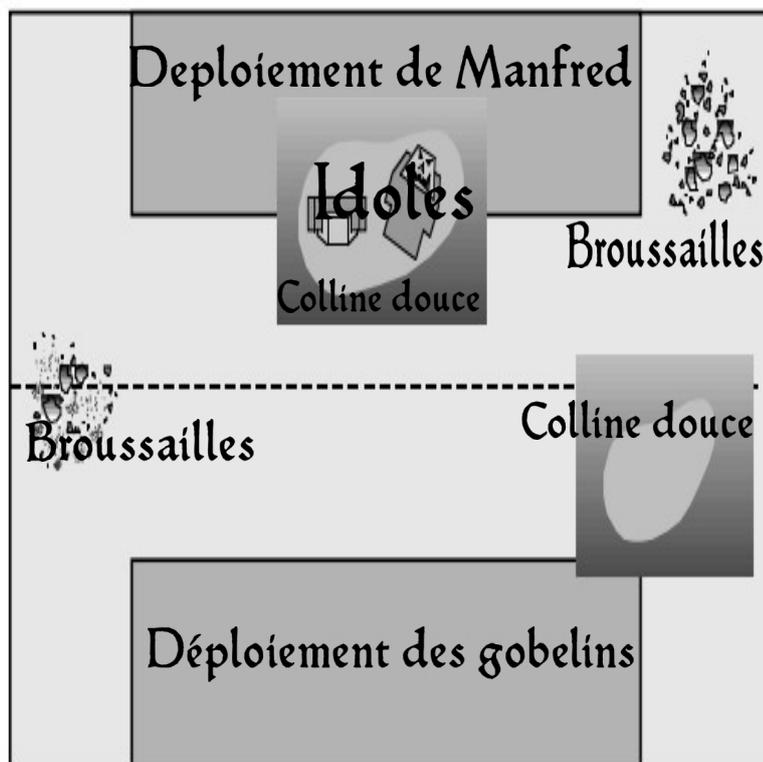
Grotfang consulta son chamane : « *Prends les gobboes pour un raid, Oddgit. Chop' la couronne de Gork pi ramen' la ici .* »

Oddgit eut soudain un sentiment de nausée juste au creux de l'estomac. « *Mais euh... euh... j'veux dire, dac chef !* »

Grotfang eut un large sourire. « *Ch'sais kté un gars kom i faut, Oddgit. Va m'chercher la kouronne, et pis on pourra virer ces zoms du territoire de la tribu. Pour Mork et Gork ! Au boulot ! Et plus vite que ça* »

Oddgit détala aussitôt et rassembla autant de gobelins qu'il pût en trouver. Il pouvait faire confiance à son chef pour leur confier des missions *alakon*. Peut-être Grotfang savait-il que les gobs, mieux que les orques, étaient capables de se faufiler jusqu'au camp ennemi et d'y dérober la Couronne de Gork cachée sous les idoles sacrées. Son cerveau enfiévré de chamane commença à échaffauder un véritable plan. Quel meilleur projet qu'une attaque des gobboes de la nuit ? Leur vision nocturne est bien meilleure que celle des zoms. Oddgit commença à croire que son seigneur avait été bel et bien inspiré par Mork et Gork

Champ de bataille (Table de 90x90cm)



JOUER LA BATAILLE

Da Snatch est le premier d'une série d'affrontements entre les Orcs et les Gobelins de Grotfang et Les forces de l'Empire de Rutgar qui finiront avec pour point culminant une énorme bataille finale. Le résultat de cette bataille décidera si Grotfang obtiendra de détenir la couronne de Gork.

LE CHAMP DE BATAILLE

Le champ de bataille est dominé par la colline qui représentent les idoles de Gork et Mork. L'idole de Gork est maintenant tombée, ce qui fait qu'il sera beaucoup plus facile de déterrer la couronne de Gork enterrée en dessous. Configurez le champ de bataille comme indiqué sur la carte ci-dessous. Alternativement, les broussailles peuvent être remplacées par des bois si les joueurs sont d'accord (Le scénario original place des broussailles mais celles ci y sont considérées comme des terrains difficiles, ce qui n'est pas le cas à Hott où elles sont simplement des terrains accidentés). La colline où se dressent les idoles est un terrain fixe fonctionnalité qui doit être placée en premier. Elle doit être positionnée au milieu du champ de bataille, à 8LB au maximum du bord de la table du joueur de l'Empire, mais pas à moins de 4LB de ce bord de table.

LES ARMEES

LES GOBELINS D'ODDGIT

L'armée des gobelins est forte de 24 points, ses unités sont choisies dans la liste d'armée ci dessous.

- **Oddgit**, Chamane goblin de la nuit, Oddgit est à la fois bras droit et conseiller de Grotfang. Maître chamane, son influence sur les troupes des gobelins de la nuit ralliés aux Griffes de fer de Grotfang est importante. Conseiller efficace, il croit totalement aux qualités guerrières de Grotfang, tant que ce dernier sera sagement « guidé » dans ses décisions par Oddgit lui-même ! Oddgit commande l'armée des gobelins. Il est considéré comme leur général, même s'il n'est pas du rang de seigneur. Il est classé en *Magicien* à HOTT et *Magicien rapide* à HOTT-De Mir.
- **0+ Bandes de chevaucheurs de loups gobelins** (Classés en *Riders* à HOTT et *cavaliers* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Bandes de gobelins de la nuit** (Classés en *Hordes* HOTT et *Hordes serrées* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Chars gobelins** (Classés en *Riders* à HOTT et *cavaliers* à HOTT-De Mir.)
- **0-3 Fanatiques gobelins de la nuit** (Classés en *Kn* à HOTT et *Sch* à HOTT-De Mir.)
- **0-5 Chevaucheurs de squigs** Votre armée peut comprendre au maximum 1 chevaucheur de squigs par bande de gobelins de la nuit (Classés en *Riders* à HOTT et *LH* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Bande de Squigs** (Classés en bêtes)
- **0-1 Bande de Rétiaires gobelins de la nuit** (Classés en *Bd* à HOTT et en *Bd rapides* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de snotlings** (Classés en *Hordes* HOTT et *Hordes serrées* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Chariot à Pompe Snotling** (Classé en *Kn* à HOTT et *Sch* à HOTT-De Mir.)
- **0-5 Nuées de chauve-souris** (Classés en *Volants*)

LES GARDES DE MANFRED

L'armée impériale est forte de 24pts, ses unités sont choisies dans la liste d'armée ci dessous.

- **Manfred von Block**, Manfred est un vétéran qui fut serviteur du père de Rutgar de longues années durant. Il commande les hallebardiers avec beaucoup de compétence et leur inspire courage et bravoure. « *Von Bock, fort comme un roc !* » est le fameux cri de guerre des soldats de von Bock. Ce dernier est un homme à la détermination farouche. A titre de faveur exceptionnelle, le comte Wilhem l'a détaché au service de Rutgar et aux siens. Ils n'est donc pas surprenant que Rutgar consulte Manfred avant de prendre toute décision. Manfred von Block commande l'armée impériale et est considéré comme son général. Manfred est un colosse dont la seule présence a la valeur d'un rang de troupes. Il combat à pied avec une hallebarde (Classé en *Bd* à HOTT et en *Bd serré* à HOTT-De Mir)

Manfred a reçu quelques années auparavant une relique des mains d'un prêtre de Sigmar pour avoir sauvé un temple des déprédations orques : **L'anneau de Volans**. Cet anneau contient un sort de Magie, Une fois (et une seule) dans la bataille, Manfred peut lancer un sort comme un magicien (il est à cette occasion considéré comme Magicien pour les résultats de tir/sort).

- **0+ Unités de hallebardiers** (Classé en *Bd* à HOTT et en *Bd serré* à HOTT-De Mir)
- **0+ Unités de lanciers** (Classé en *lanciers*)
- **0+ Unités d'arbalétriers** (Classé en *Tireurs* à HOTT et *3Cb* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Unités d'arquebusiers** (Classé en *Tireurs* à HOTT et *3Cb* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de fantassins** (Classé en *Hd* à HOTT et en *Hd serré* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de joueurs d'épées** (Classé en *Bd* à HOTT et en *Bd rapides* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'archers** (Classé en *Tireurs* à HOTT et *3Bw* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité d'halflings** (Classé en *Espion* à HOTT et *3Ax* à HOTT-De Mir.)



REGLES SPECIALES

Obscurité

Les gobelins de la nuit se battent dans leurs conditions favorites, les ténèbres ! Cela signifie qu'ils se battent mieux que durant le jour. Le joueur goblin peut relancer tout jet pour toucher lors de ses tirs. Notez que chaque jet ne peut être relancé qu'une seule fois.

Furtifs

Au début de la phase de mouvement du premier tour et avant de commencer à déplacer son armée, le joueur goblin peut lancer 1D6 pour chacun de ses éléments. Chaque unité peut alors ramper vers l'avant d'un nombre de ps égal au résultat du D6. Ce mouvement correspond aux gobelins rampant sournoisement et furtivement avant que les sentinelles de l'Empire ne réalisent ce qui se passe et ne sonnent l'alerte.

Les pouvoirs de Gork s'affaiblissent

Durant la bataille, l'influence de Gork sur les vents de magie est considérablement amoindrie suite à la profanation de son idole et invoquer le nom de Gork sera sans aucun effet. Tout sort lancé par Oddgit à moins de 4 LB de l'idole subit un malus de -1. (Que ce soit Oddgit, la cible ou la trajectoire la plus directe du sort qui se situe ou passe dans les 4 LB)

VICTOIRE

Victoire par mort subite

- Si Oddgit parvient jusqu'aux idoles, il déterre immédiatement la Couronne de Gork et l'enfouit sous sa robe crasseuse. La partie se termine par une victoire des gobelins par Mort Subite. Seul Oddgit peut trouver et reconnaître la Couronne de Gork car les autres gobs ne connaissent pas l'objectif de cette mission.
- Si Oddgit est tué ou s'enfuit hors de la table avant de trouver la couronne, la partie s'achève à la fin de ce tour par une victoire immédiate du joueur impérial

Victoire aux points de victoire

Si les conditions liées à la destruction de l'artillerie ou la mort de Zorn ne sont pas remplies, le vainqueur est déterminé normalement.

Si l'Empire gagner cette bataille, Grotfang ne mettra pas la main sur la Couronne de Gork. Il lui sera donc plus difficile de maîtriser ses troupes lors de la bataille finale qu'il livrera dans le but de reprendre sa forteresse. Si Oddgit est tué au cours de la bataille, tous les survivants gobelins de la nuit désertent la tribu de Grotfang. Ils chercheront un autre seigneur de guerre, car ils tiendront Grotfang pour responsable de leurs malheurs. Grotfang ne peut plus demander à ces gobelins de l'aider dans la bataille finale.

Si le joueur goblin gagne, cela signifie qu'Oddgit ou un de ses sbires a trouvé la Couronne de Gork aux pieds de l'idole renversée. Après l'avoir dissimulée dans la loque qui lui tient lieu de robe, le chamane se hâte d'aller la remettre à son chef, Grotfang. Le seigneur de guerre la portera donc lors de la bataille finale. La Couronne de Gork est une puissante relique orque et le seigneur qui la porte est investi du pouvoir des dieux orques. Grotfang coiffé de la couronne disposera d'un bonus de +1 au premier jet de PIP de chacun de ses corps d'armées lords du 1^{er} tour de la grande bataille finale.

SCENARIO 2 L'EMBUSCADE



Ignorant que les gobelins tentaient de dérober la mystérieuse Couronne de Gork, les messagers de Rutgar arrivèrent à Altdorf et se rendirent auprès des sorciers des collèges de magie. Ils devaient convaincre le plus grand nombre possible de sorciers à les suivre jusqu'aux terres de Rutgar afin d'y résoudre le mystère des sinistres idoles orques.

Rutgar voulait purifier ce pays de toutes les corruptions orques. Les idoles, vraisemblablement imprégnées de la magie des peaux-vertes, constituaient un réel danger pour son peuple et il pensait à juste titre qu'elles exerceraient un inéluctable magnétisme sur les peaux vertes, attirant ces tribus avec leurs pouvoirs étranges et surnaturels. Le meilleur moyen d'empêcher les orques de revenir dans leurs contrées perdues était d'abattre et détruire leurs idoles. Cependant, et avant toute chose, le jeune chevalier savait qu'il faudrait annihiler leurs pouvoirs, et, à cette fin, devait s'assurer l'aide d'un magicien suffisamment virtuose pour neutraliser leur maléfique puissance.

Après de longues recherches, les messagers trouvèrent finalement un sorcier assez dément pour les suivre et rejoindre Rutgar. Il s'appelait Zorn et, pour de sombres raisons, il avait hâte de se mettre en route vers cette lointaine contrée. Après avoir constitué sa propre escorte de gardes du corps et de mercenaires, il se mit en route par delà les montagnes vers les Principautés Frontalières. La compagnie passa quelques jours au château de Frederik afin d'y rassembler les canons et autres approvisionnements destinés à Rutgar. Puis le convoi se remit en marche pour couvrir l'étape la plus hasardeuse, la route qui sillonnait les étendues sauvages.

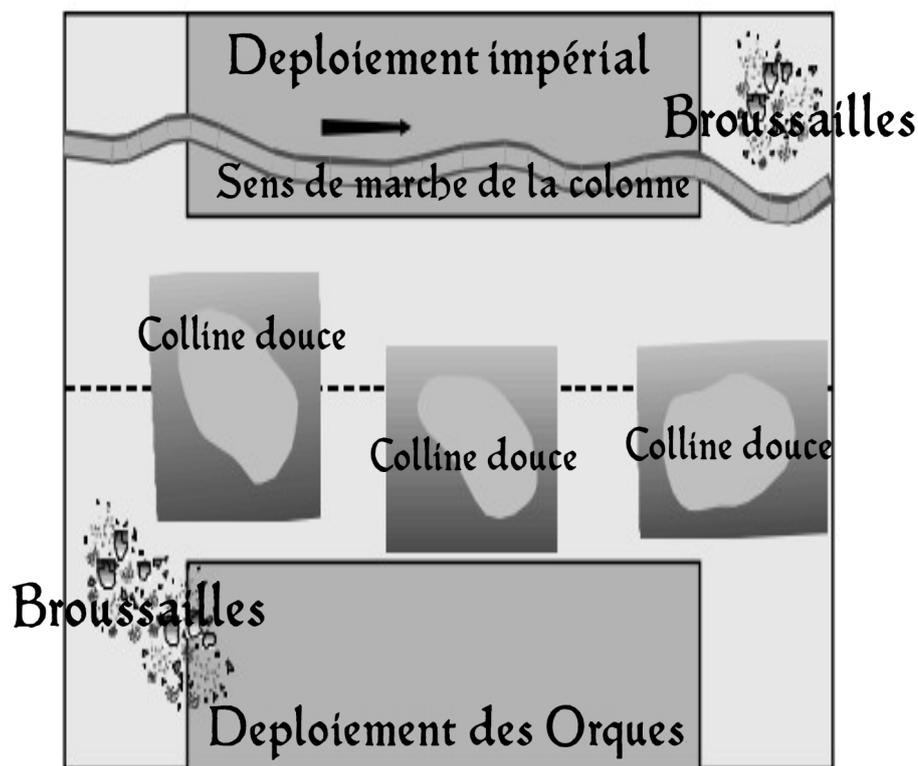
GROTFANG DEVIENT SOURNOIS

La plupart des guerriers de Grotfang, déjà profondément infiltrés sur le territoire de Rutgar, autrefois contrée orque, devaient reconnaître sans être vus les voies menant au camp de Rutgar. Jusque-là, la chance avait été de leur côté et leur présence n'avait pas été décelée par les rares éclaireurs humains. Ils étaient allés aussi loin que l'unique route reliant le camp de Rutgar au château de Frederik le leur permettait. Au-delà, c'était la voie qui menait vers l'Empire. L'attention des guerriers de Grotfang, à l'affût en haut d'une colline, fut attirée par une colonne de poussière à l'horizon. C'était Zorn et son escorte en route vers le camp de Rutgar. Snagga, le chef de la bande orque, était impatient de se battre. Grotfang le récompenserait pour avoir intercepté et détruit les renforts ennemis.

LA BATAILLE

L'embuscade est le second affrontement d'une série de combats opposant les orques et les gobelins de Grotfang aux forces impériales de Rutgar. Chaque affrontement est important pour l'ultime bataille. L'issue de celui-ci déterminera si Rutgar bénéficiera des renforts impériaux et des pouvoirs d'un magicien, ou s'il devra défendre sa colonie sans effectifs supplémentaires.

Le champ de bataille (Table de 90x90cm)



Les principaux éléments placés sur la table de jeu sont la route d'accès vers l'Empire et une chaîne de collines. La route traverse la table dans le sens de la longueur et la chaîne de collines s'élève parallèlement à celle-ci.

Les orques, dissimulés derrière, tendent une embuscade au sorcier et à son convoi. Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Alternativement, les broussailles peuvent être remplacées par des bois si les joueurs sont d'accord (Le scénario original place des broussailles mais celles-ci y sont considérées comme des terrains difficiles, ce qui n'est pas le cas à Hott où elles sont simplement des terrains accidentés). Il est possible de placer plus de collines. Dans tous les cas, la largeur totale cumulée des collines doit représenter la moitié du champ de bataille.

La route d'accès à l'Empire doit être placée en premier. Vous pouvez en délimiter le tracé à l'aide de plusieurs dés. Elle doit commencer sur un côté de la table, finir sur le côté opposé et serpenter entre 4LB et 6LB du bord de table du joueur impérial. La route peut être symbolisée par des bandes de tissu ou une traînée de sable. Elle doit être large d'1LB, La chaîne de collines derrière laquelle les orques sont embusqués est ensuite placée sur la table. Cette chaîne est figurée par plusieurs collines placées à plus de 12ps de la zone de déploiement des orques.

Au début du jeu, l'armée orque devra être déployée dans l'axe des collines, dissimulées par celles-ci. L'armée impériale devra être disposée en colonne sur la route. Les éventuelles unités de Iders, Cavalerie, LH peuvent se déployer hors route, parallèlement à celle-ci.

LES ARMEES

LA HORDE DE GUERRE DE SNAGGA

L'armée des gobelins est forte de 24 AP, ses unités sont choisies dans la liste d'armée ci-dessous.

- **Snagga**, Grand chef orque. Il est l'un des meilleurs commandants de Grotfang. Sa mission est de quadriller le pays actuellement occupé par les humains afin de voir ce dont ils sont capables et de leur causer autant de désagréments que possible. Pour cette mission, Snagga a levé les plus féroces et valeureux guerriers de sa tribu. Snagga est considéré comme le général durant la bataille, même s'il n'est pas du rang de seigneur. Snagga chevauche un sanglier de combat. (Il est classé en *Kn*)
Snagga possède le bouclier Mange-sort : Ce bouclier, orné d'une gueule féroce, est couvert de glyphes orques barbouillés par les chamanes gobelins et orques. Il a le pouvoir de dévorer les sorts. Tout sort jeté contre Snagga ou contre un élément en contact avec le sien subira un malus de -1.
- **0+ Bandes de chevaucheurs des loups gobelins** (Classés en *Riders* à HOTT et *cavaliers* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Bandes de chevaucheurs de sangliers orques** (Classé en *Kn* à HOTT et *3Kn* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Chars orques** (Classés en *Kn*)
- **0+ Chars gobelins** (Classés en *Riders* à HOTT et *cavaliers* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Bandes de archers orques** (Classé en *Tireurs* à HOTT et *3Bw* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Bandes de guerriers orques** (Classé en *Warbands* à HOTT et *3Wb* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 bande d'orques noirs ou de Kostos** (Classé en *Blades* à HOTT et *3Bd* à HOTT-De Mir.)

L'ESCORTE DE ZORN

- L'armée impériale est forte de 24 AP, ses unités sont choisies dans la liste d'armée ci dessous.
- **Le capitaine Ulrich**, compagnon d'arme de Rutgar, a été envoyé à Altdorf pour trouver un magicien et s'en retourne maintenant avec Zorn dont il doit assurer la sécurité jusqu'auprès de Rutgar. Ulrich est plutôt impulsif et très peu expérimenté, il a négligé de faire précéder la colonne par des éclaireurs. Quand les orques attaquent, l'honneur lui impose de se battre jusqu'à la mort afin de racheter son erreur. Ulrich commande l'armée impériale et est considéré comme son général. (Il est classé en *Kn*)
Immunisé à la panique: Ulrich est déterminé à ne pas trahir la confiance de son seigneur dans sa mission. Les renforts, dont la présence est vitale, doivent arriver coûte que coûte. Ulrich est donc immunisé contre la panique. Tout résultat de combat ou de tir impliquant le recul d'Ulrich est ignoré. En cas de « boîte » ou de *Quick kill*, le résultat s'applique.
- **Zorn, maître sorcier impérial**, compte parmi les rares sorciers spécialistes de la magie orque et est considéré comme un expert en la matière. Zorn est intrigué par le récit sur les anciennes idoles des orques. Même s'il n'a pas confié ses préoccupations à Ulrich, Zorn a entendu parler de la Couronne de Gork et pense qu'elle est cachée dans les environs, ce qui expliquerait la présence des orques. Il veut détruire cet objet qui, il en est persuadé, sera utilisé un jour ou l'autre par une Waaagh contre l'Empire. Le choix de Zorn a sans doute été guidé par Sigmar lui-même, Il compte en *Magicien*.
- **0-1 Unité de Chevaliers Panthères ou de Chevaliers du Soleil** (Classés en *Kn* à HOTT et *3Kn* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de Pistoliers** (Classés en *Riders* à HOTT et *cavaliers* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité d'Escorteurs** (Classés en *Riders* à HOTT et *LH* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de fantassins** (Classé en *Hd* à HOTT et en *Hd serré* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de joueurs d'épées** (Classé en *Bd* à HOTT et en *Bd rapides* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité d'arquebusiers** (Classé en *Tireurs* à HOTT et *3Cb* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de mercenaires ogres** (Classé en *Kn* à HOTT et *3Kn* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de flagellants** (Classé en *Warbands* à HOTT et *3Wb* à HOTT-De Mir.)
- **0-2 Chariot de guerre** (Classé en *Béhémoth* à HOTT et *WWg* à HOTT-De Mir.)
- **0-3 Grands canons** (Classé en *Artillerie*.)
- **0-1 Canon à répétition Feu d'Enfer** (Classé en *Artillerie*.)

DEPLOIEMENT

La nature du scénario impose que l'armée de l'Empire soit déployée en premier. Elle se déploie le long de la route à moins de 12ps du bord du joueur impérial et à plus de 12ps des côtés de la table. Les unités de l'Empire forment une colonne en marche vers la gauche du joueur impérial. Les canons ou les autres machines de guerre peuvent être tirées par des chariots de guerre ou par des fantassins. Ils doivent être tournés vers l'arrière de la colonne, « dos » contre le chariot ou l'unité qui les tire. Le mieux que puisse faire le joueur impérial, est de positionner lors de son premier tour ses canons afin qu'ils puissent tirer au tour suivant.

Zorn est placé au milieu de la colonne, à plus de 8LB des côtés de la table. Cette position s'explique par le fait que les orques n'attaqueront pas avant que la moitié du convoi ne soit passée devant eux. Si le magicien quitte volontairement la table par une des zones de flanc, cela ne signifie pas qu'il se soit échappé ou qu'il ait gagné la bataille. Les combats continuent quand même jusqu'au coucher du soleil, et si l'armée de l'Empire est vaincue, on suppose que les orques finiront tôt ou tard par attraper Zorn et lui régleront alors son compte.

Au cas où l'armée de l'Empire gagne, Zorn pourra participer aux affrontements futurs. L'armée orque en embuscade doit être déployée à plus de 6LB des forces de l'Empire et à plus de 4LB des bords latéraux de la table. Elle est partiellement dissimulée aux yeux des troupes l'Empire par la chaîne de basses collines.

Dissimulés derrière les collines, les orques profitent de l'effet de surprise. Le joueur orque joue donc en premier.

Durée de la bataille

L'embuscade commença en milieu d'après-midi pour se terminer au coucher du soleil. Pour représenter ceci, la partie s'arrêtera automatiquement au terme du dixième tour si aucune décision n'a été effective avant. Si la bataille s'achève avec la tombée du jour, la victoire est attribuée aux Impériaux qui profiteront de la nuit pour poursuivre leur route.

REGLE SPECIALE

MISE EN OEUVRE DE L'ARTILLERIE

Au début de la partie, les pièces d'artilleries impériales sont attelés aux chariots de guerre ou tirées par les troupes. Durant le premier tour, les canonnières impériaux doivent disposer les pièces d'artillerie au mieux et les préparer au tir, pour le tour suivant. Par conséquent, les canons et le canon à répétition Feu d'Enfer ne pourront pas bouger ni tirer durant le premier tour de jeu.

VICTOIRE

Victoire par mort subite

Snagga a pour objectif d'empêcher les renforts destinés à Rurtgar de parvenir jusqu'à celui-ci. Il donne des consignes en ce sens à ses troupes « *On va péter ch'quel'à l'ot' magot* ». Si le magicien est tué et toute l'artillerie impériale est détruite, les orques remportent une victoire par Mort Subite à la fin de ce tour.

Victoire aux points de victoire

Si les conditions liées à la destruction de l'artillerie ou la mort de Zorn ne sont pas remplies, le vainqueur est déterminé normalement.

Si les orques gagnent la bataille, les renforts impériaux seront dispersés. Rutgar ne recevra de ce fait pas le soutien de Zorn ni des régiments envoyés en renfort par l'Empire. Le joueur impérial ne pourra pas utiliser de magicien dans la bataille finale et ne pourra pas prendre de machines de guerre à l'exception du seul canon à répétition Feu d'Enfer déjà sur place.

Si le joueur impérial gagne la bataille, Zorn et les machines de guerre arriveront à temps pour aider Rutgar durant la bataille finale. Cependant, si les orques gagnent, l'armée impériale ne pourra pas avoir recours au moindre sorcier, puisqu'aucun jeteur de sort ne sera présent au campement de Rutgar. De même, aucune machine de guerre à part le canon à répétition déjà sur place. Certaines autres unités arrivant de l'Empire seront également absentes lors de la bataille finale, non seulement parce que le convoi aura connu une triste fin, mais aussi parce que la route de l'Empire étant coupée par les orques, Rutgar ne recevra aucun renfort ultérieur.

SCENARIO 3

LA BATAILLE DES ROCS DES TROLLS

D'un point de vue sûr, Grotfang observait le campement de Rutgar. Il observait les ouvriers extrayant la pierre et la chargeant sur des chariots. Au loin, au sommet de la colline, là où se trouvait autrefois son bastion, les humains construisaient désormais leur propre forteresse. Grotfang savait qu'il devait attaquer bientôt, avant que les humains aient fini de construire leur château. S'il attendait plus longtemps, il ne récupérerait jamais ses terres tribales.

Quelque temps plus tard, de retour dans son propre camp, Grotfang convoqua son nouveau conseiller, le chaman Orc Dreg, qui avait récemment accédé à la prééminence dans les yeux du chef de guerre.

« Da 'umanz sont en train de construire une forteresse sur ma flichue colline! » Grotfang grogna avec colère. « C'est à dire que nous devons les virer maintenant avant de putz les canons ne soient touche dessus. »

« C'est vrai, patron », approuva Dreg.

« Ouais, c'est vrai piske je l'ai dit ! Mais nous avons besoin de plus de boyz. Nous devons soulever les tribus pour qu'elles viennent avec nous et je veux que tu t'en occupes ! »

« Je pense que c'est faisable », dit Dreg d'un ton dubitatif.

« Mais i faudra leur promettre quelque chose ».

« Quoi? »

« Je ne sais pas », dit Dreg, regardant le ciel comme s'il recherchait une inspiration divine.

« Et si Da'umanz a de l'or caché dans ce fort ? qu'est-ce qu'ils construisent ? » suggéra le chef de guerre dans un éclair d'inspiration.

« Ouais ! C'est pourquoi ils le construisent si viteu. Je peux obtenir l'aide des chefs de guerre pour venir avec nous si nous leur promettons un peu d'or ! Plan brillant, chef! Mais... »

« ais qu'est-ce que? » demanda Grotcroc.

« Et s'il n'y avait vraiment pas d'or et rien d'autre, les chefs seraient en colère »

« Ça n'a pas d'importance, » répondit le chef de guerre.

« Dis leur juste que nous trouverons là de l'or. Toi même voudrais-tu pas sauter sur la chance de poutrer da 'umanz pour choper leur treshur, Dreg ? »

« Bien sûr que je le ferais! » déclara le chaman, maintenant convaincu du sens du projet.

« Bon, Dreg, sors et retrouve tes potos chamanes des tribus des Dents brisées, des Griffes crochues, des Gratteux d'Gale et des autres tribus. Qu'ils viennent par ici et je leur fais une offre qu'ils ne pourront pas refuser ! »

LES GRATTEUX DE GALE

Dreg se mit à chercher les chamanes, fureta çà et là dans la région et fit le tour de tous les endroits sacrés des orques. Mais c'est dans les profondeurs humides d'une grotte aux parois mangées de lichens qu'il tomba sur un paquet d'os et de chiffons crottés qui lui était familier.

« Nazgob ! J'reconnâis tes dents pointues n'importe où. Eh, ch'suis Dreg, ton fichu vieux potto ! » cria Dreg au tas de guenilles malodorantes.

« Bon, ben, tu m'as enfin trouvé, krétin de Dreg ! » rétorqua Nazgob allègrement.

« T'es toujours avec la tribu des Gratteux d'Gale, Nazgob ? » Un grommellement se fit entendre pour toute réponse.

« Ch'suis en train d'chercher les tribus des Dents Brizées et des Griff' Crochues, tu léza vu ? »

« Nob. La dernière fois k'j'ai entendu cozé des Dents Brizées, c'était k'y z'étaient allés s'éklater chez les nabs. Pour les Griff' Crochues, y 'en a p'us. T'as entendu leur histoire ? Prends don un krâne et poz tonkulà. »

Pendant que les deux chamanes faisaient rôtir quelques lichens au-dessus du feu, Nazgob conta la terrible fin de la tribu des Griffes Crochues à Dreg. Puis ce dernier posa les bases d'un accord entre les Griffes de Fer de Grotfang et les Gratteux d'Gale du seigneur Uzguz.

Le chamane parla d'un grand trésor que les humains dissimulaient dans leur château en construction. Motivé par cette rutilante perspective, Nazgob accepta de persuader Uzguz et la tribu de marcher vers le sud afin de rejoindre les forces de Grotfang. Un lieu de rendez-vous fut fixé au lieu dit « les Rocs des Trolls ».



RENCONTRE AUX ROCES DES TROLLS

Quelques jours plus tard, un éclaireur arriva au galop au camp de Rutgar et annonça qu'une importante bande d'orques avait été repérée à proximité d'une petite éminence rocheuse s'élevant à l'écart des collines.

Ce monticule de pierres était déjà connu de Rutgar, car il marquait les limites de son nouveau domaine. Une action militaire devait être rapidement engagée pour dissuader l'ennemi d'envahir la contrée. Rutgar donna l'ordre à son fidèle compagnon Konrad, célèbre chasseur de peaux vertes qui avait combattu les orques dans la lointaine Kislev, de déployer sans plus attendre une impressionnante force de cavalerie pour attaquer et mettre les orques en déroute. Rutgar pensait qu'il était très probablement confronté à cette même tribu que Frederik avait vaincue et qui tentait maintenant de reprendre ses terres. Il ignorait ce qui se passait vraiment.

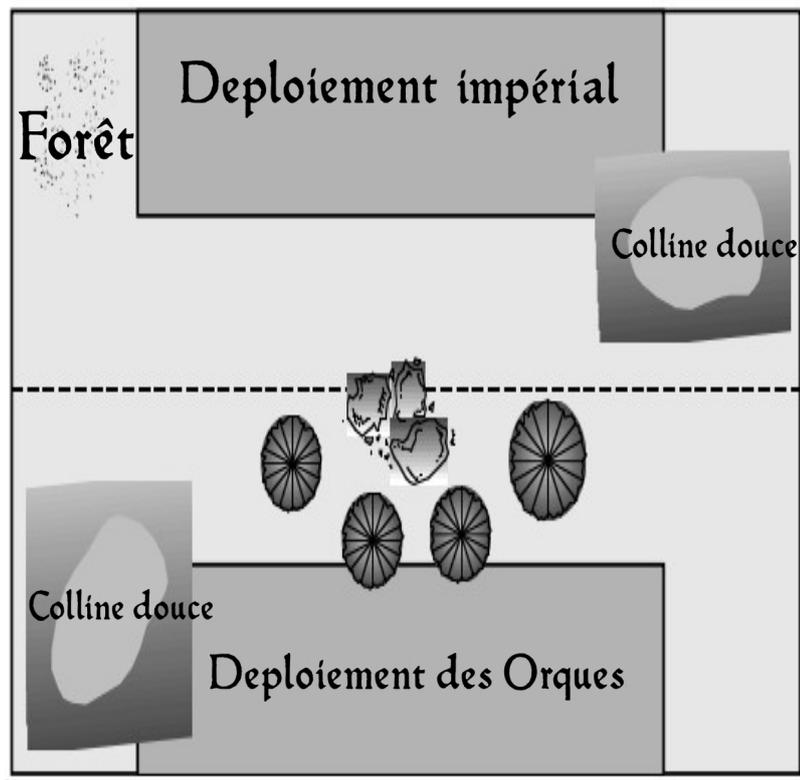
En fait, ce n'était qu'Uzguz et ses Gratteux d'Gale qui avaient établi un camp de bric et de broc au pied des Rocs des Trolls. Les orques employaient un dialecte à ce point inintelligible qu'ils avaient même du mal à se comprendre entre eux. De plus, la cervelle de Nazgob avait été tellement laminée par les feux trop brûlant de la magie chamanique, qu'il avait mal interprété les instructions de Dreg et s'était trompé sur le lieu de rendez-vous.

L'emplacement du camp des Griffes de Fer était à des lieues de là et ces derniers s'étonnaient de la défaillance des Gratteux d'gale! Pendant ce temps, Uzguz, qui s'impatientait déjà depuis plusieurs jours, commençait à s'énerver de la situation. Il commença à croire que les Griffes de Fer avaient changé leurs plans ou qu'il leur était arrivé un truc bien plus grave, lorsque soudain, les hommes de Konrad surgirent à l'horizon.

LA BATAILLE

La bataille des Rocs des Trolls est la troisième bataille de la campagne. La bataille déterminera si Grotfang augmentera les effectifs de son armée lors de l'affrontement final en rassemblant une autre tribu sous sa bannière ou si les Griffes de fer auront à se battre seuls.

Le champ de bataille (Table de 90x90cm)



Groupes (« Quartier ») de tentes et de huttes orques (Comptent en terrain accidenté).



Eminence rocheuse (Compte en colline difficile)

Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte.

Quatre « quartiers » de campement, constitués de huttes orques regroupées et abritées par les Rocs des Trolls composent le camp. Les rochers sont placés au milieu de la table à moins de 8LB du bord de la table du joueur orque. Les huttes sont disposées et les rochers, mais elles ne doivent pas être disposées ni à moins de 2LB ni à plus de 4LB de ces mêmes rochers. Chaque « quartier » doit tenir dans une surface dont aucun côté ne peut dépasser 2LB ou faire moins d'1 LB

La petite éminence rocheuse est l'élément principal du champ de bataille. La tribu des Gratteux d'gale a construit un camp provisoire à l'abri de ces rochers.

LES ARMEES

LA TRIBU DES GRATTEUX D'GALE

L'armée des orques est forte de 24 AP, ses unités sont choisies dans la liste d'armée ci dessous.

- **Uzguz** est le chef d'une bande d'orques nomades à la recherche de butin facile et est prêt à s'allier au besoin à d'autres tribus. Même pour un orque, Uzguz n'est pas très intelligent mais il compte sur Nazgob qui lui, a la réputation de savoir se servir de sa tête. L'inquiétante absence des Griffes de Fer au rendezvous des Rocs des Trolls pousse Uzguz à se demander si Nazbob est vraiment un chamane et un conseiller fidèle. Uzguz est le général de l'armée orque même s'il n'a pas le rang de seigneur. Il chevauche un sanglier de combat « *Hip, Hip, Hourra pour l'chef* » : Uzguz n'est que le chef d'une petite tribu d'orques, mais le respect qu'éprouvent ses guerriers envers lui est assez inhabituel pour cette race. L'armée n'est démoralisée qu'avec la perte de 7 éléments au lieu des 6 normalement nécessaires. En revanche la perte d'Uzguz compte comme 3 éléments.
- **0+ Bandes de guerriers orques** (Classé en *Warbands* à HOTT et *3Wb* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Bandes d'archers orques** (Classé en *Tireurs* à HOTT et *3Bw* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Bande de chevaucheurs de sangliers** (Classé en *Kn* à HOTT et *3Kn* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Bande de Kostos** (Classé en *Blades* à HOTT et *3Bd* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de trolls** Les orques ont persuadé ceux qui se cachent dans les Rocs des Trolls de se joindre à eux en leur donnant des os et d'autres débris à grignoter (Classé en *Behemoths* à HOTT et *El* à HOTT-De Mir.)

LES GARDES DE KONRAD

L'armée impériale est forte de 24AP, ses unités sont choisies dans la liste d'armée ci dessous.

- **Le capitaine Konrad** est un héros ainsi que le conseiller de Rutgar. Il servit la Reine des Glaces de Kislev comme mercenaire lors de combats qui se déroulèrent à l'est contre les orques et se constitua à cette occasion une escorte de loyaux kislevites. Ils l'accompagnèrent lorsqu'il regagna l'Empire et se mit au service de Rutgar. Konrad commande l'armée impériale et est considéré comme son général. Expérimenté ; il parvient à conserver son sang froid dans le feu de la bataille et à ne pas poursuivre inconsidérément un ennemi en fuite si le risque est trop grand. Il combat à cheval et est classé en *Kn* à HOTT et en *4Kn* à HOTT-De Mir). Règle spéciale : S'il est vainqueur en combat, Konrad ne poursuit jamais.
- **0+ Unités d'archers à cheval kislevites** (Classé en *Riders* à HOTT et *LH* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Unités d'archers** (Classés en *Tireurs* à HOTT et *3Bw* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de pistoliers** (Classés en *Riders* à HOTT et *cavaliers* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de Lanciers Ailés Kislevites** (Classés en *Kn* à HOTT et *3Kn* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité d'arbalétriers** (Classés en *Tireurs* à HOTT et *3Cb* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité d'halfeling** (Classés en *Espions* à HOTT et soit en *Espions* soit en *3Aux* à HOTT-De Mir.)

DEPLOIEMENT

Déploiement L'armée orque doit être déployée en premier et en totalité, à moins de 12ps du bord de table du joueur orque et à plus de 12ps des bords latéraux de la table. Cette disposition représente les orques se rassemblant en toute hâte lorsqu'ils comprennent qu'ils sont sur le point d'être attaqués.

Les forces de l'Empire ont l'avantage de la surprise, elles doivent donc être déployées après les orques. L'armée de l'Empire attaque par surprise. Le premier tour revient donc au joueur impérial.

REGLE SPECIALE

ENFLAMMER LES HUTTES

Toutes les unités d'archers et d'arbalétriers de l'armée impériale (y compris les archers à cheval kislevites) sont munies de flèches enflammées enduite de poix et destinées à mettre le feu aux misérables masures des orques.

Non seulement les impériaux ont l'intention de les éloigner, mais ils veulent aussi purifier ce campement de toute vermine et maladie (Konrad se souvient encore très bien de cette époque récente où la cité kislevite de Praag fut infestée de squigs). Les troupes impériales incendient les huttes en décochant des flèches enflammées.

Un élément impérial au contact avec le terrain accidenté représenté par les huttes le combat comme s'il s'agissait d'un bagage. Ce combat est obligatoire (l'ordre de bouter le feu est formel!). Un seul élément en contact peut «essayer d'enflammer par phase. Tout autre élément également au contact des mêmes huttes apporte un malus de -1 à celles ci (dans la limite d'un malus maximal de 2) Si les huttes « perdent », elles prennent feu. Toute troupe présente dans l'élément de terrain des huttes doit le quitter dès sa première phase suivant l'incendie. Si elle n'y parvient pas (manque de PIP ou de mouvement) elle est détruite qu'elle soit impériale ou orque.

VICTOIRE

Victoire par mort subite

Si les troupes de l'Empire parviennent à incendier toutes les huttes orques, la tribu abandonnera son camp et ira s'établir ailleurs. Les Gratteux d'gale écumeront de rage, mais étant des Orques, ils extérioriseront leur colère en tapant sur une autre peuplade (si possible les Griffes de Fer) plutôt que de se retourner contre l'armée les ayant vaincus. Si toutes les huttes sont en feu au même moment, le jeu se termine par une victoire impériale par Mort Subite à la fin de ce tour. Sinon les règles normales s'appliquent (sans oublier la règle spéciale « *Hip, Hip, Hourra pour l'chef_* » d'Uzguz .

Si le joueur orque gagne cette bataille, Uzguz et sa tribu pourront rallier les troupes de Grotfang pour l'affrontement final, la bataille pour Rutgarburg. Ils ne demanderont même pas à être payés pour cela car ils seront trop heureux d'assouvir leur vengeance contre les humains. Le joueur orque bénéficiera donc d'un apport supplémentaire de 12 AP en orques et en trolls dans la bataille finale. En ce cas, le bonus en points supplémentaire devra être dépensé en troupes alliées choisies dans la liste de ce scénario et comprendra obligatoirement Uzguz et Nazgob s'ils survivent à cette bataille.

Si les troupes impériales gagnent cette bataille les Gratteux d'Galez iront s'établir ailleurs et ne se rallieront pas à Gortfang.

SCENARIO 4

LA BATAILLE POUR RUTGARBURG



Grotfang, chef de la tribu des Griffes de Fer

Il y a des jours où se jouent des centaines de destinées. Grotfang et son armée étaient prêts à donner l'assaut final contre le camp de Rutgar. L'armée de ce noble chevalier occupait l'endroit où s'élevait autrefois le bastion de Grotfang, cet endroit même d'où les orques avaient été chassés par le Margrave Frederik.

Mais, ce jour-là, Grotfang avait fait le serment de reprendre la place forte. Les colons avaient baptisé leur nouveau domaine Rutgarburg en l'honneur de leur jeune commandant, et c'est sur la colline la plus élevée que les hommes de Rutgar construisaient un château fort. Le temps avait manqué et le château se limitait aux fondations, à quelques murs de pierre inachevés et à la tour de guet orque restaurée.

Rutgar avait l'intention de faire de cette tour son principal point de défense pour l'attaque qu'il savait devoir se produire tôt ou tard. Grotfang avait décidé fort judicieusement qu'il valait

mieux attaquer le château avant qu'il ne fut achevé, il savait que plus il attendrait, plus il aurait de difficultés à défaire les troupes humaines. Il tenait sa seule et unique chance de reconquérir les anciens territoires de la tribu et il ne devait pas faillir. Chacun travaillait dur à Rutgarburg, participant à l'édification du château ou s'entraînant aux armes. Soudain, la sentinelle en faction dans le vieux donjon orque qui faisait office d'échauguette souffla dans son grand cor de guerre.

Ce signal d'alarme eut des effets instantanés. Alors que les colons revêtaient leurs armures et que les cavaliers réclamaient leurs chevaux, Rutgar se glissa à l'intérieur du donjon et gravit l'échelle qui accédait à son sommet pour constater la situation de son propre chef. Le doute n'était plus permis, le combat tant redouté aurait lieu aujourd'hui. Une formidable horde d'ennemis approchait rapidement dans la plaine. Rutgar rassembla ses hommes au plus vite pendant que la marée orque progressait inexorablement vers Rutgarburg

CHARGEZ, TAS D'PODPUS !

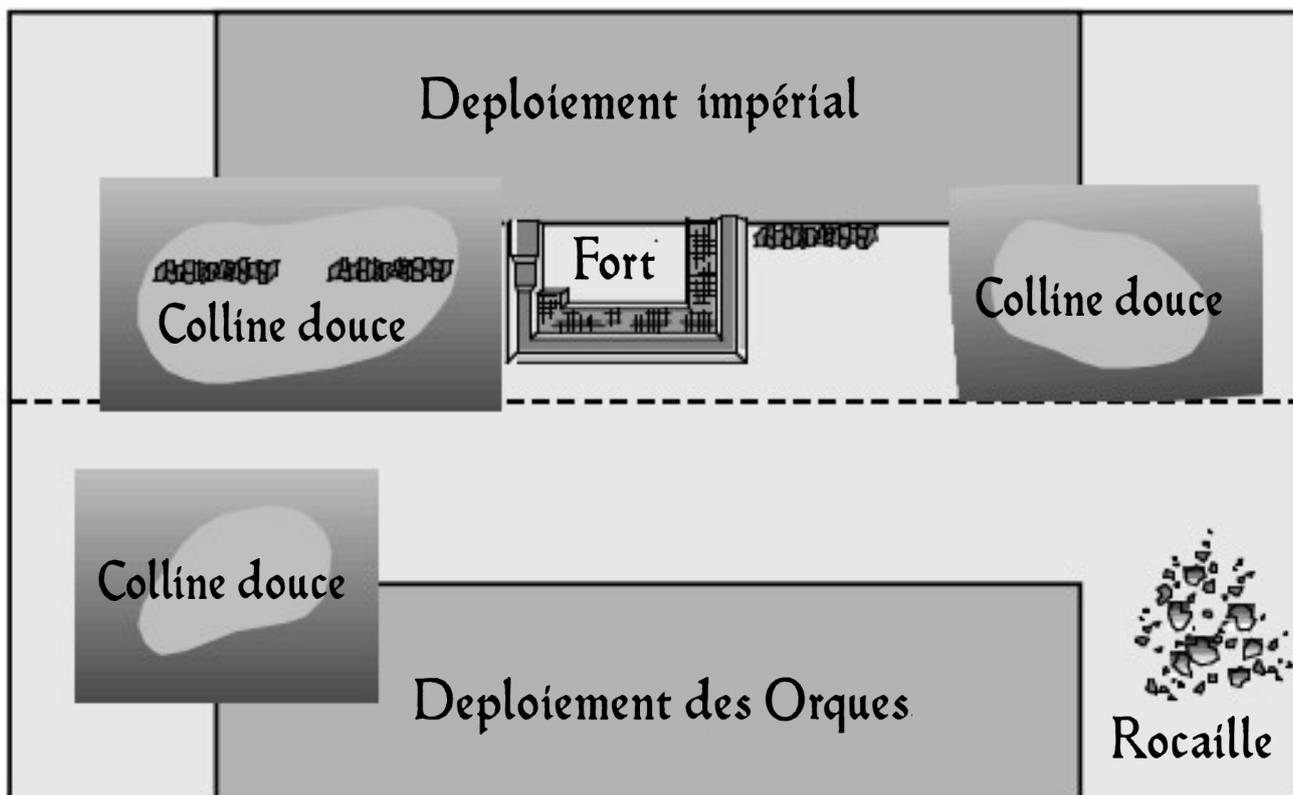
Grotfang brandit son épée à la lame ébréchée et entonna l'hymne guerrier de la tribu : « Griffeuu d'Fer, Griffeuu d'Fer ! Griffeuu d'Fer ! Waaagh ! » Le chant fut repris par les guerriers de la horde dont les voix stridentes hurlaient leur soif de sang. Des mains à la peau tannée martelaient sur une cadence endiablée de grossières épées contre des boucliers métalliques.

La cacophonie devint telle que le vertige s'empara des chamanes et que des incantations sauvages dansèrent dans leurs esprits. De l'énergie orque crépitait au bout de leurs doigts et un grondement de tonnerre résonnait dans leurs têtes, battant à l'unisson avec le tintamarre général. Non loin, les anciennes idoles de Gork et Mork, l'une face à terre, l'autre observant le champ de bataille du haut de son tertre sacré, craquaient en rythme avec les mélopées démentes des chamanes. Les dieux orques étaient en ce jour aux côtés de leurs fidèles adorateurs. La tribu des Griffes de Fer était de retour chez elle !

LA BATAILLE

La bataille pour Rutgarburg conclut la campagne opposant les orques et les gobelins aux forces de l'Empire de Rutgar. Chacune des batailles précédentes joue une influence sur le déroulement de ce dernier affrontement à l'issue duquel il sera décidé si Rutgar garde son nouveau domaine ou si Grotfang repousse les envahisseurs et reconquiert le pays des Griffes de Fer.

Le champ de bataille (Table de 90x180cm)



 Murs en construction (accorde + 1 au corps à corps ou pour survivre à un tir pour toute unité placée au contact du mur et attaquée ou ciblée par un ennemi de l'autre côté du mur)

Nota : le fort n'est pas fini du côté impérial. Tout ce côté est considéré comme une porte. Le fort n'a pas d'autre porte.

Le fort inachevé de Rutgar, qui s'élève autour du donjon restauré, est l'élément principal du champ de bataille. Ces ébauches de fortification dominent la colline basse sur laquelle la forteresse orque se tenait autrefois.

Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte.

Alternativement, les rocsailles peuvent être remplacées par des bois si les joueurs sont d'accord (Le scénario original place des rocsailles mais celles-ci y sont considérées comme des terrains difficiles, ce qui n'est pas le cas à Hott où elles sont simplement des terrains accidentés). Le fort de Rutgar doit obligatoirement tenir dans une surface dont aucun côté ne peut dépasser 3 LB. Il doit être placé à mi-chemin entre les bords latéraux de la table et à au moins 12ps du bord de table du joueur impérial, tout en restant dans la moitié de la table de ce même joueur.

Des murs de pierre sont disposés à proximité de la tour. L'enceinte inachevée laisse de larges ouvertures, deux sections de mur ne peuvent donc être placées de façon à se toucher. Quelques mesures ou tentes disposées à proximité du donjon de Rutgar et dans la zone de déploiement de l'Empire rendront le champ de bataille plus vivant mais devront être disposées à l'intérieur même de la surface du fort. Ces éléments symboliseront le camp de Rutgar et la colonie établie au pied du fort.

LES ARMEES

L'ARMÉE DE GROTFANG

L'armée des Griffes de Fer, commandée par le seigneur de guerre Grotfang, est forte de 72 points. Elle peut être plus importante si les deux joueurs sont d'accord. Tout bonus ou toute pénalité obtenue à la suite d'une victoire lors d'une bataille précédente sera normalement appliqué. Les unités sont choisies dans la liste d'armée ci-dessous.

- **Grotfang** est le seigneur de guerre des Griffes de Fer. Cette tribu avait jadis la réputation d'être très puissante, jusqu'à ce que sa forteresse ne tombe entre les mains du Margrave Frederik. A la fuite de Grotfang et des survivants de la tribu, le Margrave invita l'un de ses compagnons d'arme à s'installer sur l'emplacement occupé par la forteresse, lieu sacré pour la tribu et dédié aux dieux orques. Toute la tribu trépigne de rage et attend que Grotfang assouvisse sa vengeance. Grotfang sait qu'il doit reprendre cette contrée, sinon il perdra la face. Il commande l'armée orque.
- **0+ Bandes de guerriers orques** (Classé en *Warbands* à HOTT et *3Wb* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Bandes d'archers orques** (Classé en *Tireurs* à HOTT et *3Bw* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Bande de chevaucheurs de sangliers** (Classé en *Kn* à HOTT et *3Kn* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Bande de Kostos** (Classé en *Blades* à HOTT et *3Bd* à HOTT-De Mir.)
- 0-1 Bande de Gobelins ordinaires 0-1 Catapulte à Plongeur de la Mort 0-1 Bande de snotlings 0-1 Bande d'orques sauvages 0-4 Lance-rocs ou balistes

LES GOBELINS DE LA NUIT

Si les gobelins de la nuit ont gagné la première bataille, vous pouvez ajouter des troupes choisies dans la liste ci-dessous et placées sous le commandement d'Oddgit. Si les gobelins de la nuit ont perdu ce scénario, ils ont tous déserté l'armée de Grotfang. Ils sont budjetés sur le quota de 72 points de Grotfang

- **Oddgit**, Maître chamane goblin de la nuit (cf. scénario 1) Seulement s'il a gagné le scénario 1 et y a survécu. (Classés en *Magicien*)
- **0+ Bandes de gobelins de la nuit** (Classés en *Hordes* HOTT et *7Hd* à HOTT-De Mir.)
- **0-3 Fanatiques gobelins de la nuit** (Classés en *Kn* à HOTT et *Sch* à HOTT-De Mir.)
- **0-5 Chevaucheurs de squigs** Votre armée peut comprendre au maximum 1 chevaucheur de squigs par bande de gobelins de la nuit (Classés en *Riders* à HOTT et *LH* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Bande de Squigs** (Classés en *bêtes*)

- **0-1 Bande de Rétiaires gobelins de la nuit** (Classés en *Bd* à HOTT et en *Bd rapides* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de snotlings** (Classés en *Hordes* HOTT et *Hordes serrées* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Chariot à Pompe Snotling** (Classé en *Kn* à HOTT et *Sch* à HOTT-De Mir.)

LES GRATTEUX D'GALE

Si vous avez gagné la *bataille des Rocs des Trolls*, vous avez droit à 12AP supplémentaires en orques de cette tribu choisis dans la liste qui suit. Votre armée aura ainsi un total de 84AP.

- **Uzguz**, grand chef Seulement s'il a gagné le scénario 3 et y a survécu.
- **Nazgob**, chamane orque Seulement s'il a gagné le scénario 3 et y a survécu.
- **0+ Bandes de guerriers orques** (Classé en *Warbands* à HOTT et *3Wb* à HOTT-De Mir.)
- **0+ Bandes d'archers orques** (Classé en *Tireurs* à HOTT et *3Bw* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Bande de chevaucheurs de sangliers** (Classé en *Kn* à HOTT et *3Kn* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Bande de Kostos** (Classé en *Blades* à HOTT et *3Bd* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Unité de trolls** Les orques ont persuadé ceux qui se cachent dans les Rocs des Trolls de se joindre à eux en leur donnant des os et d'autres détritrus à grignoter (Classé en *Behemoths* à HOTT et *El* à HOTT-De Mir.)

L'ARMEE DE RUTGAR

L'armée impériale est forte de 1000pts, ses unités sont choisies dans la liste d'armée ci dessous.

- **Rutgar, Comte du Rutgarburg** est le plus jeune fils du comte de Wissenland. Il n'a pas revendiqué le titre, celui-ci revenant de plein droit à son frère aîné. Au lieu de s'assurer une existence paisible, il a choisi une vie faire d'honneur et de devoir. Ses qualités ont été reconnues au-delà de l'Empire, jusque dans les Principautés Frontalières. C'est là que le Margrave Frederik lui a offert un fief conquis aux orques. Rutgar est jeune, mais habile et brave, et a de loyaux compagnons pour le conseiller. C'est un valeureux guerriers, à l'image des anciennes figures de l'Empire. Flatterie et décadence de la cour ne sont pas pour lui. Il préfère la vie sous la tente, la compagnie des soclats et l'excitation du champ de bataille. Rutgar est le général de l'armée impériale.

Il monte un destrier caparaçonné et est armé de la lance *Étoile d'Argent* : Rutgar s'est bâti une solide réputation lors de tournois. Il gagna de nombreux honneurs dans tout l'Empire mais aussi en Bretagne. Lors d'un de ces tournois, il désarçonna même un chevalier bretonnien. En récompense, il reçut l'Étoile d'Argent dont on dit que la pointe est en mithril et qu'elle fut forgée jadis par les elfes. Il est classé en *Héros* et est le général de l'armée.

- **Manfred von Bock** Vous pouvez inclure Manfred s'il a survécu à la première bataille. Il combat à pieds, armé d'une hallebarde (Classé en *Bd* à HOTT et en *Bd serré* à HOTT-De Mir)

Manfred a reçu quelques années auparavant une relique des mains d'un prêtre de Sigmar pour avoir sauvé un temple des déprédations orques : **L'anneau de Volans**. Cet anneau contient un sort de Magie, Une fois (et une seule) dans la bataille, Manfred peut lancer un sort comme un magicien (il est à cette occasion considéré comme Magicien pour les résultats de tir/sort).

- **Konrad** Vous pouvez inclure Konrad s'il a survécu à la troisième bataille. Il combat à cheval (classé en *Kn* à HOTT et en *4Kn* à HOTT-De Mir). Règle spéciale : S'il est vainqueur en combat, Konrad ne poursuit jamais.
- **0+ Unités d'archers à cheval kislemites** (classé en *Riders* à HOTT et en *LH* à HOTT-De Mir)
- **0+ Unités d'archers** (classé en *Tireurs* à HOTT et en *3Bw* à HOTT-De Mir)
- **0+ Unités de pistoliens** (classé en *Riders* à HOTT et en *Cavaliers* à HOTT-De Mir)
- **0+ Unités d'hallebardiers** (classé en *Bd* à HOTT et en *4Bd* à HOTT-De Mir)
- **0+ Unités de lanciers** (classé en *Lanciers* à HOTT et en *Lanciers* ou *4Pk* à HOTT-De Mir)

- **0-1 Unité de chevaliers du Loup Blanc** Un très petit contingent de ces chevaliers accompagna Rutgar dans son périple vers l'inconnu. (classé en *Kn* à HOTT et en *3Kn* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de Joueur d'Épée** (classé en *Bd* à HOTT et en *4Bd* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de fantassins** (classé en *Hd* à HOTT et en *7Hd* à HOTT-De Mir)
- **0-1 unité de Lanciers Ailés Kislévites** (classé en *Riders* à HOTT et en *Cavaliers* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'arbalétriers** (classé en *Tireurs* à HOTT et en *4Cb* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'halfelings** (Classés en *Espions* à HOTT et soit en *Espions* soit en *3Aux* à HOTT-De Mir.)
- **0-1 Catapulte à Marmite halfeling** (Classée en *Tireur* et non en *Artillerie*)
- **0-1 Canon à répétition Feu d'Enfer** (Classé en *Artillerie*)

RENFORTS

Les troupes suivantes ne sont accessibles au joueur impérial que si ses troupes ont remporté le deuxième scénario, l'Embuscade. Si cette bataille a été perdue, cela signifie que la route de l'Empire est coupée et que les renforts ne sont pas parvenus jusqu'à Rutgar. Rutgar ne devra donc compter que sur ses propres troupes et sur les colons pour l'affrontement final.

- **Ulrich** Vous pouvez inclure Ulrich à cette armée si l'Empire a gagné la seconde bataille et qu'Ulrich y a survécu. (Il est classé en *Kn*)
Immunié à la panique: Ulrich est déterminé à ne pas trahir la confiance de son seigneur dans sa mission. Les renforts, dont la présence est vitale, doivent arriver coûte que coûte. Ulrich est donc immunisé contre la panique. Tout résultat de combat ou de tir impliquant le recul d'Ulrich est ignoré. En cas de « boîte » ou de *Quick kill*, le résultat s'applique.
- **Zorn** Vous pouvez inclure Zorn à cette armée si l'Empire a gagné la seconde bataille et que Zorn y a survécu. (Il est classé en *Magicien*)
- **0-1 Unité de Chevaliers Panthères ou de Chevaliers du Soleil** (classé en *Kn* à HOTT et en *3Kn* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité d'Escorteurs** (classé en *Riders* à HOTT et en *LH* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de mercenaires ogres** (Classés en *Kn* à HOTT et en *3Kn* ou *6Bd* à HOTT-De Mir)
- **0-1 Unité de flagellants** (Classé en *Warbands* à HOTT et *3Wb* à HOTT-De Mir.)
- **0-2 Chariot de guerre** (Classé en *Béhémoth* à HOTT et *WWg* à HOTT-De Mir.)
- **0-3 Grands canons** (Classés en *Artillerie*)

VICTOIRE

Si les Griffes de Fer gagnent la bataille, les troupes de Rutgar ne pourront empêcher les orques de reprendre leur contrée. Les humains n'auront d'autre solution que de battre en retraite, leur arrière-garde retenant avec courage les orques et les gobelins. Grotfang reprendra sa forteresse et de nouvelles idoles de Gork et Mork seront érigées en monuments de victoire sur les troupes impériales. La renommée de Grotfang s'étendra jusqu'aux tréfonds de la contrée

Si Rutgar gagne la bataille, cette victoire sonnera le glas de la tribu des Griffes de Fer. Les orques et les gobelins survivants se disperseront et rejoindront des contrées moins dangereuses pour eux. Si Grotfang survit à la défaite, il perdra de toute façon la face devant les membres de la tribu et sera inévitablement renversé. Rutgar tiendra solidement son nouveau domaine, du moins jusqu'à ce qu'un autre seigneur de guerre orque vienne se promener dans les parages

En dépit de la surprise causée par les forces ennemies surgissant à l'horizon, l'armée de Rutgar se déploya rapidement. Les Chevaliers Panthères, les ogres et le canon Feu d'Enfer purent même avancer sur le champ de bataille tandis que Grotfang tentait d'aligner des troupes à l'humeur plutôt fantasque. Les Lance-rocs des orques firent pleuvoir des rochers sur les Chevaliers Panthères qui progressaient sur le flanc droit de l'armée impériale. Renforcés par ceux qui avait fait un long voyage pour rejoindre Rutgar et l'aider à tenir ces terres contre les orques, les chevaliers continuèrent résolument à avancer.

Les ogres de Zorn, qui marchaient au côté des chevaliers, s'en prirent à des archers orques sauvages, déployés en tirailleurs, qui s'étaient avancés d'une manière trop enthousiaste. Après un combat sanguinaire, les orques refluèrent précipitamment vers leurs lignes.

Pendant ce temps, les Chevaliers Panthères écrasèrent une horde de lanciers gobelins conduits par Oddgit. Malheureusement, les gobelins ne comptaient pas de fanatiques dans leurs rangs et ils furent mis en déroute. Ce désastre fut de trop pour les servants du lance-rocs orques à proximité. Lâchant leurs blocs de pierres, ils s'enfuirent et sonnèrent du même coup la débâcle de tout le flanc gauche de l'armée de Grotfang. En revanche, sur le flanc droit, les peaux-vertes étaient en meilleure posture. Les canons de l'Empire n'avaient pas causé trop de dégâts et le canon à répétition retenait son feu. La horde de gobelins de la nuit, précédée par des fanatiques écumants et rugissants, marcha sur les rangs compacts des hallebardiers. Les fanatiques entamèrent les effectifs des soldats impériaux, mais, indifférents à cette agression, ces derniers continuèrent leur avance et engagèrent les gobelins. Ceux-ci se ruèrent avec acharnement sur les hallebardiers qui vacillèrent et reculèrent entre les halfelings et les arbalétriers tiléens qui considéraient cette scène avec un mélange de consternation et d'incrédulité.

Le flanc droit de Rutgar semblait bien être sur le point de céder. Après avoir rapidement évalué la situation, les flagellants restés jusque-là dans les fortifications fondirent soudain sur la bande d'orques la plus proche, qui s'était jetée dans la brèche ouverte par les gobelins. La lutte fut terrible et les flagellants mirent finalement les orques en fuite. Ils les poursuivirent, les rattrapèrent et les exterminèrent jusqu'à dernier.

C'est alors qu'au plus fort de la bataille, le sort frappa le chamane Nazgob. L'effervescence de l'armée de Grotfang affrontant enfin son ennemi juré eut raison du chamane plutôt habitué à l'énergie générée par une petite tribu. Submergée de tourbillons de magie Waaagh, sa tête éclata comme une vessede-loup, éparpillant alentour des lambeaux de robe ensanglantés. Oddgit totalement évaporé, Grotfang était privé de l'assistance de la magie. Zorn, le plus énigmatique des sorciers, s'était quant à lui dissimulé quelque part dans l'enceinte du château. On avança plus tard que ses sortilèges n'était pas étrangers à la défaite du flanc gauche des troupes de Grotfang. Les halfelings, les seules troupes du flanc droit de Rutgar à avoir courageusement tenu leur position, chargèrent de flanc une masse de gobelins de la nuit.



Cette manœuvre fut couronnée de succès et renversa probablement le cours de la bataille en faveur de l'Empire. Tout à fait sur la droite, les Chevaliers Panthères tentèrent de maîtriser leurs montures paniquées pendant que les ogres affrontaient la bande d'Oddgit,

Ce dernier, qui marchait avec assurance à la tête de ses gobelins tout juste ralliés, attaqua et déborda les ogres. Les gobelins victorieux foncèrent alors sur les Chevaliers Panthères, ce qui signa leur arrêt de mort. Les chevaliers firent volte face et se battirent avec une détermination surhumaine. Ulrich souffla dans le Cor d'Urgork ce qui déclencha la panique chez les gobelins et les éparpilla dans la plaine. Les Chevaliers Panthères éperonnèrent leurs chevaux pour donner le coup de grâce et le flanc droit de Grotfang cessa bientôt d'exister. Pour apporter leur soutien à leurs compagnons assaillis, les Chevaliers Panthères firent alors demi-tour de manière à déborder le reste de l'armée de Grotfang. Toute l'artillerie de Rutgar ouvrit le feu afin de stopper l'avance implacable du centre des troupes de Grotfang. A un moment donné, tous les canons, y compris le canon à répétition explosèrent et causèrent la mort de leurs servants ainsi que quelques dommages alentours. Zorn émergea du fort pour lancer des boules de feu et des éclairs en direction de Grotfang, exposé non loin d'une imposante unité orque. Le chef de guerre fut quelque peu roussi mais, par une étrange clémence du sort, il survécut. Zorn se trouvera alors soudain assailli par des chevaucheurs de squiggs très déterminés qui l'attaquèrent à tour de rôle. Zorn fut vaincu, mais son Amulette Noire le sauva et dans leur élan, plusieurs squiggs se débarrassèrent de leur cavalier ! Le soleil allait se coucher. Les flagellants fous furieux avaient plongé au cœur d'une horde d'orques noirs alors qu'ils poursuivaient les derniers kostos orques. Mal préparés à la violence d'un tel assaut, ils furent déchiquetés par les énormes haches des orques

Malgré ce succès, Grotfang était maintenant préoccupé par les Chevaliers Panthères dont les lances baissées indiquaient l'imminence de la charge. Il savait que ses derniers guerriers ne pourraient pas y résister. De nombreux pleutres avaient d'ailleurs déjà déserté, profitant de l'obscurité pour prendre la poudre d'escampette. Grotfang, les trois quarts de sa tribu gisant çà et là autour de lui, décida lui aussi qu'il valait mieux s'éclipser. Les orques disparurent, comme happés par la pénombre. Après s'être assurés qu'il ne restait plus un seul orque dans les environs, les chevaliers se rassemblèrent autour du grand feu de camp des halfelings qui s'offraient déjà un souper bien mérité.

Après la bataille, l'armée de Rutgar ou même celle de Zorn comptaient peu de survivants, mais le fief restait sous bannière impériale et les orques avaient été massacrés ou mis en fuite. Les colons halfelings du Mootland s'étaient distingués à plusieurs reprises et leur vaillance avait suscité l'admiration de Rutgar. Dès ce jour et afin de les encourager à rejoindre ses troupes, il accorda à tous les halfelings une dispense de la dîme féodale. Quant à Grotfang, il était toujours en possession de la couronne de Gork et il conserva ainsi la confiance de ses guerriers. La destruction des idoles et la défaite incita la tribu à quitter la région et à émigrer vers le sud-est. La horde de Grotfang, fortement amoindrie et privée d'un chamane pour la guider, erra pendant un bon moment à travers les plaines désolées. On raconte que Grotfang s'érigea un nouveau domaine et rassembla sa tribu dans un lointain pays. Même si Sigmar fut ce jour plus fort que les dieux orques, Grotfang était peut-être réellement béni par Gork, et il accomplit finalement sa destinée.