

LA COMPLAINTE DE BUGMAN

Par Nick Kyme

Version 1.1

Ceci est la copie non autorisée d'articles du magazine White Dwarf (n°129, 130, 131 et 132) publiés en 2005 et destinés à la 6^{ème} édition de Warhammer. Ce ne devrait pas être insurmontable de transposer d'une version à une autre. Le Coin du Fluffiste et certains passages du document original ont été écrit ou réécrit par souci d'information ou de clarté.

Par le scribe Patatovitch, pour Le Verrah Rubicon

Tous les mots barbares de ce document ont de forte chance d'être des marques de Games Workshop Ltd.

Toutes les illustrations contenues dans ce document sont la propriété de Games Workshop Ltd.

Sommaire

LE COIN DU FLUFFISTE : JOSEPH BUGMAN.....	2
INTRODUCTION À LA CAMPAGNE.....	4
SCÉNARIO 1 – EMBUSCADE SUR LA VIEILLE ROUTE DES NAINS.....	5
SCÉNARIO 2 – LE SIGNAL DE SKEGGI.....	8
SCÉNARIO 3 – AU FIL DE LA SOL.....	11
SCÉNARIO 4 – LA BATAILLE POUR LA BRASSERIE BUGMAN.....	17
PERSONNAGES ET UNITÉS SPÉCIALES.....	21

LE COIN DU FLUFFISTE : JOSEPH BUGMAN

Josef/Joseph Bugman est décrit la première fois comme un "régiment de renom" dans le Citadel Journal Spring 1985. Il a depuis été repris de multiple fois et son historique largement ré-écrit notamment dans le livre d'armée des nains de WFB4. Les grandes lignes restent depuis. De toute façon, l'histoire de Bugman est le sujet de nombreux poèmes épiques et chansons à boire dont la trame doit diverger certainement d'une à l'autre.

Nain, Pierre et Acier (p.99) le décrit à l'âge de 105 ans (plutôt jeune donc - pour rappel, l'espérance de vie des nains tourne autour de 240 ans) déjà veuf de sa famille et de sa brasserie. C'est, à l'époque, un nain de 1,48 m pour 65 kg avec les cheveux châtais et les yeux marron.

Joseph Bugman est contemporain des Guerres Gobelines (entre -1500 et 50 CI) et il vécut sans doute plutôt autour de -1400 -1300. En effet, le père (ou le grand-père selon les versions) de Josef fuit Ekrund qui tombe en -1498 CI (NPA p.107) et un de ses compagnons, Bazrak Bolgan « a participé aux premières Guerres Gobelines ».

Par ailleurs, il faut garder à l'esprit qu'à cette date-là, l'Empire n'existe pas et que les humains ne sont organisés qu'en tribus (le lecteur rectifiera de lui-même Nick Kyme tout au long des scénarios ci-après). Notez que, même à cette époque reculée, les humains étaient certainement déjà capables de payer pour avoir de la bonne bière. Karak-Norn et Karak-Hirn n'existaient pas non plus.

Si vous souhaitez vraiment respecter l'historique, à cette époque-là, les nains n'ont pas d'armes à poudre (qu'ils ne découvrent qu'en -420CI) : remplacez donc les arquebuses ou les tromblons par des arbalètes, les canons par des balistes ou des catapultes, etc.

Citadel Journal Spring 1985 (p.53)

"Joseph Bugman est probablement le plus célèbre de tous les maîtres brasseurs de tous les temps. La communauté de la Brasserie Bugman, en fait une petite ville, a été fondée par le grand Samuel Bugman, grand-père mort depuis longtemps de Joseph.

A l'époque des Guerres Gobelines, Joseph était un marchand prospère et fortuné et un nain plutôt passif et satisfait. Sa communauté se tenait hors des affaires du temps et loin des pires excès des combats. Joseph lui-même ne s'intéressait pas à ce qui lui semblait être une querelle domestique. Après tout, « la bière est la bière » et la Bitter de Bugman était vendu aux gobelins comme aux nains.

Joseph se trouva impliqué malgré lui dans la guerre



lors qu'un convoi qui transportait sa bière La Meilleure de Bugman à travers le Pays de Trolls fut attaqué par une bande de pillards gobelins. Les nains furent tués jusqu'au dernier notamment Bono le fils unique de [Joseph]. La nouvelle fut un coup terrible porté au vieux nain qui jura d'obtenir une vengeance sans compromission contre les gobelins pour ce vol et ce meurtre. Sans hésitation, Joseph prit son épée et son armure et rassembla une petite troupe avec ses ouvriers. Il y avait là tous ceux qui avaient perdu des proches ou des amis dans le massacre.

La troupe disparut dans les Bad Lands et on attendit parfois parler d'elle dans les années qui suivirent. Ces rumeurs venues du sud évoquaient les ravages des rangers de Bugman qui pratiquaient les embuscades, des raids nocturnes et, généralement, semaient la consternation parmi les gobelins.

Un jour, blessés et épuisés, Bugman et les restes de sa petite troupe revinrent chez eux. Ils participèrent alors à leur dernière bataille en défendant la brasserie contre les armées des gobelinoïdes. Le corps de Joseph Bugman ne fut jamais retrouvé. On considère généralement qu'il est mort avec tous les membres de son régiment et leurs familles."

On apprend dans une seconde version de la description des rangers (Citadel Journal Spring 86) qu'il n'est pas mort à la bataille de la brasserie et qu'il a rejoint Karak-Varn où il a refondé ses célèbres rangers.

Depuis WFB4, Bono a disparu et Bugman ne rentre pas à temps pour combattre pour sa brasserie [LA nains V4-5 p. 95]:

"Un jour, Josef Bugman descendit la rivière avec un brassage spécial pour l'Empereur. Quand il retourna chez lui, il vit une colonne de fumée noire s'échapper de la brasserie et crut que la grande cheminée avait pris feu. Mais alors que sa péniche se rapprochait, il vit que sa brasserie n'était plus qu'un tas de ruines fumantes. Un groupe de pillards gobelins avait trouvé sa brasserie."

Les bières de Bugman

Chaque description de Bugman ou presque lui invente une nouvelle bière :

- XXXXXX ou 6X
- La Castle XXXXXXXXX. (CJS 86) Une bière spéciale pour fêter la reformation des Rangers à Karak-Varn. Elle est considérée comme sa grande œuvre.
- La Bitter (CJS 85)
- La Best Bitter (CJS 86)
- La bière/Lambic de Troll [Troll Brew] (LA nains V4 p95)
- La Dark Bitter (NPA p. 99) réjouit "la cour impériale d'Altdorf et les convives du Haut Roi à Karaz-a-Karaz".
- La Dark Choice (NPA p. 99)
- La King's Gold (NPA p. 99)

Il ne serait pas surprenant que la "Bière de Bugman"

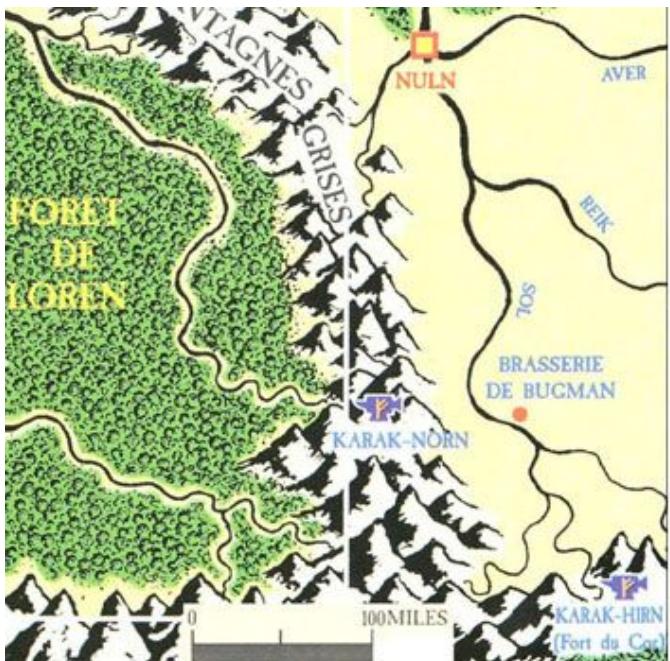
soit devenu, pour les nains, une sorte de marque déposée jalousement réservée à certains brasseurs contemporains se réclamant du savoir-faire du quasi-mythologique Bugman. Peut-être même que Bugman a eu le temps de fonder une nouvelle famille à Karak Varn et d'avoir des descendants.

Localisation de la brasserie Bugman

Toujours selon *Nains, Pierre et Acier* (p. 99), sa brasserie était située près du village de Wusterburg près de la Sol (ou Söll - un affluent du Reik) et on a deux emplacements :

- 1) dans le livre d'armée des elfes sylvains (si, si, p. 28) WFB4-5 à gauche ci-dessous,
- 2) WDF129 (p. 46) où la brasserie est installée plus au sud sur les flancs des Montagnes Noires (plus près de Wusterburg pour le coup).

Choisissez celui que vous préférez, de toute façon, c'était il y a plus de 3500 ans...



LES DÉCORS

Les quatre scénarios de cette campagne nécessitent un investissement en décors – mais cela fait aussi parti du charme du hobby !

Scénario 1 :

Une route, des collines et quelques arbres. Les nains ont besoin de trois chariots.

Scénario 2 :

Une grosse tour.

Scénario 3 :

Une barge pour les nains. Il n'est pas forcément

nécessaire de se lancer dans un truc aussi gros que la photo (d'autant qu'à l'époque de Bugman, les nains n'ont pas encore inventé la machine à vapeur). Une grosse péniche avec des voiles et des rames serait plus adapté.

Des radeaux pour les gobelins (quelques bouts de bois vaguement assemblés suffisent).

Scénario 4 :

Une grosse tour, une route, des positions fortifiées pour les nains et un village fortifié représentant la brasserie elle-même.

INTRODUCTION À LA CAMPAGNE

Josef Bugman est connu comme le plus grand maître brasseur de son époque. Il est très respecté et tenu en haute estime par les nains qui, plus que tous les autres, considèrent l'art de brasser les bières comme aussi noble que celui de tailler la pierre, ou même que l'ingénierie. Le nom de Bugman est célèbre et synonyme de qualité et de toasts portés par les voix rauques des nains ivres. La famille Bugman est originaire des Monts du Dos du Dragon, mais les orques saccagèrent leur demeure ancestrale ainsi que les mines d'Ekrund [en -1498 CI (NPA p.107)]. En ces temps de malheur, le clan prit la route du nord, vers les Montagnes Grises, certains s'y établirent, mais d'autres comme Zamnil Bugman, le père de Josef, élurent domicile dans l'Empire. Leurs talents d'artisans trouvèrent vite acquéreur et qu'ils fussent forgerons ou maçons, leur commerce devint très vite florissant.

C'est dans les forêts du sud-est de l'Empire, dans la province du Wissenland, que Zamnil Bugman posa ses bagages et fonda la célèbre brasserie. Le lieu de l'implantation était idéal, les bois fournissaient le combustible tandis que les eaux pures et cristallines de la rivière Sol, affluent du fleuve Reik assuraient à la bière à la fois une excellente qualité ainsi qu'un rapide réseau de distribution.

Une fois établi en terre sigmarite. Zamnil changea son prénom afin qu'il soit facile à prononcer pour ses clients. Il choisit de se faire désormais appeler Samuel et, à sa naissance, son fils fut baptisé Josef. Ce dernier a sans doute aussi un vrai prénom en Khazalide, mais il n'a jamais été divulgué.

À la mort de son regretté père, Josef décida de lui rendre hommage en faisant prospérer son entreprise autant que possible. En très peu de temps, une grande communauté de nains issus de l'Empire et des Montagnes Grises se constitua autour de la brasserie avec des marchands, des forges, des ingénieurs et bien entendu d'autres brasseurs venus se placer sous le patronage de Bugman. Le nom de ce dernier devint célèbre à travers tout l'Empire, ses bières étant indiscutablement les meilleures. Tout le monde se souvient de la fameuse Lambic de Troll ou la légendaire XXXXXX.

Tandis que le marché s'étendait, la demande grimpait en flèche. Pour approvisionner des grandes cités de l'Empire, Bugman accompagnait souvent lui-même des cargaisons par voie fluviale ou le long de la velle

route naine, ces voyages étaient parsemés de dangers, et en raison des possibles attaques de gobelins ou d'hommes-bêtes, les convois étaient escortés par des nains en armes.

La brasserie fut également fortifiée et protégée par des murs épais. Elle était aussi défendue par les bras vigoureux de nains des clans des Montagnes Grises. Une guilde de brasseurs fut fondée et Josef en prit la tête. En un temps record, la petite entreprise familiale s'était muée en une large communauté prospérant au-delà de toute espérance.

Outre le fait qu'elle était à présent bien défendue, la brasserie était également située en un lieu tenu secret, nul n'imaginait donc qu'elle puisse être attaquée et détruite. L'esprit tranquille, Josef Bugman la quittait donc assez souvent pour accompagner ses barge chargées de bière qui descendaient la rivière Sol.

LA MENACE GRANDIT

Ce que Bugman ne savait pas, c'est qu'une horde de gobelins était en train de se constituer dans les forêts de l'est, en un lieu appelé le Pic des Fougères. Ces peaux-vertes venaient des Montagnes Noires et d'au-delà, chassées par l'acier et la détermination des compagnies mercenaires au service de l'Averland et du Wissenland. Au début, les différentes tribus de réfugiés se querellaient sans cesse, mais l'émergence d'un chef puissant parvint à les unir.

Ce roi gobelin se nommait Grup le Glouton et sa tribu surveillait avec envie les chariots chargés de bière qui empruntaient les routes peu fréquentées. Grup, dont la panse rivalisait avec celle de Grom, et dont l'intelligence n'était pas en reste, commença à ourdir une abominable machination.

Avec sa poigne de fer et les effectifs importants de sa tribu, il se mit à brutaliser les gobelins du voisinage. Pour constituer son armée, il lui fallait un élément motivateur : la bière. Il lui suffisait juste de trouver l'emplacement de la brasserie, la détruire et distribuer la précieuse boisson à ses sujets.

Ce projet en tête, il envoya le très rusé bandit Chicot-de-snot et ses redoutables chevaucheurs de loups porter la première estocade. Ainsi débuta cette « guerre de la bière », sans que les nains aient été officiellement prévenus...

SCÉNARIO 1 – EMBUSCADE SUR LA VIEILLE ROUTE DES NAINS

Les pistes et les routes de l'Empire sont empruntés par les chariots chargés de bière quittant la brasserie. Ces derniers cheminent le long des pistes poussiéreuses des localités humaines ou des communautés de nains expatriés. Ces transports sont dangereux, en particulier dans les étendues sauvages ou à proximité des montagnes et il n'est pas rare qu'un brasseur de la guilde accompagne le convoi pour s'assurer qu'il arrive à bon port. Lorsqu'un personnage de cette importance se déplace, une bande de guerriers nains l'escorte et veille avec vigilance sur la marchandise, allant parfois même jusqu'à la goûter...

C'est ainsi que Bazrak Bolgan, maître brasseur, voyage en compagnie de quelques nains en armes, avec trois chariots pleins de bières de premier choix sous sa responsabilité. Peu de temps après le départ, alors que le convoi chemine au pied des montagnes, le soleil dans les yeux, une menace diffuse se fait ressentir. Soudain, quittant leur cachette, des chevaucheurs de loups gobelins surgissent dans le dos des nains en hurlant. Bazrak lance alors ses ordres aux gardes et cravache les mules de son chariot, situé en

tête de convoi. Mais il est sans doute trop tard, car les gobelins sont déjà sur eux...

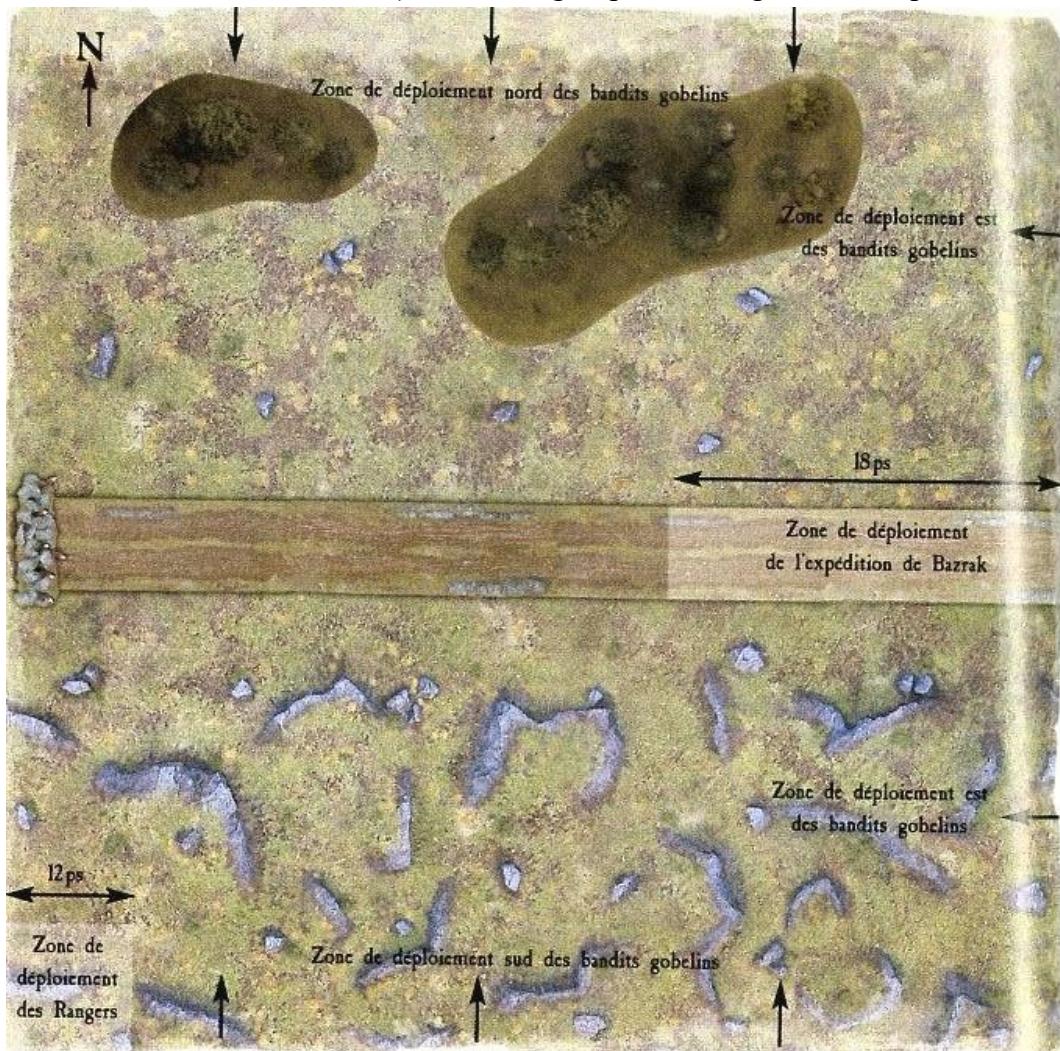
EMBUSCADE !

Bazrak et ses guerriers sont pris par surprise alors qu'ils voyagent le long de la Vieille Route Des Nains. Les gobelins chevaucheurs de loup attaquent sans prévenir et les nains ne peuvent pas prendre le risque de leur faire face et de perdre leur précieuse cargaison. Ils doivent donc tenter de fuir avec les chariots tandis que l'arrière-garde essaie de ralentir les assaillants.

Le bandit gobelin Chicot-de-snot et sa bande de chevaucheurs de loups surveillaient les allées et venues non loin de la brasserie. Ils ont attendu que le convoi s'en soit suffisamment éloigné pour lancer leur attaque, or ils ignorent que depuis un certain temps, eux aussi sont observés...

LES ECLAIREURS

Dans les montagnes qui surplombent la route, un groupe de rangers nains patrouille à la recherche



d'orques, de gobelins et d'hommes-bêtes. Des traces fraîches indiquaient sont aucun doute possible le récent passable de gobelins montés. En franchissant différents cols et passes, ils suivirent à distance Chicot-de-snot et sa bande de chevaucheurs de loups et les ont espionnés tandis qu'ils préparaient leur embuscade. Dès qu'ils aperçoivent en contrebas le convoi de bière, ils se ruent au secours de leurs frères nains.

LES ARMÉES

L'expédition de Bazrak

Le convoi de Bazrak totalise 275pts, le maître brasseur est le Général d'armée. Les unités doivent être sélectionnées parmi les choix suivants :

Guerriers, Arbalétriers, Arquebusiers, 3 chariots à bière (choix obligatoire, voir nouvelles unités), Tueurs

Les rangers

Les secours sont de 100pts, il s'agit d'une force indépendante, à ce titre, elle n'a pas de général et fait ses propres tests de déroute. Ses membres sont choisis parmi les unités suivantes :

Rangers, Montagnards (voir nouvelles unités).

Les bandits de Chicot-de-snot

La horde de bandits gobelins totalise 400pts, son général est Chicot-de-snot, et les unités qui la composent sont sélectionnées à partie de la liste suivante :

Chevaucheurs de loups, 0-3 trolls de pierre, 0-1 catapulte à Plongeur de la Mort.

LE CHAMP DE BATAILLE

Une surface de jeu de 1,20 x 1,20 m est recommandée pour cette escarmouche, la Vieille Route des Nains la traverse en son milieu comme indiqué sur la carte. Pour empêcher la fuite de des chariots, Chicot-de-snot et ses gobelins y ont mis en place une barricade faite de grosses pierres et de pieux, à 6ps du bord de table ouest. Le côté sud est occupé par des contreforts montagneux qui comptent comme un terrain infranchissable de sorte que nul ne peut s'enfuir par là. La route est un terrain normal d'environ 6ps de large, tout chariot qui l'emprunte peut ajouter 1D3ps à son Mouvement. Lorsque l'un d'eux arrive à hauteur de la barricade, il doit la contourner en sortant de la route et subit ainsi une pénalité de Mouvement de -1D3ps.

DÉPLOIEMENT

Les nains se déplacent en premier.

Le convoi nain avance en colonne le long de la route, les unités sont déployées sur celle-ci, dans les 18ps du bord de table est. Les trois chariots doivent être en colonne et à moins de 2ps les uns des autres. Bazrak Bolgan peut débuter la partie à bord de l'un des chariots, il s'ajoute à l'équipage et n'en remplace pas

un membre.

Les rangers ne sont pas déployés immédiatement, au début du second tour nain, jetez 1D6, ils entrent en jeu sur 4+. Si ce n'est pas le cas effectuez un nouveau jet au tour suivant en ajoutant +1 au résultat, et ainsi de suite. Les rangers arrivent par le côté ouest de 12ps et se déplacent à moins de 12ps des montagnes (comme indiqués sur la carte), ils ne comptent pas comme s'étant déplacés puisque l'on considère qu'ils avaient déjà pris un poste d'observation avant le début de l'embuscade.

Les gobelins arrivent par n'importe quel bord de table à l'exception de celui de l'ouest, ils sont considérés comme revenant en jeu après avoir poursuivi un ennemi hors de la table. Si une Catapulte à Plongeur de la Mort fait partie de la horde, elle doit être cachée dans les montagnes à moins de 12ps du bord de table sud.

RÈGLES SPÉCIALES

Ces règles spéciales sont en application pour toute la durée de la partie.

Escarmouche : l'embuscade sur la Vieille Route des Nains se déroule selon les règles d'escarmouche. Les amendements suivants s'appliquent dans le cadre de ce scénario :

Déroute : Les nains sont si déterminés à sauver la bière qu'ils n'effectuent de test de déroute que lorsque 50 % de leurs effectifs sont hors de combat (les chariots ne sont pas pris en compte). De plus, ils sont immunisés aux tests Seuls contre tous. Les rangers bénéficient aussi de ces règles, mais en cas de déroute de l'escorte du convoi, la partie est finie pour tous les nains.

Cavalerie : Si un chevaucheur de loup perd 1 Point de Vie, alors son loup est tué et il n'est pas nécessaire d'effectuer de jet sur le tableau des dégâts. Remplacez la figurine par un gobelin à pied.

Tir : Toutes les figurines sont des tirailleurs, il n'y a donc aucun modificateur lors d'un tir sur une figurine individuelle, ou un groupe de tirailleurs.

Tout autre modificateur reste applicable.

Nains ivres : Au cours du trajet, certains nains ont pu se servir quelques bières pour se désaltérer. Au début de la partie, jetez 1D6 pour chaque nain de l'expédition à l'exception de Bolgan et des équipages des chariots, un 1 signifie que le nain en question est saoul. Tous les nains ivres sont *immunisés à la panique*, mais subissent un malus de -1 à leurs jets pour toucher au corps-à-corps et au tir. A chaque tour, après les déclarations de charge et avant les mouvements, jetez 1D6 pour chacun d'eux ajoutant +1 au résultat si un ennemi est à portée de charge, et consultez le tableau d'ivresse.

D6 Tableau d'ivresse

- 1 *Stupeur* – Le nain s'assied, hébété par l'alcool. Il ne peut ni bouger, ni tirer ce tour-ci et compte comme étant sonné.
- 2 *Démarche titubante* – Tout en pourchassant des ennemis imaginaires, le nain titube sur 1D6ps dans une direction aléatoire (déterminée par un dé de dispersion). Si ce mouvement l'amène au contact d'un ennemi réel, il compte comme ayant chargé.
- 3-5 Aucun effet secondaire
- 6 *Enragé* – Le nain est également ivre de colère et se rue inconsciemment vers l'ennemi. Déplacez-le immédiatement d'1D6ps vers l'ennemi le plus proche, s'il arrive au contact, il compte comme ayant chargé et il obtient un bonus de +1 en Force pour le premier tour de combat.

Chariots à bière nains : Cette unité un peu particulière a été conçue sur mesure pour ce scénario. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'objectifs mobiles qui sont intégrés gratuitement au convoi nain.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chariot	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Mule	6	2	0	3	3	1	2	0	4
Équipage	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Nombre de membres d'équipage : 2

Armes et armures des membres d'équipage : Arme de base et armure légère. Le nain qui ne conduit pas l'attelage porte une arquebuse naine.

Règles Spéciales : Un chariot suit toutes les règles des chars mais en raison de sa conception à des fins civiles, il ne provoque aucune touche d'impact. Le véhicule proprement dit ainsi que son attelage de mules et son équipage ne constituent qu'une seule figurine en termes de jeu (en particulier pour les tirs et les corps-à-corps).

Le nain équipé d'une arquebuse peut se déplacer à loisir sur le char et compte donc comme ayant un arc de tir de 360°.

Bazrak est la seule figurine qui peut rejoindre un char et il peut débuter la partie à bord de l'un d'eux. Toujours en raison de leur vocation civile, ces véhicules n'octroient pas de bonus à la sauvegarde de Bazrak lorsqu'il se trouve à bord.

LA BATAILLE

Premier tour

Les gobelins ont tendu une embuscade et bénéficient de l'effet de surprise, ils jouent donc automatiquement en premier.

Durée de la partie

Ce scénario dure huit tours, mais il prend fin si au moins deux chariots s'échappent ou si tous sont détruits, ou encore si l'un des deux camps est annihilé ou rate un test de déroute.

Conditions de victoire

Si l'un des deux camps est annihilé ou rate un test de déroute la victoire revient alors au camp restant. Si au moins deux chariots parviennent à s'enfuir, les nains sont automatiquement victorieux (un chariot en fuite ne compte pas). Si tous les chariots sont détruits, ce sont les gobelins qui empochent la victoire.

Sinon jouez les huit tours de jeu. Si un seul des chariots s'échappe, la partie se termine sur un match nul. Si aucun des chariots ne parvient à s'enfuir, les gobelins gagnent, on considère que d'autres peaux-vertes affluent sur le lieu de l'embuscade et que les nains sont submergés par le nombre. Si l'un des deux camps rate un test de déroute avant que tous les chariots ne se soient enfuis ou aient été détruits, il perd la partie. On considère que les gobelins rattrapent les chariots qui se sont enfuis ou que les nains peuvent continuer leur route en ayant récupéré toute leur cargaison.

Bonus de victoire

Si les nains gagnent, ils disposeront au cours de la dernière bataille (scénario 4) de +75pts de troupes par chariot sauvé et pourront également utiliser une unité de Montagnards dans leur armée.

Si les gobelins l'emportent, ils bénéficieront de +75pts de troupes par chariot détruit. De plus, au début de cet affrontement, 1D6 sera jeté pour chaque membre de la tribu de Chicot-de-snot, tout résultat de 1 indiquant un certain état d'ébriété (les gobelins et leur éventuelle monture comptent comme étant ivres (voir les règles spéciales du scénario 4)).

SCÉNARIO 2 – LE SIGNAL DE SKEGGI

Privés des défenses naturelles que constituent les montagnes, les nains qui vivent dans l'Empire ont dû imaginer de nouvelles façons de se protéger. Ils ont construit de hautes tours de pierre afin de surveiller les environs de leurs villages : si un ennemi est repéré, une riposte rapide peut être organisée ou, si la menace est trop importante, un grand feu est allumé au sommet de la tour afin d'appeler tous les nains de la région à l'aide.

Il était du devoir de Skeggi Threksson, capitaine et parent loyal de Bugman, de s'occuper d'une des nombreuses tours se dressant autour de la ville qui s'était peu à peu construite autour de la brasserie. Skeggi et ses guerriers ignorent encore tout de l'embuscade dans laquelle étaient tombés Bolgan et le convoi, ainsi que de la menace qui se rassemblait dans les bois...

Grabnatz Ventramer et ses gobelins se rassemblaient dans la forêt, leurs yeux chafouins fixés sur les nains dans leur tour de pierre. Chamane à la réputation douteuse, Grabnatz devait détruire l'édifice afin d'empêcher que le signal soit allumé, ce qui permettrait à l'armée de Grup de lancer une attaque surprise contre la brasserie. Caché par l'obscurité des forêts, Grabnatz ordonna à sa horde de ramper vers l'ennemi. Ils allaient détruire la tour, la faire s'effondrer sur ses occupants grâce aux sortilèges de

leur chef et surtout grâce à leur arme secrète...

ATTAQUE SURPRISE

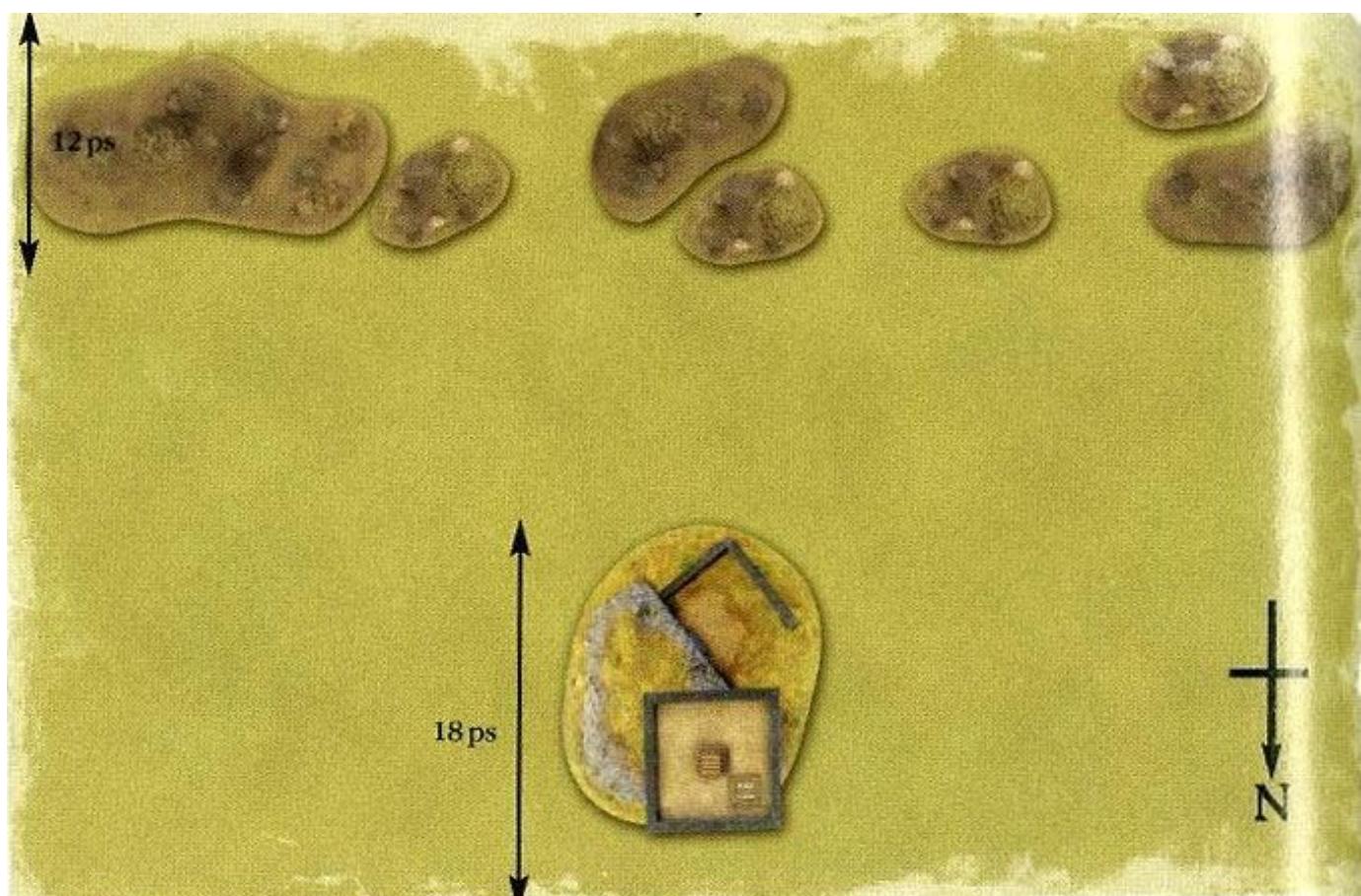
Grabnatz et ses gobelins se faufilent vers la tour de garde, essayant d'avancer au plus près des nains avant de lancer l'attaque. Grabnatz est rusé (pour un gobelin) et sait qu'il lui sera difficile de détruire la tour. Il a donc concocté un horrible mélange volatil et inflammable, assez puissant pour déchirer la pierre s'il est embrasé. S'il arrive à amener un baril de cette mixture au pied de la tour et à l'allumer, les nains (et leur tour) n'ont aucune chance.

Toujours sur le qui-vive, Skeggi surveille la lisière de la forêt. Des dizaines de formes sombres s'agitent soudain que la tour est menacée ! Appelant ses guerriers après avoir rapidement allumé le signal. Il épaule son arbalète et se prépare au combat. Il sait que Bugman est en train de descendre la Sol, et que si ce dernier aperçoit le signal, il pourra prévenir les autres nains du Dos du Dragon de l'attaque à venir.

LES ARMEES

La garnison de la tour

La force de nains de Skeggi fait 1000pts. Skeggi Trekkson, capitaine nain, est son général, et celle-ci doit être choisie selon la liste ci-dessous.



- Personnages : 0-1 Ingénieur nain (peut recevoir jusqu'à 50pts d'objets runiques)
 - Unités de base : Guerriers, Arbalétriers, Arquebusiers
 - Unités spéciales : 0-1 Tueurs, 0-1 Longue-barbes et 0-2 Balistes OU 0-1 Canon OU 0-1 Catapulte.
- Les longues-barbes et les machines de guerre peuvent recevoir des runes selon la liste d'armée.

Les sapeurs gobelins de Grabnatz

La horde de Grabnatz fait 1250pts. Elle est menée par Grabnatz, chamane gobelin, qui est son général. Elle doit être sélectionnée selon la liste ci-dessous.

- Personnages : Gulag (le garde du corps orque), 0-1 Grand chef gobelin (peut recevoir jusqu'à 50pts d'objets magiques).

- Unités de base :

Gobelins, 0-1 snotlings, chevaucheurs de loup.

- Unités spéciales :

0-1 unité de gobelins Toxikos (voir règles spéciales), 0-2 lance-rocs gobelins (ils ne peuvent pas être accompagnés de Brutes orques).

Unités rares : 0-1 Géants, Trolls

LE CHAMP DE BATAILLE

La bataille se joue sur une table d'1,80 x 1,20 m. La tour de Garde est placée au milieu de la table, à 18ps du bord de table nord comme indiqué sur la carte ci-dessous. Le bord sud de la table est occupé par une forêt dense, qui ne s'étend toutefois pas à plus de 12ps de celui-ci. Le reste de la table est vide de tout décor, les nains ayant dégagé les environs.

DÉPLOIEMENT

La force des nains défend la tour et doit être déployé dans un rayon de 6ps ou à l'intérieur de celle-ci.

Les gobelins tentent de prendre les nains par surprise. Si ces derniers ont gagné le scénario précédent, ils savent que les environs grouillent d'ennemis et la

horde de Grabnoats doit être déployée à moins de 6ps du bord de table sud. Si la bataille précédente s'est soldée par une égalité, ils peuvent se déployer jusqu'à 12ps. Si les gobelins ont gagné, ils peuvent se déployer jusqu'à 18ps et bénéficieront d'un +1 supplémentaire sur le jet de dé déterminant qui joue en premier, les nains ne s'attendant pas à être attaqués. Les nains se déploient en premier.

RÈGLES SPÉCIALES

Ces règles s'appliquent à cette bataille.

Tour de garde : La tour de garde est un édifice solide, et compte à tous points de vue comme une tour, telle que décrite dans la partie Siège du livre de règles [WFB6].

Le sommet de la tour est protégé par un parapet abritant le signal, et est assez vaste pour accueillir 10 nains. Son étage dispose de meurtrières, et peut accommoder 5 nains. Toutes les figurines se trouvant dans ou sur la tour se déploient en tirailleurs, comme indiqué dans les règles de siège.

La tour est renforcée par un mur couvrant son avant et l'un de ses flancs (voir la carte). Ce mur compte comme un obstacle défendu derrière lequel des unités naines peuvent se déployer.

Géant : Si les gobelins sont accompagnés d'un géant, celui-ci peut toujours choisir d'utiliser son attaque *Coup de massue* contre la tour.

LA BATAILLE

Premier tour

Jetez 1D6 pour déterminer qui joue en premier, les gobelins disposent d'un bonus de +1 sur ce jet de dé. Les nains allument le signal immédiatement, les gobelins doivent donc détruire rapidement la tour pour empêcher Bugman de l'apercevoir.

Durée de la partie

La bataille dure 6 tours mais s'arrête immédiatement si l'un des deux camps est exterminé.

Conditions de victoire

A la fin de la bataille, additionnez les Points de Victoire de chaque camp pour déterminer qui a gagné. Les gobelins marquent 250 Points de Victoire supplémentaires s'ils sont arrivés à détruire la tour. Les quarts de table et les captures d'étendard n'accordent aucun Point de Victoire. Si les gobelins endommagent la tour (en lui causant au moins un dommage (*Créneaux détruits* ou *Partiellement effondrée*)), ils ne gagnent que +125 Points de Victoire. Si un camp dispose d'au moins 200 Points de Victoire de plus que l'autre, il est considéré vainqueur. Tout autre résultat est une égalité.

Bonus de victoire

Si les nains gagnent, Bugman est averti du danger et



se précipite vers sa brasserie, ce qui laisse moins de temps aux gobelins pour préparer leur embuscade. La bataille suivante ne durera que 5 tours au lieu de 6 et Bugman jouera en premier.

Si les gobelins gagnent, ils auront tout le loisir de tendre leur piège. La bataille suivante durera 7 tours et les gobelins joueront en premier.

SCÉNARIO 3 – AU FIL DE LA SOL

Les nains n'aiment pas beaucoup l'eau, même en tant que moyen de transport. Seuls les clans de Barak Varr s'intéressent aux bateaux, étant installés sur les rives du Golfe Noir. Ces nains-là ont conçu de merveilleuses inventions mues par la vapeur, mais les autres clans les voient avec un mélange de mépris de suspicion, ne faisant quant à eux confiance qu'à la roche et à l'acier.

Les expatriés nains de l'Empire ont cependant tendance à être plus ouverts d'esprit que leurs cousins des montagnes, et de même que Bugman a adopté nombre de coutumes humaines, il utilise des barges fluviales pour faire parvenir sa marchandise aux quatre coins de l'Empire. La Sol coule juste à côté de la brasserie, et elle s'est avérée idéale pour exporter des marchandises dans tout le pays, aussi des bateaux chargés de bière empruntent-ils souvent cet affluent du Reik. De tels voyages ne sont toutefois pas dénués de périls et Bugman et ses guerriers sont toujours sur le qui-vive lorsqu'ils accompagnent une de leurs précieuses cargaisons.

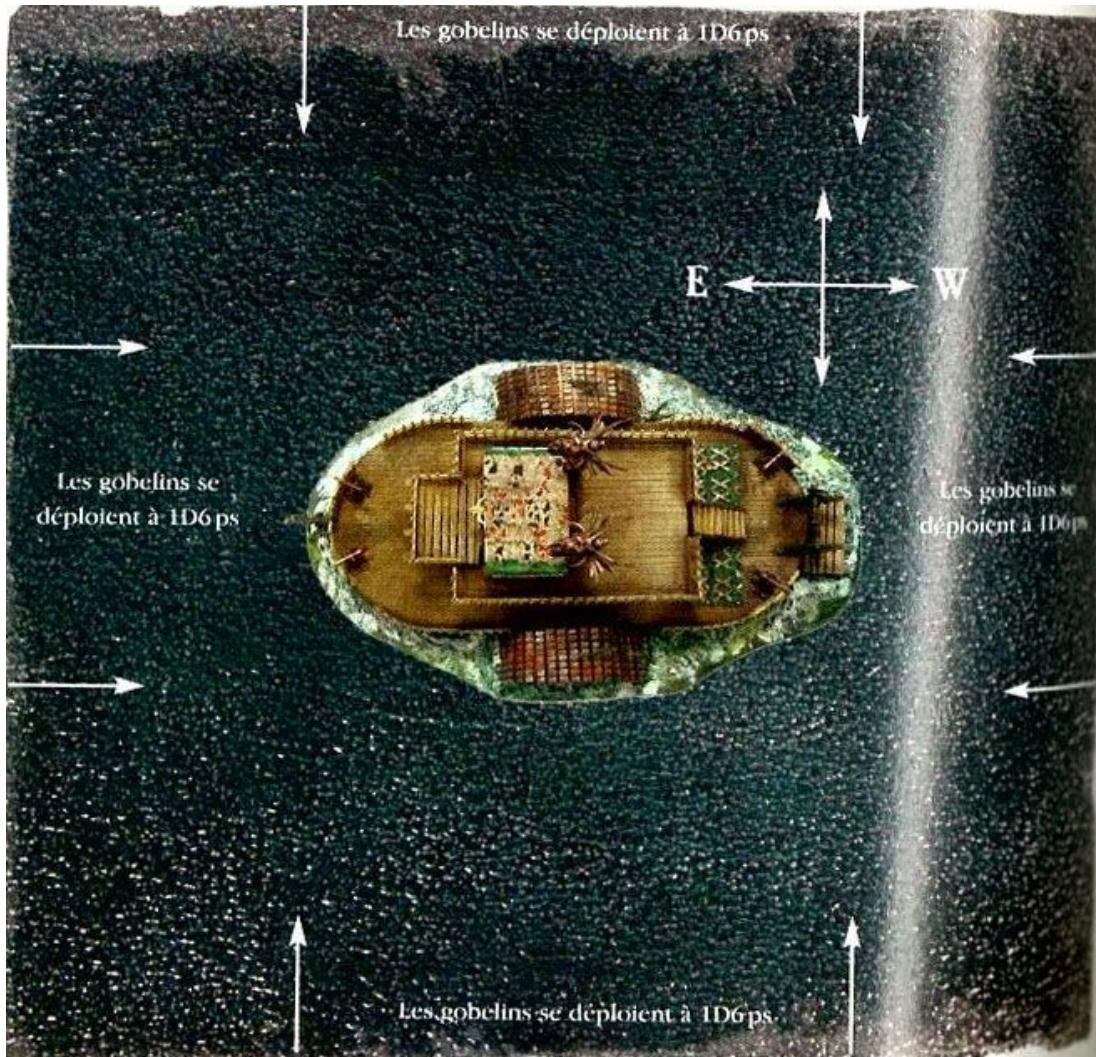
En ce jour, la menace est autrement plus grave. À l'issue du maître brasseur, une horde de gobelins

surveillait ses allées et venues, avec des intentions bien plus lugubres qu'un simple pillage. Le roi gobelin Grup a ordonné à ses guerriers de ralentir Bugman pour l'empêcher de venir au secours des siens, eux aussi bientôt en danger.

Il est revenu au kap'tain Skabend, pirate gobelin tristement et localement célèbre de prendre d'assaut la barge avec ses gobelins, les sinistres Rats d'Rivières. Ils ont pour mission de couler l'embarcation et d'empêcher Bugman de rentrer chez lui. C'est alors que Skabend aperçoit un vieil ennemi à bord du bateau, Grim « N'a-qu'un-Oeil » Grunsson. Frottant le crochet qui remplace sa main, souvenir de leur dernière rencontre, il fait le serment de prendre l'autre œil de Grim, finissant ainsi ce qu'il a commencé il y a bien longtemps déjà.

ASSAUT SUR LA RIVIÈRE

Kap'tain Skabend et ses gars ont lancé une attaque fulgurante sur la barge naine. Les frêles embarcations de bois sont loin d'être aussi solides ou rapides que celle-ci, mais Skabend connaît bien la rivière et a choisi d'attaquer en un lieu où le bateau nain doit



avancer avec précaution dans un bras de rivière étroit, de crainte de s'échouer sur les nombreux bancs de sable.

Il dispose de peu de temps, mais s'il arrive à aborder le navire et à percer sa coque, celui-ci peut être envoyé par le fond, faisant en sorte que Bugman n'arrive jamais à temps à la brasserie.

Grim est conscient qu'en ralentissant le navire devient vulnérable. Alors que les gobelins se rapprochent, les nains savent qu'ils devront à tout prix les empêcher de monter à bord. S'ils arrivent à tenir les peaux-vertes en respect assez longtemps, ils arriveront à un point de la rivière assez profond pour reprendre de la vitesse et les distancer facilement. Quoi qu'il en soit, Bugman, Grunnnson et son équipage doivent se rendre à la brasserie avant qu'il ne soit trop tard.

LES ARMÉES

L'équipage de Grim Grunnnson

La force naine de Grim fait 400 points. Elle est menée par Josef Bugman, qui comptent tous deux comme étant des généraux (les troupes situées à 12ps de l'un ou l'autre peuvent donc utiliser leur Commandement) et doit être choisie selon les restrictions ci-dessous.

- *Unités de base* : Guerriers, Arbalétriers, Arquebusiers
- *Unités spéciales* : Tueurs, 5+ loups de mer (voir règles spéciales)

Les Rats d'Rivière du Kap'tain Skabend

La horde pirate du Kap'tain fait 500 pts. Elle est menée par le chef gobelin Kap'ain Skabend qui est son général et doit être choisie selon les restrictions ci-dessous :

- *Personnages* : Slygit
- *Unités de base* : gobelins, Snotlings
- *Unités spéciales* : 0-2 Lance-harpons (voir règles spéciales), 0-2 Lance-gobs (voir règles spéciales).
- *Unités rares* : 0-3 Trolls des Rivières, Radeau à Pompe Snotling (voir règles spéciales).

Note tous les radeaux utilisés par les gobelins, y compris le Rado d'Attack' de Skabend sont gratuits pour compenser le fait que les nains se trouvent dans la barge.

LE CHAMP DE BATAILLE

La bataille se joue sur une table d'1,20 x 1,20 m. Elle est inhabituelle car elle se déroule entièrement sur la rivière Sol. Le champ de bataille consiste donc en une grande étendue d'eau agitée. Son seul « élément de décors » est la barge de Grim, placé au centre de la table. Elle suit le courant et ne bougera donc pas de toute la bataille. Le reste du champ de bataille est vide

mais des débris pourront entrer en jeu, voir plus loin.

DÉPLOIEMENT

La force naine entière doit être déployée sur la barge. Les pirates gobelins sont déployés sur des radeaux (voir plus loin), chaque radeau étant placé à moins d'1D6ps de n'importe quel bord de table (jetez un dé pour chaque radeau).

Les nains se déploient en premier.

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles spéciales suivantes s'appliquent pour la durée de la bataille.

Escarmouche : Cette bataille suit les règles d'escarmouche, avec les modifications suivantes :

Tir : Aucune pénalité ne s'impose aux jets pour toucher des tirs visant des tirailleurs ou des personnages isolés.

Déroute : Les nains sont déterminés à ne pas céder un pouce de terrain et à se battre jusqu'à la mort. Ils n'ont de toute façon nulle part où fuir et sont donc immunisés aux tests de déroute.

Détermination : Les nains sont décidés à défendre la barge au prix de leur vie, ils sont donc immunisés aux tests *Seul contre tous* et à la panique.

Bataille navale : La bataille entière se déroule sur une rivière rapide et tumultueuse. Les règles spéciales suivantes s'appliquent donc.

LE COMBAT NAUTIQUE

Et vous pensiez que le combat au sol était parfois difficile...

Escarmouche : La bataille se joue selon les règles d'escarmouche.

Courant : La rivière Sol est un rapide affluent du Reik, et si la barge de Grim peut facilement la remonter, les gobelins doivent ramer de toutes leurs forces pour ne pas voir leurs radeaux emportés par le courant. Celui-ci va d'est en ouest.

Au début de chaque tour, à partir du deuxième, jetez 1D6 et déplacez tous les radeaux gobelins d'autant de ps dans le sens du courant. Si un radeau en touche un autre, il y a collision. Si un radeau sort de la table à cause de ce mouvement, il compte comme ayant poursuivi un adversaire hors de la table et pourra revenir au début de son tour suivant.

Débris : La Sol charrie divers débris. Si le jet de dé indiquant la force du courant est de 4 ou plus, 1D6 éléments de débris (tonneaux, caisses, troncs d'arbre...) entrent en jeu par le bord de table indiquant l'amont et se déplacent à la vitesse du courant, et continueront de le faire au début de chaque tour (les débris sont plus légers que des embarcations et se

déplacent donc lors du tour de chaque joueur). Les deux joueurs jettent chacun 1D6, le plus haut résultat place l'un des éléments de débris sur le bord de table, puis son adversaire en fait autant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les débris aient été placés. Ceux-ci se déplacent en ligne droite depuis leur point d'entrée, jusqu'à ce qu'ils entrent en collision avec autre chose ou sortent de la table.

Les débris sont détruits s'ils touchent une embarcation. Ils ne font aucun dommage à la barge, mais infligent une touche de Force 2 aux radeaux.

Nage : Si une figurine tombe (ou se jette, voir les règles de Grim et Skabend) à l'eau, elle devra nager lors de sa prochaine phase de mouvement (c'est-à-dire qu'elle perd l'occasion de se déplacer pour le tour de joueur en cours si elle ne l'a pas encore fait). Une figurine doit obtenir un jet inférieur ou égal à sa Force sur 1D6 pour nager (un 6 est toujours un échec). Si elle y parvient, elle peut se déplacer de jusqu'à 1D6+1ps lors de cette phase de mouvement. Si elle échoue, elle doit lancer un autre dé et obtenir un résultat inférieur à sa sauvegarde d'armure (un 6 est toujours un échec) pour ne pas couler. Si elle coule, elle se noie et est retirée comme perte. Si elle réussit, elle ne peut pas nager lors de ce tour et est emportée par le courant de la distance déterminée au début du tour. Si une figurine quitte la table de cette manière, on considère qu'elle se noie.

Si une figurine nage jusqu'à un radeau, elle s'y hisse automatiquement.

LES PIRATES GOBELINS

Le Kap'tain Skabend et ses Rats d'Rivière sont rusés et disposent, en sus de leurs radeaux, de diverses machines facilitant leur piraterie.

Radeaux : Les pirates gobelins sont tous montés sur des radeaux. Chaque radeau peut porter jusqu'à 10 gobelins, dispose d'une Endurance de 4, de 3 Points de Vie et peut se déplacer de 8ps à chaque tour. Pour chaque PV perdu, la vitesse du radeau diminue de 2ps. Quelle que soit la vitesse du radeau, les gobelins à bord peuvent tirer : ils ne comptent pas comme ayant couru même si le radeau se déplace de plus de 4ps.

Perte de contrôle : Lors de cette partie, les gobelins ne souffrent pas d'*Animosité*, bien qu'ils puissent perdre le contrôle de leur radeau. Au début de chaque tour du joueur gobelin, celui-ci jette 1D6 pour chaque radeau contenant des gobelins. Sur un résultat de 1, il jette un autre D6 et consulte le tableau ci-dessous.

D6 Tableau de contrôle

- 1 *Hors contrôle* : Le radeau échappe à son équipage. Tous les gobelins à bord doivent réussir un test de Force ou être projetés d'1D3ps dans une direction aléatoire. De plus, le radeau se déplace de son mouvement maximum dans une direction aléatoire (même en cas de HIT sur le dé de dispersion : utilisez la flèche).
- 2-4 *Woah !* Les gobelins gardent le cap, mais leur vitesse est réduite d'1D3ps pour la durée de ce tour.
- 5 *Ouf...* Les gobelins arrivent à maîtriser le radeau, qui peut se déplacer normalement pour la durée de ce tour.
- 6 *Souquez ferme !* Les gobelins rament avec vigueur, avides d'en découdre. Le radeau peut se déplacer d'1D6ps supplémentaire lors ce tour.

(Note : *Les radeaux sans équipage subissent automatiquement le résultat Hors de contrôle lors de ce tour.*)

Collision : Si un radeau heurte la barge ou un autre radeau, une collision a lieu. Si deux radeaux entrent en collision, tous deux subissent une touche de Force 4. Si un radeau heurte la barge, il subit 1D3 touches de Force 5. Si un radeau est endommagé par une collision sans être détruit, tous les gobelins qu'il contient se trouvant à moins d'1ps de son bord doivent réussir un test de Force ou être projetés par-dessus bord. Ne faites ce test que si le radeau perd un PV à cause d'une collision, pas à la suite d'un tir.

Si un radeau est détruit pour une raison ou une autre, tous les gobelins qu'il transporte se retrouvent dans l'eau.

Lance-gobs : Le Lance-gobs fonctionne comme une Catapulte à Plongeurs de la Mort, si ce n'est qu'il est prévu pour envoyer des gobelins sur le pont des bateaux ennemis afin d'attaquer l'équipage. Si le Lance-gobs obtient une touche sur le pont de la barge, il ne cause aucun dommage. À la place, placez un goblin au point d'impact. Celui-ci ne pourra ni se déplacer ni attaquer lors de ce tour, à moins d'atterrir directement sur un nain, auquel cas il l'attaque. Placez le goblin au contact du nain. Lors de la phase de combat, il bénéficiera d'un bonus de +1 pour toucher et de +1 en Force, pour ce round de corps à corps uniquement. Lorsqu'un goblin atterrit sur le pont de la barge, jetez un dé. Sur un résultat de 1, il s'est pris dans les cordages, a atterri dans la cheminée ou toute autre mésaventure impliquant qu'il est tué sur le coup (il n'accorde toutefois aucun Point de Victoire à l'ennemi). On considère que le Lance-gobs dispose d'assez de gobelins volontaires pour pouvoir tirer durant le reste de la partie. Les gobelins qu'il envoie

sont équipés de deux armes de base. Le radeau contenant le Lance-gobs est entièrement occupé par celui-ci, ses munitions et ses servants, aussi aucun autre gobelin ne peut s'y hisser. Le Lance-gobs est manœuvré par trois gobelins, qui peuvent se faire tirer dessus selon les règles habituelles. Le radeau ne peut pas attaquer la barge et peut toujours se déplacer à pleine vitesse. En revanche, s'il bouge de plus de 4ps, les résultats « Hit » sur le dé de dispersion n'indiqueront pas une touche, mais que le gobelin dévie dans le sens indiqué par la petite flèche du symbole. Les mouvements dus au courant ne comptent pas pour ce qui est de ce point de règle. Tout gobelin tiré par le Lance-gobs et atterrissant dans l'eau est retiré comme perte. Si le tir atterrit sur un autre radeau, le gobelin est ajouté à ceux que contient déjà le radeau.

Radeau à Pompe Snotling : Ce radeau se déplace et opère de la même façon qu'un Chariot à Pompe Snotling. Le Radeau à Pompe dispose d'une proue hérisseée de pointes que son équipage manœuvre pour éperonner les vaisseaux ennemis. Si le radeau charge la barge, il lui inflige 1D6 touches d'Force 6 et ne subit aucun dommage en retour (en revanche, le radeau subit les dommages habituels s'il entre en collision avec la barge en raison du courant). Le Radeau à Pompe ne peut pas être utilisé pour aborder la barge, seulement pour la charger.

Lance-harpons : Le Lance-harpons est basé sur la baliste gobeline. Il peut bien sûr être utilisé pour empaler des nains, mais une corde est attachée à ses projectiles pour permettre au radeau de s'attacher à la barge et de s'en rapprocher afin d'y déverser son équipage. Le Lance-harpons ne peut pas tirer si le

radeau se déplace (l'équipage est occupé à le manœuvrer), à moins que ce déplacement ne soit dû au courant. Si un Lance-harpons obtient une touche sur la barge, il peut immédiatement se déplacer d'1D6ps supplémentaire vers elle en ligne droite. Il pourra en faire autant lors de ses phases de mouvement suivantes, jusqu'à ce qu'un nain décroche le harpon en se déplaçant au contact du bord de la barge qui a été touché. Le nain ne pourra rien faire d'autre ce tour-ci que décrocher le harpon. Un radeau Lance-harpons peut contenir jusqu'à 10 gobelins en plus de ses trois servants.

Rado d'Attak' de Skabend : Skabend dispose d'un radeau plus gros et plus puissant que les autres gobelins. Il peut accueillir jusqu'à 20 gobelins. Ce radeau est conçu pour agir comme une sorte de tour de siège permettant d'attaquer les autres navires et dispose de règles spéciales pour attaquer la barge (voir ci-dessous). Il dispose d'une Endurance de 5 et de 4 Points de Vie. Il ignore les débris, mais se déplace hormis cela comme les autres radeaux gobelins.

Trolls des Rivières : Ces créatures sont bien adaptées au combat dans l'eau et n'utilisent pas les radeaux pour se déplacer (ils risqueraient de les couler). Ils commencent la partie dans l'eau, peuvent y nager de 2D6ps à chaque tour et relancent leurs tests de Force lorsqu'ils nagent. Tant qu'ils sont dans l'eau, ils sont immunisés à la *stupidité*.

LA BARGE NAINE

L'armée naine entière se trouve à bord du navire de Grim Grunsson. Il s'agit d'un prodige de la technologie naine, équipé de quatre redoutables



canons sur pivot.

Attaquer la barge : La Barge est considérée comme un obstacle défendu, un peu à la manière d'une forteresse flottante. Elle peut être attaquée de diverses façons, comme expliqué ci-dessous.

Gobelins sur radeau : Tous les radeaux gobelins sont équipés de cordes et de grappins. Un radeau peut attaquer la barge s'il finit son mouvement à son contact (vous n'avez pas à déclarer une charge). Tous les gobelins du radeau peuvent alors tenter de monter à bord.

Les gobelins touchent leurs adversaires sur un 6, comme s'ils attaquaient un obstacle défendu. S'ils arrivent à infliger un jet sur le tableau des dégâts à leur adversaire, ils parviennent à se hisser à bord (placez le gobelin sur le pont, à côté du nain qu'il affronte). Le gobelin touchera normalement son adversaire lors du tour suivant. Si un nain inflige un jet sur le tableau de dégâts à son adversaire, celui-ci est rejeté à l'eau et se noie, il est donc retiré comme perte.

Le Rado d'Attack' de Skabend : Les gobelins qui l'occupent peuvent attaquer la barge comme décrit plus haut. De plus, le navire de Skabend est conçu pour de telles opérations et disposent d'une rampe d'abordage capable de s'abattre sur le pont ennemi pour permettre le passage des gobelins. Jusqu'à 5 gobelins peuvent attaquer simultanément depuis la rampe. Ceux-ci ne subissent alors aucune pénalité sur leur jet *pour toucher*. Les gobelins blessés en retour restent sur la rampe et ne tombent pas à l'eau.

Trolls des rivières : Les trolls peuvent attaquer la barge en essayant d'escalader sa coque. Chaque troll doit réussir un jet inférieur ou égal à sa Force pour y parvenir, il devra alors obtenir des 6 pour toucher sa cible comme indiqué plus haut.

Combat sur la barge : Tant qu'un radeau est utilisé pour attaquer la barge, il ne se déplace pas avec le courant : on considère que les gobelins se sont accrochés d'une façon ou d'une autre et que le radeau avance à la même vitesse que le navire ennemi. Le radeau pourra quand même être heurté par d'autres radeaux ou des débris et subira les dommages habituels. Si pour une raison ou une autre un radeau échappe au contrôle de ses occupants et s'éloigne de la barge ou coule, les gobelins qui sont encore à bord sont jetés à l'eau.

Si un radeau entre en collision avec la barge en raison du courant et se retrouve en contact avec elle à la fin de son mouvement, les gobelins à bord ne peuvent pas attaquer : ils sont bien trop occupés à se cramponner à ce qu'ils peuvent, et comme ils peuvent !

Les nains à bord de la barge ont toujours le droit de *maintenir leur position et tirer* en réponse à un assaut venu de l'eau, même si l'ennemi se trouve à moins de la moitié de sa distance de charge, ceci étant dû à leur

position surélevée.

Un gobelin qui parvient à se hisser sur le pont et n'est pas en corps-à-corps avec un nain peut s'en prendre à la barge elle-même en attaquant le pont, les vivres, les munitions, etc. Contre ce type d'attaque, la barge n'a qu'une Endurance de 4 et dispose d'une sauvegarde d'armure de 4+.

Profil : La barge naine est un robuste engin mû par la vapeur et Grim met un point d'honneur à entretenir soigneusement les canons qui la défendent. Manœuvrée par les Loups de Mer, elle fait l'envie des marins impériaux.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Barge naine	-	-	-	5	7	6	-	-	-

Règles spéciales

Canons sur pivot : La barge est protégée par quatre canons sur pivot, deux à la proue et deux à la poupe. Ces canons peuvent pivoter de 360°.

Ils disposent du profil suivant :

Portée : 18ps Force : 4

Spécial : Perforants, 1D6 Tirs Multiples.

Du fait que chaque canon projette une volée de tirs, la pénalité pour toucher des tirs multiples ne s'applique pas. N'importe quel nain présent sur la barge peut activer un canon, du moment qu'il n'a pas couru ou tiré avec une autre arme lors du même tour. Les canons ne peuvent tirer qu'un tour sur deux et doivent entre-temps être rechargés par une figurine y consacrant la totalité de son tour, sans rien faire d'autre.

Blindage : La barge est protégée par des plaques de métal rivetées sur toute sa coque. Elle dispose par conséquent d'une sauvegarde invulnérable de 4+.

LA BATAILLE

Premier tour

Si les nains ont gagné la bataille précédente, le Signal de Skeggi, ils jouent en premier. Si ce n'est pas le cas, jetez un dé pour déterminer qui commence.

Durée de la partie

Si les nains ont gagné la partie précédente, la partie dure 5 tours. Si les gobelins l'ont gagné, elle dure 7 tours, et 6 tours en cas d'égalité.

Conditions de victoire

Si les gobelins réduisent la barge à 0 Point de Vie, celle-ci a subit des dommages conséquent, coule, et Bugman doit poursuivre son voyage à pied. Les gobelins gagnent automatiquement la partie.

Si les nains arrivent à mettre en déroute les gobelins, ils gagnent automatiquement.

Si aucune de ces conditions n'a été remplie à la fin de la partie, déterminez le vainqueur à l'aide des Points de Victoire. Si les gobelins sont parvenus à réduite la

barde à la moitié de ses Points de Vie, ils gagnent 200 Points de Victoire supplémentaires.

Si à la fin de la bataille, la barge contient plus de gobelins que de nains, le joueur peau-verte gagne 100 Points de Victoire supplémentaires. Dans le cas inverse, ces 100 Points de Victoire reviennent aux nains. Les Points de Victoire dus aux quarts de table ne sont pas pris en compte. Si l'un des camps dispose de plus de 200 Points de Victoire de plus que l'autre, il remporte la partie. Tout autre résultat est une égalité.

Bonus de Victoire

Si les nains gagnent, Bugman parvient à atteindre rapidement la brasserie. Le joueur nain disposera d'un bonus de +1 sur le jet de dé pour déterminer quand arrivera Bugman lors de la dernière bataille.

Si la partie se solde par une égalité, aucun camp ne jouira d'un bonus particulier.

Si les gobelins gagnent, Bugman sera ralenti et subira un malus de -1 sur le jet de dé pour déterminer quand il arrive.

SCÉNARIO 4 – LA BATAILLE POUR LA BRASSERIE BUGMAN

Grup le Gouton était à la recherche de l'emplacement de la brasserie depuis plusieurs mois. A l'aide de dizaines d'éclaireurs et des renseignements fournis par des prisonniers nains torturés, il a enfin découvert où elle se trouve.

Cependant, malgré ses efforts de discrétion, Bugman est au courant de l'imminente attaque et se dirige aussi vite que possible vers son foyer. Il n'a que quelques guerriers nains à ses côtés mais, s'ils arrivent à temps, ils pourront atteindre directement le cœur de l'armée ennemie et la désorganiser complètement.

Le roi Grup doit donc faire vite. Il a convoqué les chefs gobelins sous ses ordres, afin qu'ils conduisent leurs clans dans l'attaque de la brasserie : Chicot-de-Snot et ses chevaucheurs de loups, Grabnatz et ses explosifs Toxikos. Face aux défenses qui protègent les lieux, il a fait construire des engins et a rassemblé des monstres puissants.

Les gobelins ont pour eux la supériorité numérique, mais les nains défendent leur foyer et ne reculeront pas : ils ne cesseront de se battre que lorsqu'ils auront rendu l'âme. Tous se préparent donc à un siège d'une rare violence.

SIÈGE

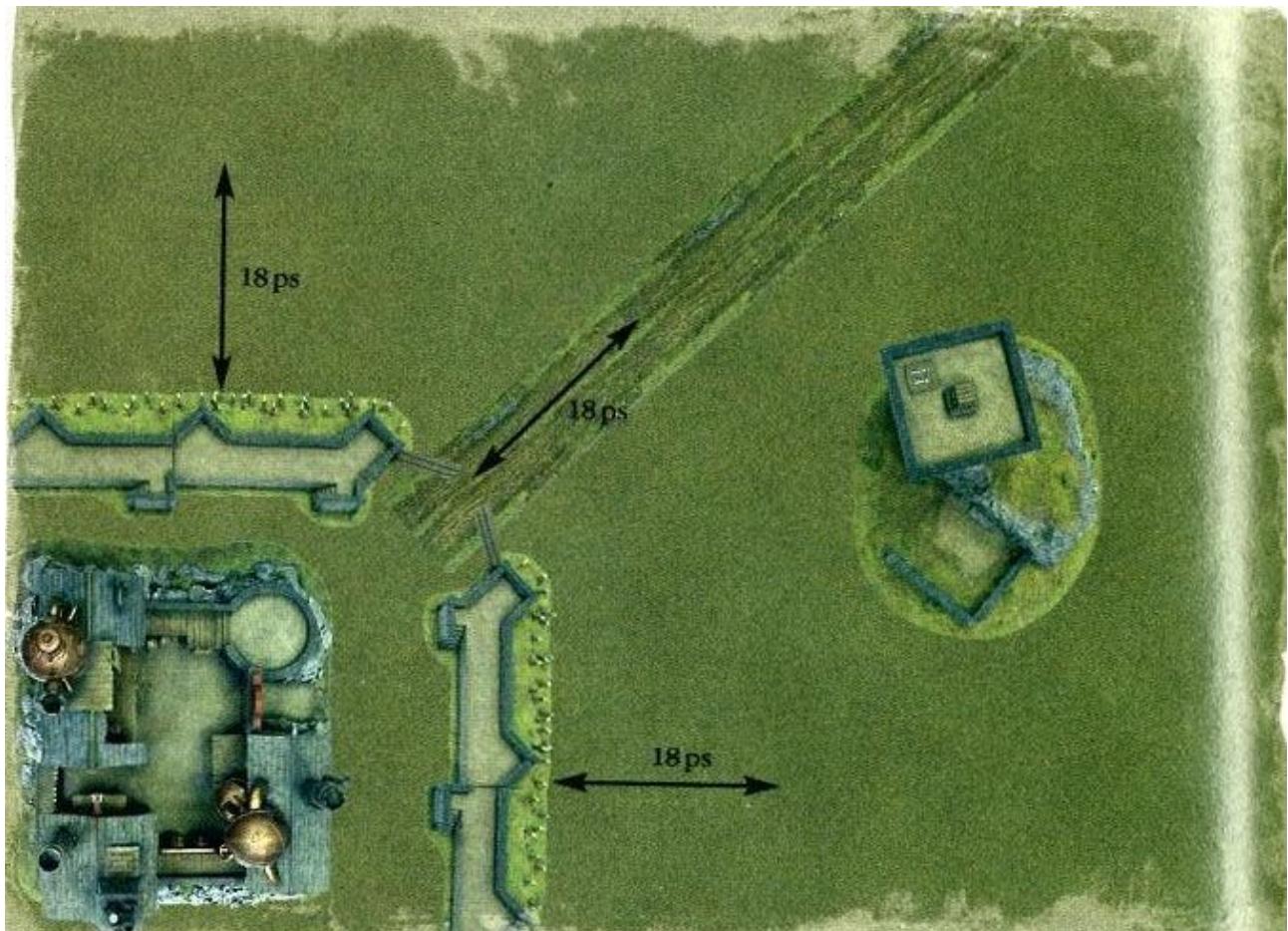
Les peaux-vertes se sont retrouvés en nombre dans les bois entourant la brasserie et préparent une offensive. Les nains du clan du Dos du Dragon, commandés par le courageux Burzak, sont en net sous-effectif et se sont donc retranchés à l'abri des murs du complexe, prêts à soutenir le siège. Ils savent que leur chef charismatique est en route pour leur prêter main forte et se battront sans répit jusqu'au dernier.

LES ARMÉES

Les défenseurs nains de Durzak

L'armée naine totalise 2000pts plus 75pts par chariot de bière qui a pu s'échapper lors du premier scénario de la campagne. Elle est commandée par Durzak Dos du Dragon, porteur de la grande bannière du clan et général pour l'occasion. Les troupes doivent être sélectionnées dans la liste ci-dessous.

- *Personnages* : 0-3 héros dont Bazrak Bolgan et/ou Skeggi Trekkson. 0-1 Maître brasseur (cf règles ci-après).
- *Unités de base* : Guerriers, Arbalétriers, Arquebusiers, 0-1 rangers



- *Unités spéciales* : Longue Barbes, 0-1 Tueurs, 0-1 Montagnards (si les nains l'ont emporté lors de l'embuscade du premier scénario), 0-2 Balistes, 0-1 canon, 0-1 Catapulte

- *Unités rares* : 0-2 Lance-feu (voir règles ci-après), canons orgues

Note : les rangers et les montagnards, s'ils sont disponibles peuvent être déployés en accord avec leurs règles d'éclaireurs.

Les guerriers de Bugman

Le joueur nain dispose de 500pts pour constituer les renforts remontant la rivière Sol, sélectionnés parmi les choix ci-dessous. Josef Bugman est compris dans ce total et dirige ces forces en personne, il en est donc le général. De plus, il commande aussi les défenseurs de la brasserie qui peuvent donc utiliser à la fois son Cd et celui de Durzak.

0-1 Rangers, Guerriers, Arbalétriers, Arquebusiers.

Les Trois Tribus de Grup le Glouton

La horde gobeline est divisée en trois tribus, chacun ayant son propre général acheté dans le quota des points alloués. Les peaux-vertes peuvent utiliser aussi bien le Commandement de leur chef de tribu que celui du roi gobelin. Par contre, ils sont considérés comme une seule armée de 3000pts et ne peuvent donc avec qu'une seule Grande Bannière (mais n'importe quelle unité peut relancer ses tests de moral ratés), doivent comporter au moins 4 unités de base (au moins une étant issue de chaque tribu), ne peuvent pas avoir plus de 5 unités spéciales, ni plus de 3 unités rares. Notez que, puisque les trois tribus ne possèdent que des personnages gobelins, elles peuvent avoir chacune 1 Grand chef gobelin supplémentaire.

• Les Cogne-trolls

La tribu de Grup le Glouton totalise 1000pts et est constitué de :

- *Personnages* : Grands Chefs Gobelins

- *Unités de base* : Gobelins, 0-2 unités d'orques

- *Unités spéciales* : 0-2 Lance-rocs, 0-2 Balistes gobelins

- *Unité rare* : Trolls de Pierre

• Les bandits de la Dent Rouge

La tribu de Chicot-de Snot (cf scénario 1 pour le profil) est forte de 1000pts plus 75pts par chariot de bière capturé ou détruit lors du premier scénario de la campagne, si elle l'a remporté. Ses effectifs sont tirés de la liste suivante.

- *Personnages* : Grands Chefs Gobelins

- *Unités de base* : Chevaucheurs de loups gobelins

- *Unités spéciales* : 0-2 Chars à loups gobelins

- *Unités rares* : Trolls de Pierre, Catapulte à Plongeurs de la Mort

• Les gobelins du Visage Amer

Cette tribu est dirigée par le chamane Grabnatz (cf. scénario 2) et compte 1000pts de troupes choisies au sein de la liste ci-dessous.

- *Personnages* : Grands Chefs Gobelins, l'orque Gulag (ne compte pas comme un choix de héros).

- *Unités de base* : Gobelins, 0-1 Nuée de Snotlings, 0-1 unité d'orques

- *Unités spéciales* : 0-1 Toxikos, 0-2 balistes gobelins

- *Unités rares* : Trolls, chariot à pompe snotling, géant.

LE CHAMP DE BATAILLE

L'affrontement se déroule sur une table mesurant 1,80 x 1,20m avec les décors représentant la brasserie placés dans l'angle sud-ouest : utilisez un amas de bâtiment fortifié, entouré d'un mur bas, de façon à former une cour intérieure. Cet ensemble est ceint par une seconde série de deux murs perpendiculaires percés à leur jonction par une porte donnant sur une route.

Ce complexe défensif est complété par une tour de guet pour laquelle vous pouvez recycler le décor utilisé lors du second scénario. Elle doit être placée comme indiqué sur la carte.

Des rochers et des arbres peuvent être dispersés sur le reste de la table mais ils doivent à plus de 18ps de l'enceinte de la brasserie.

DÉPLOIEMENT

Les nains se déploient à l'abri des murs. Une avant-garde de 250pts peut être placé dans les 6ps de la porte ou à l'intérieur de la tour, prête à harceler les gobelins. Ces derniers peuvent se déployer où ils le souhaitent tant qu'ils sont à plus de 18ps des murs extérieurs de la brasserie et hors de la tour. Ils peuvent donc se retrouver très près des nains de l'avant-garde. Ils attaquent par surprise, la zone de déploiement est donc plus proche de l'objectif que dans un siège ordinaire.

Si Joseph Bugman arrive en jeu, il peut le faire par n'importe quel bord de table, exactement comme des Mineurs Nains.

Durzak Dos du Dragon et les défenseurs nains sont déployés les premiers.

RÈGLES SPÉCIALES

Les règles spéciales suivantes s'appliquent.

Siège : L'armée gobeline de Grup fait le siège de la brasserie, les règles données dans le livre de règles concernant ce type de combat sont donc en application à quelques exceptions près. Les murs sont assez bas, conçus pour servir de plateforme de tir plutôt que de

rempart, et ils n'ont pas la hauteur habituelle des ouvrages de défense militaires. De plus, ils sont adossés à un remblai que les assaillants peuvent gravir sans échelles ou grappins. Des nains peuvent toutefois profiter de leur position surélevée pour employer des équipements de sièges comme l'huile bouillante en réaction à une charge sur leur section de mur. Ces fortifications sont considérées comme des obstacles défendus, ce qui permet aux gobelins de prendre en compte leurs bonus de rangs, bannières et musiciens lors du calcul de la résolution de combat.

De leur côté, les défenseurs nains peuvent quand même adopter une formation en tirailleurs sur les murs, et bénéficient des avantages de leurs bannières et musiciens, ainsi que du bonus d'un seul rang supplémentaire en combat. Enfin, les deux joueurs ont accès, au coût normal et dans la limite de leurs points d'armée, à tous les équipements de siège.

De plus, le joueur nain peut faire appel à l'équipement suivant.

Drêche Ardente – 40pts : Il s'agit d'une décoction tirée des résidus de brasserie qui s'embrase au contact d'une flamme nue. Cette préparation est plus facile à employer que l'huile bouillante, car il n'est pas nécessaire de la faire chauffer, elle est aussi meilleur marché et disponible en quantité sur place. La drêche ardente suit toutes les règles des chaudrons d'huile bouillante, mais inflige des touches de F4, et provoque un test de panique pour les unités auxquelles elle cause des pertes. En outre, toute unité désirant charger une portion de mur défendue avec de la drêche ardente doit réussir un test de peu préalable.

Pieux : Par le passé, les nains ont déjà renforcé leurs défenses en plaçant d'épais pieux de bois sur les talus adossés aux murs. De ce fait, ces zones comptent comme des terrains difficiles et sont infranchissables pour la cavalerie.

Brasserie fortifiée : Malgré ses défenses impressionnantes, le site n'a pas une vocation militaire et reste difficile à défendre en comparaison avec une véritable place forte. De plus ces fortifications ne pourront pas encaisser autant de dégâts qu'un château ou un donjon. Toutes les attaques dirigées contre elles ont donc un bonus de +1 sur les tableaux de dommages. Cependant, Grup le Glouton souhaite capture la brasserie (et ses réserves de bière) intacte, il a donc donné des ordres stricts et les peaux-vertes ne peuvent pas délibérément tirer sur elle. En cas d'impacts accidentels lors d'une dispersion, ignorez-les. Il reste bien sûr possible de tirer sur les nains qui défendent les lieux.

Guetteurs : Tout nain placé sur un mur qui ne se déplace pas, qui ne tire pas, et qui n'est pas engagé au combat, peut transmettre des coordonnées de tir une catapulte placé dans la cour en contrebas. Elle peut

alors tirer sur une cible qu'elle ne voit pas mais que le guetteur aperçoit. Cette méthode reste toutefois hasardeuse, et en cas de déviation du tir, le projectile parcourt le double de la distance de déviation indiquée par les dés.

Jusqu'au dernier souffle : Les nains sont si déterminés à défendre leur outil de travail (et de détente) qu'ils sont *immunisés à la panique*.

Le retour de Bugman : Le maître brasseur est en route pour venir défendre ses biens, mais il est impossible de dire s'il arrivera à temps. Jetez 1D6 au début de chaque tour à partir du second pour déterminer si les renforts arrivent : sur un 4+ Bugman arrive. Pour chaque tour après le deuxième, ajoutez +1 au jet, si bien qu'ils arrivent sur 3+ au troisième tour et 2+ pour les tours suivants (un 1 est toujours un échec). Si les fils de Grungni ont remporté la bataille précédente, ils ajoutent +1 au jet de dé, si au contraire ils ont perdu, le résultat se voit appliquer une pénalité de -1. Aucun bonus ou malus n'est pris en compte en cas de match nul. Bugman et ses nains entrent par n'importe quel bord de table et sont traités comme une unité qui aurait poursuivi un ennemi en dehors de la table.

Hiérarchie gobeline : Grup le Glouton tient à affirmer son autorité sur les trois tribus réunies. En conséquence toute unité, quelle que soit son appartenance, peut employer son Commandement si elle se trouve dans un rayon de 12ps. Elle doit également lui obéir, ce qui peut être amusant si trois joueurs dirigent les peaux-vertes. Une unité peut tenter de résister à ses ordres en réussissant un test de Cd (sans utiliser celui de Grup bien entendu). En cas d'échec, elle passe sous le contrôle du joueur incarné par le roi gobelin pour la durée du tour de jeu.

Personnages spéciaux : Tous les personnages spéciaux ayant participé aux deux premiers scénarios de la campagne peuvent prendre part à celui-ci (deux des trois tribus gobelines sont même dirigées par de tels personnages), cette règle ne s'applique donc pas à ceux du troisième et en particulier à Josef Bugman qui en suit une autre. Cependant, s'ils ont été retirés comme pertes lors des épisodes précédents, il est possible qu'ils ne soient pas complètement remis de leurs blessures. Jetez 1D6 pour chaque personnage dans ce cas, sur un résultat de 1, il arrive en jeu au troisième tour, comme s'il avait poursuivi un ennemi hors de la table, et son total de Points de Vie est réduit de 1. Si le dé indique un 2, les mêmes dispositions que ci-dessus s'appliquent, mais il arrive au tour 2. Si un chiffre de 3 ou 4 est obtenu, le personnage arrive aussi au tour 2 sans que son total de PV ne soit amputé. Enfin, un résultat de 5-6 indique que vous pouvez utiliser le personnage normalement. Tout personnage gobelin arrive en jeu par l'un de ses bords de table, et

leurs alter-ego nains sont placés dans la brasserie comme s'ils venaient d'émerger de l'infirmerie pour se battre.

[Nick Kyme est vraiment très gentil avec la récupération des pertes. Lancez plutôt 1D6 pour chaque personnage éliminé : sur un 6, il peut participer normalement à la bataille avec 1PV. Il y a un bonus de +1 sur ce jet si le camp du personnage a gagné la bataille auquel il participait. Tout autre résultat indique que le personnage est mort ou gravement blessé voire capturé.]

Gobelins ivres : Si les peaux-vertes sont parvenus à vaincre Bazrak Bolgan lors de l'embuscade sur la Vieille Route des Nains, ils sont en possession de précieux breuvages. Après le déploiement, jetez 1D6 pour chaque unité orque ou gobeline des trois tribus qui peut être affectée par l'animosité. Si vous obtenez un 1 (ou 1-2 dans le cas des bandits de la Dent Rouge), l'unité en question est ivre durant la bataille. Lors des jets d'animosité de ces troupes, utilisez 2D6 au lieu d'un. Tout résultat de 1 indique qu'elle en souffre, le jet suivant sur la table idoine s'effectue avec 2D6, les deux résultats obtenus s'appliquant. Les unités ivres sont immunisées à la psychologie.

LA BATAILLE

Premier tour

Les gobelins jouent en premier, car ils attaquent les nains par surprise.

Durée de la Partie

La bataille pour la brasserie Bugman dure 8 tours.

Conditions de Victoire

À la fin de la bataille, faites le total de la Puissance d'Unité des forces peaux-vertes au sein de l'enceinte de la brasserie. Prenez en compte ceux sur les remparts, à condition qu'ils aient pris l'ascendant sur les éventuels défenseurs, c'est-à-dire qu'ils aient remporté un tour de combat et donc franchi l'obstacle

défendu. Si ce total excède la somme des Puissances d'Unités des nains présents dans cette même zone, alors la brasserie est perdue et les gobelins l'emportent. Dans le cas contraire, les nains ont défendu leur bien avec succès.

Si les deux armées ont la même Puissance d'Unité totale à la fin du huitième tour, jouez-en un neuvième et recomptez à la fin de celui-ci. Continuez ainsi jusqu'à ce que l'un des deux camps l'emporte, il ne peut y avoir de match nul dans une bataille aussi décisive !

LA FIN D'UNE (BI)ÈRE ?

Comme il s'agit de la bataille finale de cette campagne, il n'y a aucun bonus pour le vainqueur. Cependant, notre fiction parallèle sera grandement affectée par le résultat de cet affrontement. Si les gobelins l'emportent, ils détruiront la brasserie et l'histoire suivra le cours que nous lui connaissons : Bugman disparaîtra dans les forêts pour traquer les gobelins avec ses rangers. Ses célèbres bières deviendront rares et resteront inégalisées.

Grup le Glouton réalisera ses ambitions, pourra rassembler une vaste armée à l'aide de sa renommée et des breuvages saisis dans la brasserie. Qui sait où il frappera ensuite ?

Cependant, ce récit peut prendre une toute autre tournure si les nains sont victorieux. Il est alors vraisemblable que les dégâts seront réparés, la brasserie un peu plus fortifiée, et que les maîtres brasseurs du clan du Dos du Dragon continueront à produire les meilleures bières du Vieux Monde. Bien entendu, une surveillance vigilante des forêts alentours sera mise en place et les peaux-vertes seront chassés sans relâche. Josef Bugman n'ayant pas été jeté sur les routes par la destruction de son foyer, il ne sera pas présent pour secourir nombre de nains en péril, mais ainsi en est-il des histoires parallèles...

PERSONNAGES ET UNITÉS SPÉCIALES

SCÉNARIO 1

Bazrak Bolgan.....120pts

Bazrak est l'un des plus anciens Maître Brasseur de la communauté d'expatriés des Monts du Dos du Dragon, et ses bières impressionnent parfois le grand Bugman lui-même. Ce vétéran endurci a participé aux premières guerres gobelinées avant de se retirer des armes pour se consacrer à la brasserie. Mais il escorte très souvent les convois, où sa vigilance légendaire et son expérience du terrain sont grandement appréciées. En tant que maître brasseur, Bazrak occupe un choix de héros.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Bazrak Bolgan	3	4	3	4	5	2	2	2	9

Équipement : Bolgan est armé d'une arquebuse naine et d'une hache runique

Règles spéciales :

- *Soupe au lait* : Bolgan est un vieux nain irascible, connu pour son tempérament de cochon et rares sont ceux à lui tenir tête lorsqu'il est de mauvaise humeur. L'attaque des gobelins l'a rendu furieux et s'il est sous l'effet de la bière, il devient immunisé à la psychologie (cela inclut les tests *Seul contre tous*).

- *Forte corpulence* : La consommation importante et régulière de bière a fait croître de façon impressionnante la partie abdominale de Bolgan. Tant et si bien qu'elle offre à présent quelque protection face à des coups ! Bolgan possède une sauvegarde invulnérable de 5+. En contrepartie, il souffre (ainsi que toute unité qu'il accompagne, à l'exception des chariots) d'un malus de -2 sur tout jet de fuite ou de poursuite (au lieu du -1 habituel des nains).

Objets magiques :

- *La meilleure de Bolgan* : Cette bière rare concoctée par le maître brasseur lui-même a la réputation de fortifier le corps et l'esprit de ceux qui la boivent, mais ses effets sont si puissants que seul un nain peut en consommer et tenir debout.

Bolgan peut se servir une chope du breuvage au début de n'importe quel tour nain. Pour toute la durée de celui-ci et jusqu'au début du tour nain suivant, sa Force est augmentée de +1 point. A chaque utilisation, jetez 1D6, un résultat de 1 indique que le tonneau est vide et que Bolgan n'a plus de bière pour le reste de la bataille.

- *Hache runique* : Sur la hache de Bolgan sont gravées la *Rune de Frappe* et la *Rune de Rancune* (voir livre d'armée des nains).

Chicot-de-snot.....98pts

Le chef des bandits de la Dent Rouge s'est auto-proclamé « Fléo dé montagnes noar » et s'imagine volontiers comme un héros populaire gobelin. Il commande une petite bande de pillards montés sur des loups et lance, depuis les montagnes, de fréquents raids sur les installations humaines et naines du sud de l'Empire. Outre la très haute opinion qu'il a de lui-même, Chicot-de-snot est également très rusé. Il a par exemple souvent recours à l'embuscade et excelle dans l'art de provoquer ses adversaires pour les pousser à accomplir des actions précipitées et irréfléchies, les exposant ainsi aux attaques de ses guerriers.



Chicot-de-snot compte comme un Grand Chef gobelin et occupe un choix de Héros.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Chicot	4	4	4	4	3	2	4	3	7
Grogneur	9	3	0	4	3	1	3	2	7

Équipement : Chicot-de-snot est équipé d'une arme de base, d'un arc court et d'un bouclier. Il chevauche Grogneur, un grand loup des montagnes.

Règles spéciales :

- *Provocation* : Chicot de snot sait provoquer ses adversaires, il les noie sous un déluge d'insultes, de grimaces et de bruits peu ragoutants. Cela les force souvent à attaquer et à s'exposer tandis que, profitant de la vélocité de sa monture, il détale pour déclencher la contre-attaque. Au début d'un tour nain, il peut essayer de provoquer une unité naine dans un rayon de 12ps. La cible doit effectuer un test de Commandement et en cas d'échec, elle doit déclarer

une charge à laquelle Chicot peut répondre comme il le souhaite (en suivant les règles normales).

- *Cavalerie légère* : Chicot-de-snot et Grogneur sont considérés comme de la cavalerie légère.

- *Grogneur* : Chicot-de-snot a élevé ce loup, en le nourrissant exclusivement de marchands bien gras. Ce lui a été très profitable et il est plus puissant que les autres membres de son espèce.

Objets magiques :

Chicot-de-snot porte le *Cask'de Nobbla* et le *Tap'K'un Koup de Wollopa* (voir livre d'armée Orques & Gobelins).

0-1 Montagnards nains (unité rare).....15pts/fig.

Ces rangers sont spécialisés dans les opérations de haute montagne, ils patrouillent les plus hauts sommets et les passes les plus inaccessibles. En conséquence, ils sont fort bien équipés et peuvent faire face à de nombreux dangers. La portée de leurs tromblons est faible, mais ils sont très efficaces contre les créatures dangereuses des cimes. Un régiment possède aussi en général un cor des montagnes dont le son puissant couvre aisément celui des armes à poudre et terrifie les animaux.

Les montagnards sont un choix d'unité rare limité à un exemplaire par armée naine. De plus, ils ne sont disponibles que pour le scénario 1 ainsi que le dernier en cas de victoire des nains.

- *Tromblon*

Cette arme à poudre noire a une portée courte et fonctionne comme une version miniature de la mitraille des canons. Le fût de l'arme est chargé de poudre et divers objets en fer (clous, bouts de lames,...) puis déchargé à bout portant avec des effets dévastateurs.

Portée maximale : 12ps Force: 3
Règles : Arme perforante

Barrage : Pour chaque tromblon faisant feu, jetez un dé d'artillerie et divisez le résultat par deux pour déterminer le nombre de tirs, chaque tir touche automatiquement. Un incident de tir indique que l'arme explose et ne peut plus faire feu durant le reste de la partie. De plus, le tireur subit une touche de Force 3 comme s'il avait été touché par le tir lui-même.

Une fois que le tromblon a tiré, il faut un tour complet pour le recharger pendant lequel le tireur ne peut rien faire.

- *Cor des Montagnes*

Le musicien peut faire sonner ce cor une fois par bataille (il compte ensuite comme un musicien normal), toutes les unités de cavalerie dans un rayon de 24ps doivent effectuer un test de panique tant elles sont terrifiées par le bruit assourdissant de l'instrument.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Montagnard	3	4	3	3	4	1	2	1	9
Pisteur	3	4	3	3	4	1	2	2	9

Taille d'unité : 5-10

Armes et armures : Arme de base, armure légère et arquebuse naine.

Options :

Les arquebuses peuvent être gratuitement échangées contre des tromblons

L'unité peut être équipée de boucliers (+1pt/figurine)
L'un des montagnards peut devenir musicien pour +6pts.

L'un des montagnards peut devenir pisteur pour +6pts.
Le musicien peut recevoir un cor des montagnes pour +10pts.

Règles spéciales : Éclaireurs, tirailleurs, tromblons, cor des montagnes.

SCÉNARIO 2

Skeggi Threksson.....129pts



Skeggi est l'un des plus anciens et des plus loyaux lieutenants de Bugman, survivant de nombreuses batailles. Bien plus vieux que le maître brasseur, Skeggi connaissait bien le père de Josef, Zamnil. Comme Bugman, il a changé de nom à son arrivée dans l'Empire. Ayant beaucoup voyagé en tant que mercenaire ou marchant, Skeggi dispose plusieurs identités, telles que Tom 'le Vieux' Thyksson et Jjord Ruddle. Il est cependant désormais trop vieux pour ces fadaises et il a repris son véritable nom, Skeggi Trekkson. Il a perdu un œil face aux orques lors de la migration du clan depuis Dos de Dragon, mais cela n'a affecté en rien son incroyable habileté à l'arbalète et il peut toujours tuer un gobelin à mille pieds.
[Selon l'histoire, Skeggi est amputé de sa jambe après cette bataille.]
Skeggi est un Thane et occupe un choix de Héros.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skeggi	3	6	4	4	4	2	3	3	9

Équipement : Skeggi porte une arbalète, une hache runique, une armure légère et un bouclier.

Règles spéciales :

- *Oeil de Lynx* : Malgré son âge et sa blessure, Skeggi jouit d'une excellente vue. Il chasse depuis des années dans les forêts environnant le Dos du Dragon, et son entraînement constant fait qu'il peut ajouter 1D6ps à la portée maximale de son arbalète au début de chaque phase de tir, ce qui peut influer sur la portée courte de celle-ci. De plus, il peut relancer ses jets pour toucher ratés au tir.

Objet magique :

- *Taillebois* : La hache runique de Skeggi est un héritage familial transmis de génération en génération. Son fil ne s'émousse jamais, car elle porte la *Rune de Force*, la *Rune de Fureur* et la *Rune de Vitesse* (cf. livre d'armée des nains).

Grabnatz Ventramer.....140pts

Grabnatz se voit comme « l'pus briyant esprit d'son épok ». Il est obsédé par ses expériences, en particulier par la confection de potions. Il est terriblement jaloux des nains et des impériaux en raison de leur maîtrise des secrets de la poudre noire. Récemment, en vue de l'attaque sur la brasserie, il a mis au point un certain nombre de mélanges à base de fongus, et leur ingestion lui a causé quelques petits tracas digestifs. Toutes ses potions ne sont toutefois pas utiles, et certaines recèlent même un fort potentiel explosif, quoiqu'imprévisible.

Grabnatz est un chamane gobelin qui occupe l'un de vos choix de héros.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grabnatz	4	2	2	3	3	2	2	1	7

Équipement : Grabnatz porte une arme de base.

Règles spéciales :

- *Sorcier* : Grabnatz est un sorcier de niveau 2 qui tire ses deux sorts dans la Petite Waaagh !
- *Ventre Pourri* : Les ignobles breuvages que Grabnatz a expérimenté sur lui-même l'ont ravagé au point qu'il est depuis sujet à des crampes d'estomac douloureuses, suivies de bruyants remugles nauséabonds. Au début de chaque tour des gobelins, jetez 1D6. Sur un résultat de 4+, Grabnatz vient de se lâcher et toute figurine, amie ou ennemie, dans un rayon d'1D6ps autour de lui subit une pénalité de -1 pour toucher au tir et au corps à corps.

Objets magiques :

Grabnatz porte le *Bâton de Chapardage* et le *Collier d'Machin* (cf LA des Orques & Gobelins).

Grabnatz & Gulag.....41pts



Gulag est le fidèle garde du corps de Grabnatz. Dire qu'il est lent d'esprit est un doux euphémisme évoquant ses meilleurs jours, mais il n'a été engagé que pour ses muscles et quitte rarement les côtés de son maître, tant ce dernier imagine que tout le monde veut s'en prendre à lui pour lui dérober ses secrets. Gulag suit toujours Grabnatz, les deux comptent comme un seul choix de héros

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Gulag	4	5	2	4	4	2	2	2	7

Équipement : Gulag porte un kikoup', une armure lourde et un bouclier.

Règles spéciales :

- *Garde du corps* : Gulag est le garde du corps de Grabnatz et son QI très symbolique lui permet d'endurer les brimades de son maître sans jamais se départir d'un sourire absent. Il doit toujours rester en contact avec Grabnatz, et les deux personnages comptent comme une unité de tirailleurs pour ce qui est des mouvements, des tirs, etc. Mais ils peuvent rejoindre une unité si vous le voulez, auquel cas tous deux doivent se trouver au premier rang. Gulag est immunisé aux émissions gazeuses de Grabnatz, à force d'habitude. Si Grabnatz est attaqué au corps à corps ou subit un tir, jetez un dé. Sur 4+, Gulag se jette devant lui et subit la touche. Notez que Gulag ne peut protéger Grabnatz de la sorte que contre les attaques de tir ou de corps-à-corps d'une seule figurine lors du même tour.

- *Tête Dure* : La tête de Gulag est une aberration, dans le sens où il s'agit d'un corps creux mais extrêmement solide. Chaque fois que celui-ci perd un Point de Vie, jetez 1D6. Sur un résultat de 6, la blessure est annulée car elle a touché sa tête.

0-1 Toxikos (unité spéciale).....10pts/fig.

Les Toxikos sont un des gobelins spécialement entraînés par Grabnatz, chargé de faire sauter la tour grâce à des barils emplis des pires mélanges du chaman. Ce sont des créatures complètement démentes dont l'instinct de survie a été détruit par les drogues de leur maître.

Les Toxikos sont un choix d'unité spéciale, et un seul régiment peut être choisi dans une armée de gobelins. Ils ne sont disponibles que dans le cadre de les scénarios 2 et 4.

Mélange de Fongus : Les Toxikos ont été formés

pour transporter les barils de mélange de Fongus de Grabnatz. Il faut deux gobelins pour porter chaque baril, aussi doivent-ils être achetés par paires. Si un goblin meurt, le survivant peut porter le baril à demi-vitesse (4ps en marche forcée, 2ps le reste du temps). Bien qu'ils fonctionnent par paires, les Toxikos sont considérés comme des personnages isolés à pied et suivent toutes les règles appropriées. De plus, chaque paire peut évoluer de façon indépendante des autres, celles n'ont pas à former une seule unité sur le champ de bataille.

Au début de n'importe quelle phase de mouvement des gobelins, les Toxikos peuvent allumer la mèche du baril qu'ils portent. Celle-ci dure jusqu'à la fin de la prochaine phase de mouvement des gobelins (ceux-ci feraient donc bien de s'écartier d'ici là). A la fin de la phase où la mèche finit de se consumer, les Toxikos sont retirés du champ de bataille (ils s'enfuient), puis le baril explose, avec des résultats hautement aléatoires. L'explosion recouvre un rayon d'1D3ps. Les nains à l'intérieur de la tour ne peuvent pas être



atteints, mais ceux qui se trouvent dehors le peuvent. Jetez un dé d'artillerie : le résultat indique la Force de l'explosion, qui inflige la perte de 2D6 PV aux figurines touchées (un incident de tir signifie que le baril est défectueux : l'explosion se contente de projeter un liquide poisseux et malodorant).

Notez que les Toxikos retirés « volontairement » du champ de bataille juste avant l'explosion du baril n'accordent aucun Point de Victoire à l'ennemi.

Si deux barils ou plus explosent au même moment au pied de la tour, déterminez les effets de chaque baril mais ne conservez que le meilleur résultat en ajoutant +1 point de dommage par baril.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Toxikos	4	2	2	3	3	1	2	1	6

Taille d'Unité: 10

Armes et armures : Arme de base et armure légèreté

Règles spéciales : Indémoralisable et Mélange de fongus

SCÉNARIO 3

Josef Bugman.....160pts

Bugman accompagne toujours ses barges lorsqu'elles s'en vont dans l'Empire, conscient de la concupiscence des bandits, humains ou pas, et autres créatures qui rôdent sur les berges. Bien qu'il ne sache rien des motivations de Grim, il est prêt à se battre lorsque les gobelins leur tombent dessus.

Bugman est un Thane nain et occupe un choix de Héros.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Josef Bugman	3	6	4	4	4	2	4	3	9

Équipement : Bugman porte une hache runique, une arbalète, une armure légère et un bouclier.

Règles spéciales :

- *C'était l'Bon Temps* : A l'époque de la campagne, la brasserie de Bugman est encore intacte et ce dernier ne commande par encore ses rangers. Il doit donc être joué exactement tel qu'il est décrit ici.

Objets magiques :

- *La Hache de Josef* : La hache que porte Bugman est un héritage familial qui lui fut transmis par son père, Zamnil. Elle est gravée d'une Rune Tranchante et d'une Rune de Fureur (voir livre d'armée des nains).

- *La Chope de Bugman* : la tradition veut que tant qu'un Bugman du clan du Dos du Dragon la détiendra, il lui restera toujours de la bière, quelle que soit la quantité consommée. Les propriétés magiques de la chope, combinée aux effets revigorants de la bière Bugman qu'elle contient accordent à Josef la capacité spéciale *régénération*.

Josef Bugman



Grim « N'a-qu'un-Oeil » Grunnon.....79pts

Grim « N'a-qu'un-Oeil » Grunnon écume les fleuves depuis de longues années. Il était jadis ingénieur à Barak Varr, mais fut exclu de la Guilde en raison d'un sérieux problème de boisson (impliquant l'huile des moteurs) et de son goût suspect pour le bois lorsqu'il s'agissait de construire un vaisseau. Il finit par quitter la forteresse et s'établit comme batelier avec plusieurs de ses congénères, parcourant l'Empire. Grim pensa alors avoir trouvé une carrière paisible, jusqu'au jour où son équipage et lui tombèrent dans une embuscade tendue par des pirates gobelins. C'est sur le pont de son navire, Le Faucon des Fleuves, alors même que ce dernier coulait, que Grim affronta celui qui allait devenir son ennemi juré. Le Kap'tain Skabend énucléa Grim, mais le robuste nain eut le temps de couper la main de son ennemi. Gravement blessés, les deux adversaires se séparèrent, tandis que les gobelins étaient repoussés au prix de lourdes pertes. Depuis ce jour, Grim parcourt les cours d'eau impériaux à la recherche de son rival, afin de lui faire payer sa mutilation.

Grim est un Thane nain et occupe un choix de Héros.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grim	3	6	4	4	4	2	3	3	9

Équipement : Grim porte une paire de pistolets et une arme de base. Il est également doté d'une longue-vue.

Règles spéciales :

- *Vieux ennemis* : À l'insu de Bugman, l'une des raisons pour laquelle Grim l'accompagne est qu'il espère retrouver Skabend et régler ses comptes. Grim éprouve une haine sans borne pour celui-ci, et peut relancer ses jets pour toucher raté contre lui hors de chaque round de corps-à-corps, et pas seulement le premier. Il doit toutefois accepter le résultat final de sa relance. De plus, si Grim et Skabend se trouvent dans un rayon de 8ps au début d'un tour, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, les deux sont si enragés de se retrouver qu'ils doivent avancer le plus vite possible l'un vers l'autre (Grim ira même jusqu'à plonger hors de la barge!) Le joueur dont c'est le tour déplace sa figurine, puis son adversaire fera de même lors de sa prochaine phase de mouvement.

- *Pied Marin* : À la différence des autres nains, Grim se sent chez lui sur l'eau et, ayant passé la majeure partie de sa vie sur un bateau, il est devenu un



excellent nageur (surtout pour un nain!) Lorsqu'il nage, il peut relancer ses tests de Force et se déplace de 1D6+2ps (voir les règles spéciales).

Objets magiques :

- *Longue-vue naine* : La longue-vue de Grim est un cadeau que lui fit le maître de la Guilde des Ingénieurs lorsqu'il quitta Barak Varr. Il s'agit d'un objet unique plutôt que magique, il n'est donc pas affecté par les sorts et objets affectant les objets magiques. La longue-vue permet à Grim de faire feu à longue portée tout en restant précis. Grim peut ajouter 1D6ps à la portée de ses pistolets.

Kap'tain Skabend.....123pts

Skabend est une créature vile et rusée. Il hante les rivières impériales depuis de nombreuses années et sa malice n'a fait que s'accroître au fil du temps. Ses Rats de Rivière ont peur de lui et lui sont donc loyaux. Il a aussi hâte que Grim de se retrouver face à face avec son vieil ennemi, car son moignon n'a de cesse de le faire souffrir. Au combat,

il porte les attributs traditionnels du pirate, et porte même sur l'épaule un squig-perroquet appelé Skrik.

Skabend est un chef gobelin. Slygit et lui doivent toujours être pris ensemble et occupent un choix de Héros à eux deux.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Skabend	4	4	4	4	4	2	4	3	7

Équipement : Le Kap'tain Skabend porte une arme de base magique, un pistolet et une armure légère. Il est aussi armé d'un crochet (qui lui ajoute +1 Attaque, pouvant être combinée avec son pistolet ou son arme magique).

Règles spéciales :

- *Vieux ennemis* : Skabend hait Grim Grunnon, car c'est à cause de ce dernier qu'il est obligé de porter un crochet qui lui fait souffrir atrocement. Skabend parcourt donc les fleuves, espérant retrouver son ennemi. Si Grim et Skabend se trouvent dans un rayon de 8ps l'un de l'autre au début d'un tour, jetez 1D6. Sur un résultat de 1, les deux sont si enragés de se retrouver qu'ils doivent avancer le plus vite possible l'un vers l'autre (Skabend ira même jusqu'à se jeter à l'eau!). Le joueur dont c'est le tour déplace sa figurine, puis son adversaire fera de même lors de sa

prochaine phase de mouvement. De plus, Skabend hait Grim à un tel point qu'il peut lui aussi relancer tous ses jets pour toucher au corps à corps contre Grim, mais doit accepter le résultat de ses relances.

- *Skrik, le squig-perroquet* : Variante de squig unique, Skrik ressemble à un volatile famélique aux traits squiguiformes. Ses ailes atrophiées lui permettent seulement de voler autour de son maître en lui criant des avertissements. Grâce à son animal, Skabend peut donc éviter les attaques de ses ennemis, ce qui lui confère une sauvegarde invulnérable de 5+.

- *Troglagob* : Skabend aime l'eau, sans doute parce que ses lointains ancêtres étaient des Troglagobs, une espèce rare de gobelins vivant près des fleuves. Du coup, lorsque Skabend nage, il peut relancer ses tests de Force ratés et se déplace de 1D6+2ps par tour.

Objets magiques :

Skabend porte l'*Epée de Koupa* (voir Livre d'Armée des Orques & gobelins).

Slygit.....45pts

Chétif, même pour un gobelin, Slygit est le seconde de Skavend et son homme de presque-confiance. La seule raison de sa présence est que le Kap'tain et les autres Rats d'Rivière se sont attachés à lui. Il fut jadis frappé par la foudre alors qu'ils naviguaient, mais survécut par miracle et, depuis ce jour, ses compagnons le croient bénit de Mork et pensent qu'il leur porte chance.



Slygit est le bras droit de Skabend. Tous deux occupent un seul choix de Héros.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Slygit	4	3	3	3	3	3	1	4	1

Équipement : Slygit porte deux armes de base et sa Bannièr'.

Règles spéciales :

- *Veinard* : Slygit est le gobelin le plus chanceux à avoir jamais foulé le Vieux Monde, ne serait-ce que parce que son maître ne l'a pas encore tué ! Il dispose d'une sauvegarde invulnérable de 2+ contre tout sort, Attaque, blessure ou autre capable de le tuer. S'il réussit cette sauvegarde, il survit miraculeusement, mais l'attaque n'est pas annulée et ses autres victimes, le cas échéant, sont affectées normalement.

Objets magiques :

- *La Bannière de Skygit* : Slygit porte la Bannière 'Rouj' dans le dos et celle-ci s'agit à la suite de son porteur, remplies de fierté les Rats d'Rivière. Tous les gobelins dans un rayon de 12ps autour de Slygit peuvent relancer leurs tests de panique et Seul contre tous ratés de la bataille tant que Skygit est en vie. La bannière n'ajoute toutefois pas le +1 habituel à la résolution des combats.

0-1 Loups de mer nains.....14pts/fig.

Ces nains hâlés et velus constituent l'équipage de Grim. Ils portent des pistolets et excellent lors des batailles navales.

(Note : Les figurines de Pirates Tueurs font de parfaits loups de mer)

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Loup de mer	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Taille d'unité : 8-16 (ces chiffres sont donnés à titre de comparaison, utilisez-les si vous voulez aligner des Loups de Mer lors d'une partie ordinaire de Warhammer. Dans les batailles d'escarmouche, les unités ne sont pas sujettes aux minima et aux maxima).

Armes & armures : Armes de base et paire de pistolets.

SCÉNARIO 4

Josef Bugman

S'il a survécu. Cf. scénario 3

Skeggi Threksson

S'il a survécu. Cf. scénario 2

Bazrak Bolgan

S'il a survécu. Cf. scénario 1

Durzak Dos du Dragon.....203pts

Jeune mais courageux, Durzak Dos du Dragon a combattu à maintes reprises les orques et les gobelins qui pullulent dans les Montagnes Grises. C'est lui qui est chargé de diriger la brasserie en l'absence de Josef Bugman. Ce guerrier puissant et habile est un exemple pour les siens. Coiffé du Heaume du Dos du Dragon et brandissant la bannière du clan, il est le symbole vivant du courage et de la ténacité des nains de la région.

Durzak est un Thane et occupe un choix de héros.



	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Durzak	3	6	4	4	4	2	3	3	9

Équipement : Durzak est armé d'un marteau de guerre (arme de base), coiffé du Heaume du Dos du Dragon, porte une armure de Gromril et brandit la Grande Bannière de l'armée

Objets magiques :

- *Le Heaume du Dos du Dragon* : Ce casque est un relique ancestrale du clan inscrite d'une *rune majeure de Gromril* et de deux *Runes de Fer* (cf. livre d'armée des nains).

- *La bannière du Dos du Dragon* : Dépourvue de fragiles étoffes, cet emblème a traversé les siècles sans peine. Bénie lors de sa fabrication par les prêtresses de Valaya, elle diffuse force et honneur aux nains qui en sont proches. Toute unité dans un rayon de 12ps peut relancer ses tests de moral ratés, comme pour toute autre Grande Bannière. De plus, ces unités ajoutent +1 à leur Force lors de chaque premier tour d'un corps-à-corps (Durzak aussi bénéficie de cet avantage).

Grup le Glouton.....205pts

Malin et habile, le roi gobelin Grup le Glouton a longuement comploté pour s'emparer de la brasserie de Josef Bugman. C'est en se plongeant dans une transe induite par la consommation de champignons hallucinogènes qu'il découvrit l'existence de ce lieu, et depuis il n'a eu de cesse d'envoyer des éclaireurs pour localiser son emplacement. Il est persuadé que la bière qu'elle contient pourra lui permettre de rassembler une grande Waaagh ! Et ainsi rivaliser avec Grom la Panse, pour lequel il éprouve un dégoût profond.

Grup est énorme pour un gobelin, et il abuse de sa corpulence exceptionnelle pour écarter de son chemin ses congénères plus chétifs. Il en use même pour soumettre à sa volonté des orques faibles d'esprit. C'est un combattant acharné, n'hésitant pas à frapper en dessous de la ceinture, et sujet à des excès de rage sanguinaire dont ses plus proches collaborateurs font souvent les frais.

Grup est un chef de guerre gobelin et compte comme un choix de Seigneur.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grup	4	5	3	4	4	3	2	4	8

Équipement : Grup est équipé des objets magiques décrits ci-dessous.

Règles spéciales :

- *Colérique* : Grup « l'irascible », comme il est parfois affectueusement surnommé, est un être cruel qui explose dans de violentes colères lors qu'il est ivre ou qu'il dessoule. De fait, Grup et toute l'unité qu'il accompagne sont immunisés à la panique.

- *Ventre à Bière* : La consommation chronique de grandes quantités de breuvages alcoolisés est responsable de l'importante bedaine de Grup. Elle offre même, aussi incroyable que cela puisse paraître, une certaine protection contre les projectiles et les coups. Il bénéficie d'une sauvegarde d'armure de 4+, qui passe à 3+ avec son bouclier magique. Toutefois, en raison de cette surcharge pondérale, il frappe toujours en dernier au corps-à-corps, même après avoir chargé (si tel est aussi le cas d'un adversaire, départagez-les en jetant 1D6).



Objets magiques :

- *La Mort Subite de Grup* : Cette décoction est si puissante qu'une seule gorgée suffit à provoquer l'inconscience d'un gobelin. Mais Grup le Glouton peut en boire à chaque début de tour. Jetez 1D6 si tel est le cas, sur un 1 il devient stupide. Si le résultat indique 2-3, il devient sujet à la haine de tous ses ennemis, un 4 indique qu'il devient frénétique tandis qu'avec un 5 il ajoute +1 à sa Force et, sur un 6, +1 à son Endurance. Tous ces effets ne durent que jusqu'au début de son tour suivant.

- *Le Tranchant qui Tue* : Si le vin est clément, la mortelle hache du roi gobelin ne l'est pas, et il l'a tant aiguisée qu'elle tranche poils et armures avec égale efficacité. Elle inflige donc un malus supplémentaire de -3 à la sauvegarde d'armure adverse.

Grup possède également de la *Gnôle K'arrach' de Guzzla* et le *Bouclier Baraka d'Ugbrag* (cf. Livre d'armée des Orques et Gobelins).

Chicot-de-snot

S'il a survécu. Cf. scénario 1

Grabnatz Ventramer & Gulag

S'ils ont survécu. Cf. scénario 2

0-1 Toxikos

Cf. scénario 2.

Maîtres brasseurs nains.....60pts/fig.

Ces artisans spécialisés, regroupés au sein d'une guilde, élaborent des breuvages appréciés à travers tout le Vieux Monde.

Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler de combattants, ce sont tout de même des nains, et en tant que tels ils sont tout à fait aptes à défendre leurs biens contre les envahisseurs peaux-vertes. Nombre d'entre eux descendent de familles nobles, et à l'image des thanes et maîtres de runes, possèdent des artefacts runiques obtenus en héritage.

Les maîtres brasseurs sont des héros estimés au sein du clan du Dos du Dragon. Des années passées à élaborer et goûter des boissons fermentées les ont rendus bedonnant et endurant. Mais cette masse adipeuse a aussi tendance à les ralentir quelque peu... Un maître brasseur compte comme un choix de héros.

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître brasseur	3	5	4	4	5	2	2	3	9

Arme : arme de base

Options :

Peut choisir soit une arme lourde (+4pts), soit un pistolet (+7pts)

Peut également choisir soit une arbalète (+10pts) soit une arquebuse naine (+14pts)

Peut être protégé par une armure légère (+2pts) et un bouclier (+2pts)

Peut choisir jusqu'à 50pts de talisman et armes runiques (cf. Livre d'armée des nains).

Lance-feu nains (unité rare).....75pts/fig.

Il s'agit d'une version miniature et portable du terrible canon à flammes, conçue par des ingénieurs nains avant-gardistes. Le combustible est élaboré à partie des drêches de la brasserie, il est très volatil et s'embrace au contact de la moindre flamme. Bien que moins puissant que le canon à flammes, et d'une portée moindre, le lance-feu reste une arme redoutable et très dissuasive.



Ses tirs sont résolus exactement comme ceux du canon à flammes (cf. Livre d'armée des nains) mis à part qu'il n'a pas de portée. Jetez simplement le dé d'artillerie pour voir jusqu'où le gabarit de souffle se déplace. À part cela, il suit toutes les règles de son grand cousin et impose un test de panique aux unités subissant des pertes.

Puisqu'il est plus léger et plus facile à employer, il permet de maintenir sa position et tirer en réponse à une charge, comme pour une unité de tir normale.

Cependant, cet appareillage est également assez expérimental et encore plus imprévisible que le canon à flammes. Si jamais vous obtenez un incident de tir sur le jet d'artillerie, réduisez le résultat du D6 de -1.

De plus, en raison de la faible taille de la machine, les tirs dirigés contre elle touchent toujours ses servants sans qu'il soit nécessaire de les localiser. Une fois que tous deux sont morts, l'engin est retiré de la partie (il peut cependant fonctionner normalement avec un seul).

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Servants	3	4	3	3	4	1	2	1	9

Nombre de servants : 2

Arme et armures : Arme de base et armure légère

Règles spéciales : Voir ci-dessus

Portée : 0ps Force 4

Blessure 1 Svg d'armure : -1