

L'IDOLE DE GORK

Par Nigel Stillman

Version 1.0

Par le scribe Patatovitch, pour Le Verrah Rubicon

Merci à Rincevent

L'Idole de Gork est la deuxième de la série de cinq campagnes que sortit Games Workshop pour la 5^{ème} édition de Warhammer. C'était en 1997. On y suit les tentatives d'une tribu orque (les Griffes de Fer de Grotfang) pour récupérer son ancien domaine dans les Principautés Frontalières d'où elle a été expulsée par une nouvelle installation impériale (Rutgarburg).

La date des événements décrits ici est indiquée dans le WDF60 (p53) : 2390 CI.

Ceci est la copie non autorisée de ce supplément de campagne.

L'introduction et certains passages du document original ont été réécrit pour synthétiser le propos et supprimer les allusions aux parchemins de bataille rassemblés ici avec le document principal en annexe.

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.

LA GUERRE AU-DELA DES MONTAGNES

En des temps reculés [2390 CI], durant l'une des rares époques de l'histoire humaine pendant lesquelles les comtes de l'Empire ne sont pas occupés à guerroyer pour protéger leurs vies et leurs terres, les nobles de ce pays jetèrent des regards de convoitise sur les verdoyantes et fertiles vallées qui s'étendaient au sud de l'Empire, enchâssées entre les Montagnes Noires, le Col du Feu Noir et la Rivière Sanglante.

Au fil des années, on tenta plusieurs fois de coloniser cette région et de la revendiquer au nom et pour la gloire du peuple de l'Empire. La découverte de riches filons d'or dans la Rivière Aveugle et l'abondance de gemmes

précieuses que recelaient les contreforts des Montagnes du Bord du Monde incitèrent de nombreux aventuriers à défier les mille périls d'une expédition vers le sud avec l'espoir d'y trouver renommée et prospérité.

Ceux dont les ambitions étaient plus simples et plus humbles eurent la tentation de quitter l'empire, rêvant d'une vie nouvelle à mettre en valeur ces vallées fécondes protégées par les Montagnes Noires. Les seigneurs de ces futurs colonisateurs se dotèrent du titre de Princes Frontaliers. Avec le temps, ils se considérèrent comme les seigneurs à part entière d'un royaume qui ourlait la frontière sud de l'Empire.

Le duché de Wissenland, l'un parmi les nombreux duchés qui jalonnaient l'Empire, se trouvait sous la férule du comte Wilhelm de Wissenland. Rutgar, benjamin de ses fils, savait dès son plus jeune âge que son frère aîné succéderait à son père et gouvernerait le Wissenland. Cette situation ne l'affecta guère, et d'ailleurs, comme tout noble bien né de l'Empire, il avait été élevé dans le respect du droit et de l'ordre. Rutgar n'était pas de ceux qui fomentent des rébellions par jalousie et cette idée n'aurait pas même effleuré son âme. Il prit donc la sage décision de devenir le bras droit de son frère en prévision de sa succession, en même temps qu'il exercerait l'art de la guerre et accomplirait des actes d'un héroïsme hors du commun et dont l'honneur, cette poésie du devoir, rejaillirait sur sa noble lignée.

La noblesse et la droiture de Rutgar devaient avoir été reconnues par le dieu Sigmar car une prodigieuse opportunité s'offrit soudainement à lui. C'était l'un de ces cadeaux du destin, qui, s'il l'acceptait, lui promettait la meilleure place dans les légendes aux côtés des plus braves et des plus nobles de l'Empire. Un envoyé arriva un jour à la cour du Wissenland. Dès qu'il eût entendu les nouvelles qu'apportait ce messager venu des dangereuses et lointaines Principautés Frontalières, le vieux comte convoqua Rutgar céans et lui rapporta l'important événement.

Un vieux compagnon du comte, le Margrave Frederik avait guerroyé contre les Orques sur lesquels il avait enfin remporté la victoire ; Il avait conquis de vastes territoires et était actuellement en quête de vaillants guerriers qui soient en mesure de l'aider à veiller à leur sécurité. Les implications futures étaient claires, car cette contrée lointaine prodiguerait à Rutgar la fortune d'un domaine qui lui serait destiné, à lui et au peuple de son père. Il deviendrait ainsi et de plein droit l'un des Princes Frontaliers.

Rutgar était un jeune homme brave et aventureux et il ne tergiversa pas longtemps pour savoir s'il devait ou non saisir l'opportunité que le sort lui avait dévolue ou que le grand Dieu Sigmar avait daigné lui accorder. Le jeune noble savait qu'il devait accepter ce cadeau, que ce soit ou non un don du ciel. Après avoir entendu le consentement enthousiaste de Rutgar, le vieux comte, enchanté, permit à son plus jeune fils de lever sur le champ une armée qui l'escorterait tout au long de ce périlleux voyage par voie de terre jusqu'à son nouveau domaine.

Le jeune noble trouva de nombreux volontaires exaltés et expérimentés parmi les soldats et le petit peuple du Wissenland. Plusieurs régiments furent bientôt réunis et constituèrent l'armée de Rutgar, à laquelle se joignirent quelques maîtres et compagnons maçons qui devaient construire sur place un château. Le jeune homme attira en outre sous sa bannière beaucoup de pauvres gens, de marchands et de paysans, prêts à relever le défi de transformer les régions arides en des champs fertiles et de construire des villes prospères dans cette nouvelle et lointaine contrée.

A la tête de sa grande cohorte, Rutgar avait l'intention de traverser le Col du Feu Noir, puis d'atteindre la région connue sous le nom de Principautés Frontalières en moins d'un mois. Là, il rencontrerait son bienfaiteur Frederik qui lui désignerait son nouveau royaume.

Rutgar jeta un dernier regard vers l'endroit qui avait bercé son enfance, puis, après avoir salué comme il se doit son noble père, tourna bride et s'en alla à la rencontre de sa destinée.

Sous un soleil étincelant, le peuple massé dans les rues agita les mains en signe d'adieux puis la grande colonne disparaître lentement vers l'horizon.

RUTGAR DE WISSENLAND

L'un de ces valeureux explorateurs, Rutgar, dernier né du Comte Wilhelm de Wissenland, et les luttes qu'il mena pour établir un royaume de plein droit sur des terres où grouillaient des orques, sont au cœur de notre histoire. Cette saga nous est parvenue grâce à deux chroniques rapportant les efforts de Rutgar selon le point de vue des humains. La première saga expose les événements tirés des récits d'Albrecht le Fou, un sage dont l'intérêt premier fut de tenir la chronique de l'histoire du Collège Flamboyant et dont les travaux furent rédigés avec l'intention de s'insinuer dans les faveurs de son protecteur Radabald Têterouge, qui était à cette époque le maître du collège.

À l'abri du vent, plantée entre deux monticules eux-mêmes perdus au plus profond de ces contrées appelées les Principautés Frontalières, une misérable tente en peau de troll protégeait son occupant des volutes de poussière qui tourbillonnaient au-dehors. Caché à l'intérieur et juché sur un tabouret en fer ouvragé dans le style typique de ces contrées infernales, Grotfang Skab, puissant seigneur de la tribu orque des Griffes de Fer, broyait du noir en envisageant la triste destinée de son peuple. Dans un épais bruissement de toile, la tenture en lambeaux claqua et laissa apparaître son second, l'insolite chamane goblin Oddgit qui, par cette entrée inopinée, dérangerait son chef dans ses pensées mélancoliques.

« Kess' tu veux, Oddgit, tu vois don pas ke j'pense ? » grogna Grotfang en curant à l'aide d'une griffe pointue et crasseuse un bout de viande filandreuse insinué entre deux de ses chicots.

« Kout' don chef, » dit le chamane avec un sourire doucereux, « j'ai pas mal kogité, et c'est k'j'ai un plan super génial. »

« Cé juste s'ke j'ai b'zoin, un aut' de tes fichu plans. » Grotfang émit un grognement sarcastique dont le manque d'enthousiasme n'était absolument pas dissimulé.

« Ouais, ouais, mais kout' don, sé l'bon, chef, sûr k'sé l'bon ! J'l'ai vu dans les os, et ch'sai ki mentent jamé. » Oddgit fit un signe cabalistique de ses doigts comme pour repousser une influence maléfique. En tant que chamane expérimenté, il connaissait bien la nature arbitraire et dangereuse des divinations par les os.

« Cé k'si les os t'l'ont dit, ça s'rait bien k'tu m'le dises alors, » répliqua Grotfang, l'intérêt subitement éveillé. Des histoires sinistres couraient sur les os, mais nul chef orque ne saurait ignorer leurs oracles, aussi insensés et incohérents qu'ils soient.

« Ouais, chef, j'vais vous l'dire, pour sûr. Rap'lez-vous chef, rap'lez-vous don. Eske vous vous rap'lez kand ces zoms stupides avec leurs briyantes armures, k'avaient osé faire essploder la forteresse à coups d'kanons et k'ont essterminé tes gobbos jusk'au dernier, et k'ont mis en morceaux... »

La seconde source qui nous soit parvenue et nous contant l'odyssée de Rutgar est beaucoup plus longue et infiniment plus substantielle puisque cette chronique est en trente-huit volumes. « De la très belle et très honorifique Histoire de l'Empire », titre de cet ouvrage dont Ludwig le Vénérable est l'auteur, rapporte un grand nombre de campagnes. Ludwig naquit quelque cent ans après que ces événements se soient déroulés, mais il eut ce souci méticuleux de rassembler les témoignages les plus anciens des voyageurs, et il est même fort probable qu'il ait tenu entre ses mains les journaux et les propres carnets de bord de Rutgar, ainsi que d'autres documents importants qui furent ensuite brûlés lors de l'incendie du Jour des Fous d'Altdorf en l'année 41.

« T'arrête avek'sa ! » hurla Grotfang en saisissant brusquement le chamane par le col de son horrible guenille grouillante de vermine, et le secouant si fort que de petites bêtes tombèrent des plis crasseux du vêtement pour s'éparpiller aussitôt dans l'obscurité des recoins de la tente.

« Ok, ok, chef, m'koguez pas chef, j'vous raplais juste, chef, k'y z'ont jamé trouvé s'k'est kaché là et ki doit encore y être ! »

« Koi kaché ? » Grotfang bouillait d'impatience, il laissa retomber sans ménagement le chamane sur le sol.

« Ouais, kout' don. Cé la Kouronne de Gork, chef, la Kouronne de Gork k'est d'une force inkroyabe et k'était plankée sous la grande pierre des idoles d'la tribu depuis des temps immé... Imméma... Immimo... depuis d'sakrées fichues z'années ! »

« Jamé entendu kosé d'sa, hé, grossak ! » répliqua Grotfang. « Tu f'rais mieux d'pas m'fair' perde mon temps ou bien j'm'en vais t'faire s'kogner les rotules, pauv' naz' ! »

« Jamé j'ozeraï, chef, j'veux dire, és ke j'ozeraï ? » Le chamane crachouilla en arborant un sourire dont un crocodile n'eut pas été peu fier, comme s'il s'empressait d'apaiser le chef avant qu'il ne se mette vraiment en colère. « Maint'nant kout' don, c'te Kouronne de Gork ka une force inkroyabe cê une reliq k'les vieux chamans y z'ont mis sous l'idole juste kom'sa au ka où ce s'rait utile pour sauver la tribu. Kand tu l'auras, tu pourras avoir toute la magie kosto k'y a d'dans pour tuer les zoms et pour k'la tribu soit aussi balaize qu'ot'fois ! »

Ces paroles tombèrent finalement dans le vide caverneux de Grotfang et y répandirent leur suc. Clignant des yeux en direction du chamane et ignorant les glapissements anticipés que celui-ci laissa échapper, il gratta sa mâchoire anguleuse d'une main décharnée et noueuse.

« Tu sais, j'te parie ke si j'pouvais met' la patte sur c'te Kouronne, j'pourrais avoir toute la grosse magie kosto k'y a d'dans pour tuer les zoms et pour k'la tribu soit aussi balaize qu'ot'fois ! » Grotfang empoigna par la gorge le chamane recroquevillé et l'éleva à hauteur de ses yeux. « Ok, j'la veux ! Y m'la faut ! J'veux absolument l'avoir ! » beugla-t-il. « MAINT'NANT ! »

GROTFANG DES GRIFFES DE FER

En ce qui concerne le principal adversaire de Rutgar de Wissenland, c'est-à-dire le seigneur Grotfang de la tribu des Griffes de Fer, nous sommes en possession des documents impériaux qui rapportent ses faits et gestes, et aussi d'un puissant chant de guerre orque, matériau utile pour comprendre ses motivations.

Nous savons déjà que Grotfang mena une longue guerre contre le Margrave Frederik, les armées de ce dernier ayant réussi à éloigner les orques de leur forteresse non loin de l'Idole de Gork. Les orques battirent en retraite pour rassembler leurs forces et contre-attaquer. Au même moment, Rutgar arriva pour assurer la mainmise sur les territoires récemment laissés vacants par les orques.

UNE CONTRÉE TRES DISPUTÉE

Rutgar découvrit la vieille forteresse orque qui était auparavant tombée aux mains du Margrave Frederik et totalement détruite par le feu.

Reconnaissant en cette place forte une idéale position défensive dans cette plaine par ailleurs ouverte et très vulnérable, Rutgar entreprit de reconstruire les ruines pour son usage personnel. Il était évident que les orques, qui, à la suite de leur défaite, surveillaient le site de leur ancienne place forte, ne perdaient pas une miette des manœuvres de Rutgar. En fait, à l'insu des hommes trop occupés à établir leur nouvelle colonie au milieu des ruines de l'Idole de

Gork, leur présence allait apporter le courroux des Griffes de Fer sur les envahisseurs.

C'est ainsi que furent semés les ferments d'une guerre qui fut courte mais sanglante entre les colons et les orques de la tribu des Griffes de Fer, une guerre impitoyable pour chacun des belligérants et qui affaiblit considérablement les orques et les humains.

En vérité, il est difficile de dire quel camp l'emporta finalement. Aujourd'hui encore, les Principautés Frontalières restent une contrée disputée par des pillards et des troupes vagabondes et elles sont tout aussi dangereuses et inhospitalières qu'à la lointaine époque de Rutgar et de Grotfang.

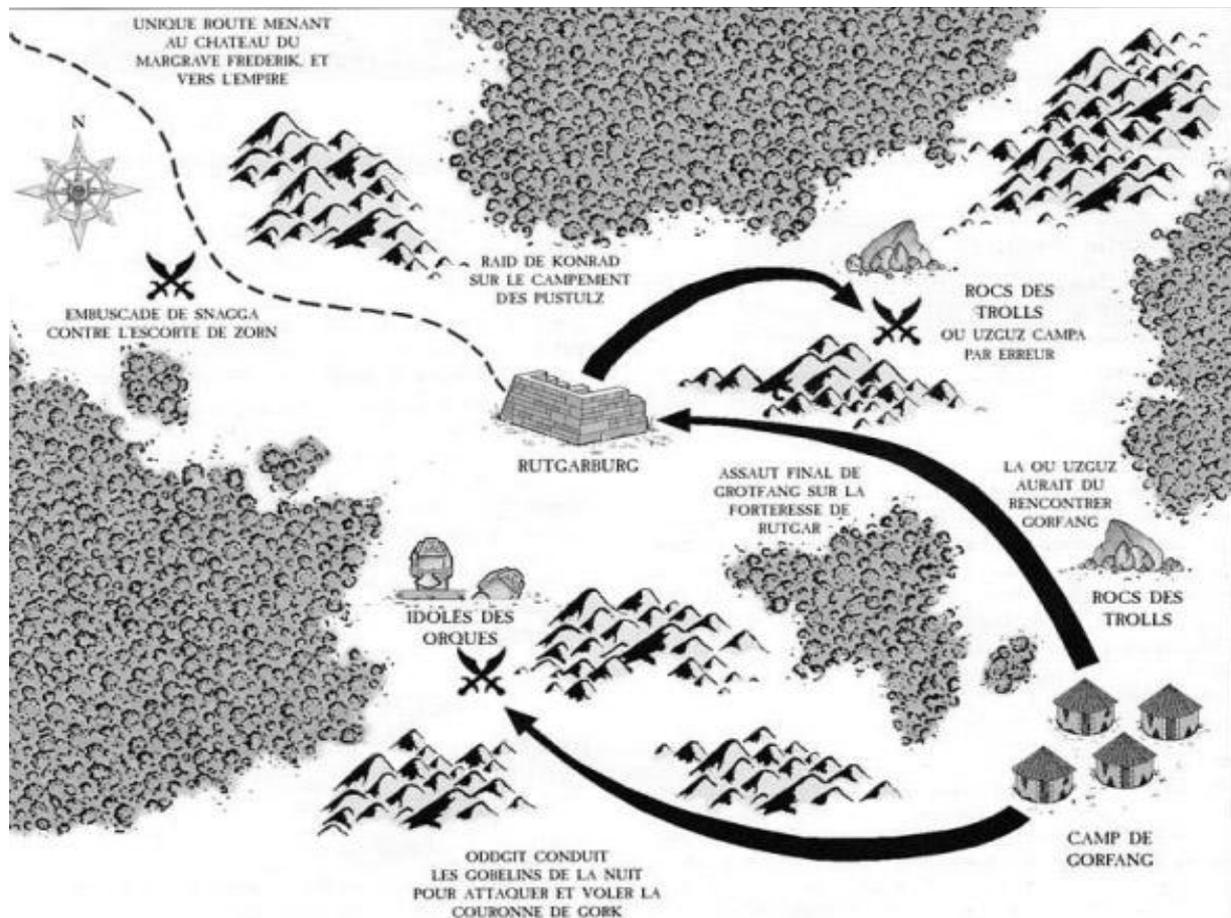
Les décors pour jouer cette campagne

La boîte de scénario proposait des planches cartonnées imprimées permettant de monter rapidement les quelques décors nécessaires pour jouer les scénarios. Les idoles sont proposées en fin d'ouvrage.

Pour les autres vous constaterez qu'ils sont en fait assez facile à remplacer. Il s'agit de quatre huttes (scénario 3) et d'une tour plus ou moins terminée (scénario 4) avec des murets de pierre (le chantier de la forteresse de Rutgarburg).

Autrement, les rochers, les collines et les forêts font l'ordinaire du joueur de Warhammer.

CARTE DU FIEF DE RUTGAR DANS LES PRINCIPAUTÉS FRONTALIÈRES



PLAN DU KOIN D'LA TRIBU DES GRIFF' DE FER K'A ETE TAKSEE PAR LES ZOMS

SCÉNARIO 1 – PIKER LA COURONNE

L'IDOLE

Rutgar et son armée marchaient depuis plusieurs jours dans un désert écrasé de soleil, dont l'aridité aurait rebuté toute autre créature que les orques et gobelins. A vrai dire et jusqu'à une époque très récente, ces tristes contrées ravies aux peaux vertes par le margrave Frederik, puis cédées à Rutgar, afin qu'il y perpétue ses intérêts n'avaient été peuplées que par les orques et les gobelins. Rutgar avait maintenant pour mission d'y établir ses colons afin qu'ils y construisent un château fort pendant que lui-même et ses troupes défendraient ce territoire contre les invasions orques. Lorsque la colonie serait entièrement fortifiée, le peuple commencerait à faire de ces terres sauvages des champs riches et féconds.

Les soldats, les colons et les chariots convoyés par Rutgar firent halte au sommet de petites collines. Aux dires des éclaireurs, il semblait que ce fut là un endroit propice à la construction d'un château. Les massifs de roches qui tapissaient l'arête de quelques falaises permettraient d'équarrir des moellons. C'est sur l'un de ces escarpements rocheux que les compagnons bâtisseurs découvrirent, en même temps que les débris d'une bataille, les ruines incendiées et abandonnées d'une forteresse orque. Rutgar inspecta le site. « C'est ici, dans cette forteresse, que Frederik assiégea le seigneur des orques et qu'il le vainquit, » déclara-t-il à ses soldats. « Sigmar nous a conduit en ces lieux, c'est donc céans que nous construirons notre forteresse. »

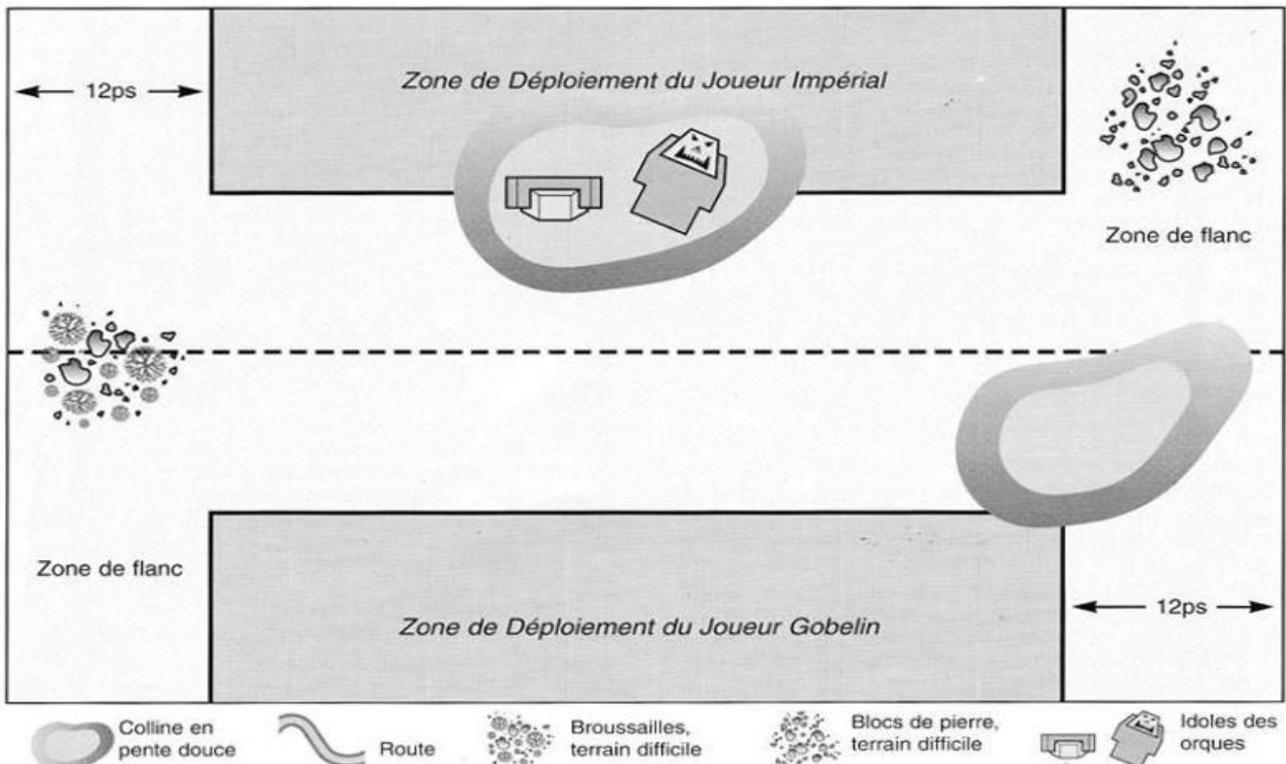
Dans les jours et les semaines qui suivirent, les fondations du château fort furent jetées sur les rochers, à l'endroit même où s'élevait autrefois la forteresse orque car c'était le site le mieux défendu naturellement à des lieues à la ronde. L'édifice le plus impressionnant était une tour d'un âge

incalculable. Elle existait déjà bien avant que les orques n'édifient leur forteresse, et ils l'y intégrèrent comme tour de guet. Bien qu'elle ait été détruite par les canons de Frederik, Rutgar donna des ordres pour qu'elle soit restaurée et constitue le donjon de sa nouvelle place forte. C'est au pied du socle rocheux et de la forteresse dont la construction progressait rapidement que les paysans qui avaient accompagné Rutgar bâtirent leurs masures et entreprirent de cultiver la terre.

Par une après-midi de labeur, Rutgar grimpa sur un monticule isolé où quelques compagnons bâtisseurs tentaient d'extraire un grotesque monolithe orque à l'aide de cordages et d'une paire de bœufs. « Cela ferait une belle pierre pour le château », commentèrent les contremaîtres.

Un hurlement à glacer les sangs retentit soudain. Les cordages rompirent, l'idole chancela, puis s'effondra dans un terrible fracas. Ecrasés par sa masse, les compagnons disparurent en même temps que la colossale image de Gork s'encastra lourdement dans le sol. Une expression d'horreur se peignit sur le visage des spectateurs de cette scène et les hommes firent le signe de Sigmar. Avaient-ils vraiment été témoins d'un mauvais présage envoyé par les divinités orques en colère ?

Rutgar reprit le contrôle de la situation et ordonna d'oublier les idoles pour le moment. Il désigna Manfred von Bock, un capitaine auquel il faisait totalement confiance, et des soldats pour monter la garde auprès des idoles au cas où tout événement étrange ou suspect surviendrait. La présence de ces idoles infernales en ces lieux était une véritable insulte envers la foi que Rutgar nourrissait en Sigmar. De retour au camp, il dépêcha un messenger vers Altdorf pour consulter les collègues de magie et les archiprêtres des temples de Sigmar et d'Ulric. Il ne



Énervé, Dieter allongea ses jambes. Si encore il avait eu quelque chose à faire... Cette attente désœuvrée juste en face de l'idole devenait intolérable et mettait ses nerfs à vif. Il ne pouvait s'empêcher de se sentir surveillé et, lorsque de lointains éclairs brisaient l'obscurité, il pouvait presque voir les visages grotesques des idoles le toiser d'un air narquois, les yeux étincelant de malice. Maudissant sa propre superstition, Dieter essaya de penser à autre chose.

« Croyez-vous que les terres de cette contrée donneront de bonnes moissons, sir ? »

Manfred hochâ légèrement la tête en signe d'acquiescement. La lueur du feu éclaira le petit sourire qui se dessinait sur son visage.

« Elles vous préoccupent, n'est-ce pas ? »

« Bien, c'est que... je ne peux pas m'empêcher de penser à ces ouvriers, sire. Ne croyez-vous pas, je veux dire, ne pensez-vous pas que ces choses l'ont fait exprès ? »

Manfred sembla considérer cette dernière réflexion avec beaucoup de sérieux avant de prendre une décision. Il se leva et alla vers la plus proche des deux idoles, celle qui s'était effondrée le matin même, et passa doucement sa main sur la pierre brute et patinée par le temps. Au toucher, c'était frais et étrangement humide en dépit du fait qu'il n'avait pas plu depuis environ une semaine. De nombreux insectes et araignées courraient sur la figure de l'idole, s'égarant dans les aspérités de la pierre, insouciantes des puissances occultes qui pouvaient l'habiter.

« Elles ont l'air inoffensive », déclara Manfred calmement. « Peut-être y a-t-il encore quelque danger, mais je pense toutefois que nous avons vu tout ce dont elles étaient capables. » Revenant dans le cercle de douce chaleur dispensé par le feu, Manfred se laissa à nouveau tomber au sol et bailla à se décrocher la mâchoire.

« Accident ou pas, tout cela importe peu. Lorsque Rutgar en aura donné l'ordre, nous les réduirons en poussière et nous ferons disparaître leur présence blasphématoire une bonne fois pour toutes. Qui sait... » ajouta Manfred avec un sourire sarcastique. « On pourrait même utiliser la pierre pour les latrines ! »

Un peu rasséréiné, Dieter rit et rejoignit son capitaine auprès du feu. Manfred avait sans doute raison. Ce n'était que des statues primitives. Allons, à la rassurante lumière du jour, il se moquerait d'avoir eu peur de deux blocs de pierre inanimés. En s'étirant, Dieter ouvrit une outre de vin et en offrit un peu à Manfred. Tout cela était complètement absurde. Après tout, que pourrait-il arriver ? À quelque distance de là, aux abords du bois, des yeux sauvages et injectés de sang scrutèrent attentivement les deux soldats avant de disparaître dans les profondeurs du sous-bois. Quelques moments plus tard, un long hurlement déchirant rompit le silence.

La pluie commença alors à tomber.

toucherait pas aux idoles avant d'être sûr que cela ne lui ferait courir aucun danger, mais il était tout aussi déterminé à purifier cette contrée.

PIKER LA KOURONNE

Grotfang consulta son fidèle chamane. « Rassemble don les gobs pour un raid, Oddgit. J'veux k'tu pikes la Kouronne d'Gork sous l'nez d'ces krétins d'zoms puant. » Oddgit eut soudain un sentiment de nausée juste au creux de l'estomac. « Pourquoi moi, euh, j'veux dire, OK, chef ! »

Grotfang eut un large sourire. « Ch'sais ke j'peux konter sur toi, Oddgit. Va m'chercher c'te kouronne, et pis on pourra virer ces zoms du territoire de la tribu. Cê ske Mork et Gork y veulent ! Au boulot, eksa saute ! »

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

LA BATAILLE

Piker la Kouronne est le premier d'une série d'affrontements opposant les orques et les gobelins de Grotfang aux forces impériales de Rutgar, et qui se terminera par une colossale bataille. L'issue de ce combat-

ci déterminera si Grotfang arrive à mettre la main sur la Couronne de Gork.

Le champ de bataille

La colline sur laquelle s'élèvent les idoles jumelles de Gork et Mork domine le champ de bataille. L'idole de Gork git maintenant à terre, il sera donc beaucoup plus facile d'exhumer la Couronne de Gork enterrée à ses pieds.

Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire pour agrémentez la table le en fonction des éléments de terrain dont vous disposez.

La colline où s'élèvent les idoles reste cependant un élément de terrain imposé qui doit être placé en premier. Elle devra être disposée au centre du champ de bataille à 24ps au maximum du bord de la table du joueur de l'Empire, mais pas à moins de 6ps de ce bord de table.

Constitution des armées

Pour constituer ses troupes, chaque joueur se réfère aux annexes. Il y trouvera également les règles spéciales qu'il devra appliquer.

Déploiement

L'armée impériale monte la garde auprès des idoles ; elle se déploie donc avant les gobelins à moins de 12ps du bord de table impérial et à 12ps au moins des côtés de la table. Une seule unité de l'Empire peut cependant être déployée directement au pied de la colline des idoles, mais en dehors de la moitié de la table adverse.

Qui commence ?

L'armée gobeline attaque en pleine nuit, ce qui constitue un élément de surprise. Par conséquent, le joueur gobelin joue en premier.

Durée de la bataille

Piker la kouronne est un raid nocturne lancé par les gobelins dans le but de dérober la Couronne de Gork. À la différence d'une bataille habituelle, qui prend fin au coucher du soleil, celle-ci commence au milieu de la nuit et se prolonge jusqu'à l'aurore. Pour illustrer ceci, la partie dure cinq tours, chaque tour symbolisant une heure de temps. Chaque joueur devra donc jouer cinq tours complets, à moins que la bataille ne finisse plus tôt par une victoire par Mort Subite.

Au point du jour, les gobelins abandonneront le combat et rentreront au camp, car ils craignent d'être éblouis par la lumière. Pour gagner la partie, les hommes de Rutgar devront donc tenir les gobelins éloignés des idoles jusqu'au lever du soleil.

VICTOIRE

Victoire par mort subite

Si Oddgit parvient jusqu'aux idoles, il déterre immédiatement la Couronne de Gork et l'enfouit sous sa robe crasseuse. La partie se termine par une victoire des gobelins par Mort Subite. Seul Oddgit peut trouver et reconnaître la Couronne de Gork car les autres gobs ne connaissent pas l'objectif de cette mission.

Si Oddgit est tué ou s'enfuit hors de la table avant de trouver la couronne, la partie s'achève à la fin de ce tour par une victoire immédiate du joueur impérial.

Points de victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'au lever du soleil, le vainqueur est déterminé au nombre de Points de Victoire, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Au cas où les deux joueurs totalisent un nombre égal de points de victoire, l'Empire est considéré comme vainqueur. En effet, les gobelins ne peuvent s'emparer de la Couronne de Gork que s'ils remportent clairement cet affrontement.

Dieter se passa nerveusement la langue sur les lèvres et se rapprocha de la chaleur réconfortante du feu de camp. A quelques pas de là se tenait Manfred von Bock. Calme et serein, celui-ci avait apparemment oublié les deux idoles massives qui projetaient leurs ombres sinistres sur le sol. Au cours des heures passées, des nuages précurseurs d'orage s'étaient accumulés et, bien qu'il n'ait pas encore plu, ils obscurcissaient maintenant le clair de lune. Seule la lueur vacillante du feu de bois illuminait un peu les ténèbres.

RÉSULTAT HISTORIQUE

Au moment où la vague de gobelins déferlait, l'animosité se déclara dans les rangs, réduisant à néant la plupart des avantages tactiques de l'attaque surprise et de l'approche rapide. Les troupes de Manfred, tirées de leur torpeur par le vacarme des gobs querelleurs, furent rapidement prêtes au combat. Les quelques gobelins qui ne semblaient pas concernés par ces disputes se lancèrent dans la bataille et les agiles et rapides chevaucheurs de loups s'enfoncèrent au cœur des troupes de Manfred.



Oddgit, le Chamane Gobelin

Sur l'autre flanc, les chasseurs de squigs et les rétiaires connaissaient quelques difficultés. Les halfelings au regard perçant les débusquèrent malgré l'obscurité et décimèrent leurs unités au fur et à mesure de leur avance. Les autres salves de l'Empire ne causèrent que des dommages mineurs à la horde des pillards.

Oddgit réussit à imposer son autorité à la bande de lanciers gobelins et les jeta dans une attaque frontale contre les hallebardiers de Manfred. Il lâcha les fanatiques, causant de terribles dégâts dans les rangs des hallebardiers, mais les troupes impériales tinrent bon.

Une sauvage guerre d'usure s'engagea alors. Oddgit craignait que son armée ne se transforme en une masse incontrôlable, mais les hallebardiers, réduits à une poignée de combattants, lâchèrent prise. Un vent de panique souffla sur les autres unités de l'Empire.

Oddgit réussit à éviter que sa tête n'explose sous les effets de l'énergie de la Waaagh dont une grande partie s'était déversée dans l'idole à terre. Dans les ténèbres et la confusion, entre des gobelins enragés et des troupes impériales isolées qui tentaient de résister, Oddgit eut le temps de fouiller le sol autour de l'idole déracinée et de déterrer la Couronne de Gork. Il l'enfouit sous sa tunique crasseuse et s'éclipsa pour la rapporter à Grotfang.

Manfred était tombé héroïquement alors qu'il essayait de rallier ses troupes au plus fort de la bataille. En dépit de la mort de son capitaine, Rutgar, qui ignorait l'existence de la couronne de Gork, croyait de bon droit avoir remporté la victoire. Les gobelins ne s'étaient-ils pas dispersés et n'avaient-ils pas disparu dans la nature sans avoir repris leurs sinistres idoles ?

Pour venger la perte d'un si vaillant serviteur, Rutgar ordonna que l'on fasse exploser les idoles avec de la poudre à canon. Les soldats furent très heureux d'exécuter cet ordre, même si d'infortunés sapeurs furent écrasés par l'autre statue lorsqu'elle se renversa au moment où les barils de poudre étaient mis en place.

SCÉNARIO 2 – L'EMBUSCADE

EN MISSION À ALTDORF

Ignorant que les gobelins avaient tenté de dérober la mystérieuse Couronne de Gork, les messagers de Rutgar arrivèrent à Altdorf et visitèrent les collèges de magie en quête de sorciers. Ils devaient persuader le plus de sorciers possible de les suivre jusqu'au domaine de Rutgar pour y résoudre le mystère des sinistres idoles des orques.

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

Après de longues recherches, les messagers trouvèrent finalement un sorcier assez dément pour les suivre et rejoindre Rutgar. Zorn était son nom et, pour des raisons inavouables, il avait hâte de se mettre en route vers cette lointaine contrée. Après avoir constitué sa propre escorte de gardes du corps et de mercenaires, il se mit en route par-delà les montagnes vers les Principautés Frontalières. La compagnie séjourna quelques jours au château de Frederik afin d'y rassembler les canons et autres

approvisionnements destinés à Rutgar. Puis le convoi se remit en marche pour couvrir l'étape la plus hasardeuse, la route qui sillonnait les étendues sauvages.

GROTFANG DEVIENT SOURNOIS

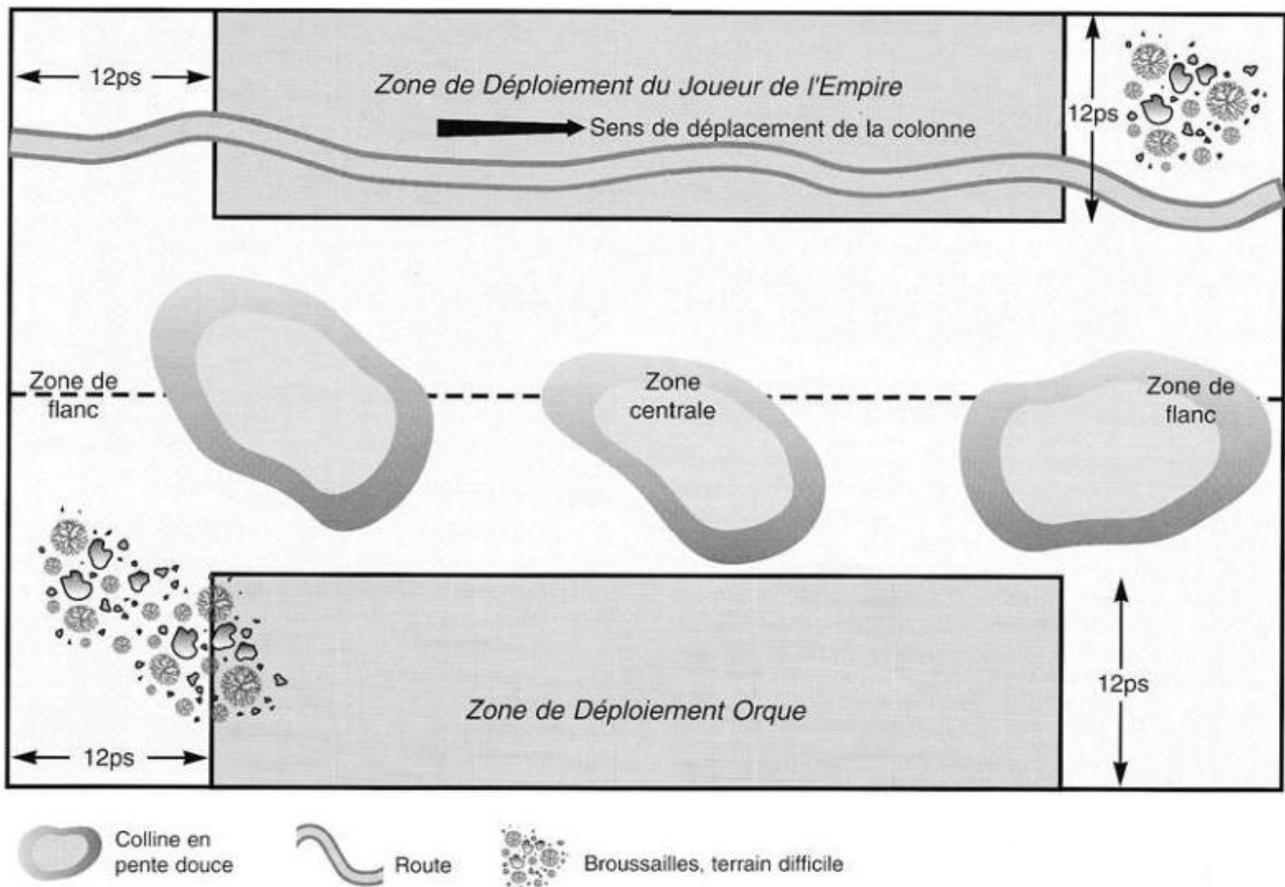
La plupart des guerriers de Grotfang, déjà profondément engagés sur le territoire de Rutgar, autrefois contrée orque, devaient reconnaître sans être vus les voies menant au camp de Rutgar. Jusque-là, la chance avait été de leur côté et leur présence n'avait pas été décelée par les rares éclaireurs humains. Ils étaient allés aussi loin que l'unique route reliant le camp de Rutgar au château de Frederik le leur permettait. Au-delà, c'était la voie qui menait vers l'Empire.

L'attention des guerriers de Grotfang, à l'affût en haut d'une colline, fut attirée par une colonne de poussière à l'horizon. C'était Zorn et son escorte en route vers le camp de Rutgar. Snagga, le chef de la bande orque, était impatient de se battre. Grotfang le récompenserait pour avoir intercepté et détruit les renforts ennemis.

LA BATAILLE

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

Le champ de bataille



Les principaux éléments placés sur la table de jeu sont la route d'accès vers l'Empire et une chaîne de collines. La route traverse la table dans le sens de la longueur et la chaîne de collines s'élève parallèlement à celle-ci. Les orques, dissimulés derrière, tendent une embuscade au sorcier et à son convoi.

Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire pour agrémenter la table en fonction des éléments de terrain dont vous disposez.

La route d'accès à l'Empire doit être placée en premier. Vous pouvez en délimiter le tracé à l'aide de plusieurs dés. Elle doit commencer sur un côté de la table, finir sur le côté opposé et courir à moins de 12ps du bord de table du joueur impérial. La route peut être symbolisée par des bandes de tissu ou une traînée de sable. Elle doit être suffisamment large pour qu'une colonne large de quatre figurines puisse y progresser de front.

La chaîne de collines derrière laquelle les orques sont embusqués est ensuite placée sur la table. Cette chaîne est figurée par plusieurs collines placées à plus de 12ps de la zone de déploiement des orques. Au début du jeu, l'armée orque ne devra pas être visible de la route.

Constitution des armées

Pour constituer ses troupes, chaque joueur se réfère aux annexes. Il y trouvera également les règles spéciales qu'il devra appliquer.

Déploiement

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

Zorn le magicien est placé au milieu de la colonne, à plus de 24ps des côtés de la table. Cette position s'explique par le fait que les orques n'attaqueront pas avant que la moitié du convoi ne soit passée devant eux.

Si le magicien quitte volontairement la table par une des zones de flanc, cela ne signifie pas qu'il se soit échappé ou qu'il ait gagné la bataille. Les combats continuent quand même jusqu'au coucher du soleil, et si l'armée de l'Empire est vaincue, on suppose que les orques finiront tôt ou tard par attraper Zorn et lui régleront alors son compte. Au cas où l'armée de l'Empire gagne, Zorn pourra participer aux affrontements futurs.

L'armée orque en embuscade doit être déployée à plus de 24ps des forces de l'Empire et à plus de 12ps des bords latéraux de la table. Elle est partiellement dissimulée aux yeux des troupes l'Empire par la chaîne de basses collines.

Qui commence ?

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

Durée de la bataille

L'embuscade commença en milieu d'après-midi pour se terminer au coucher du soleil. Pour représenter ceci, la partie dure quatre tours, chaque tour symbolisant environ une heure de temps. Chaque joueur jouera ainsi quatre tours complets à moins que les orques ne remportent une victoire par Mort Subite. Pour gagner, les troupes de l'Empire devront résister aux assauts des orques ou les repousser avant la fin du quatrième tour.

VICTOIRE

Victoire par mort subite

Snagga est conscient de l'importance de l'artillerie et du pouvoir du magicien. Toutefois, il presse ses guerriers d'en finir « prop'ment et korek'ment avec cê krapuls ». Si le magicien est tué et toute l'artillerie impériale est mise hors d'état de nuire (c'est-à-dire détruite, mise en fuite ou abandonnée par les servants), les orques remportent une victoire par Mort Subite à la fin de ce tour.

Points de victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, le vainqueur est déterminé au nombre de Points de Victoire, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Au cas où les deux joueurs totalisent un nombre égal de Points de Victoire, l'Empire est considéré comme vainqueur, car, à moins que les orques ne gagnent clairement la bataille, Rutgar recevra ses renforts et la route vers l'Empire restera ouverte pour d'autres.

RÉSULTAT HISTORIQUE

Les troupes de Zorn avançaient en colonne. Les pistoliers constituaient l'avant-garde et les escorteurs étaient à l'arrière. Bien que se sachant en territoire ennemi, ils étaient loin de se douter de l'imminence de l'embuscade. Les orques surgirent soudain de derrière les collines. En un clin d'œil, une bande hurlante de chevaucheurs de sangliers conduite par Snagga s'était jetée sur le chariot de guerre placé en tête de colonne.

Simultanément, deux bandes de chevaucheurs de loups se précipitèrent à l'avant et à l'arrière de la colonne, mais les unités impériales, très bien entraînées aux techniques de protection des convois, firent volte face et n'eurent aucune difficulté à les refouler.

Les guerriers de Snagga taillèrent en pièces les Joueurs d'épée qui s'étaient mis courageusement en travers de leur route. Une horde hurlante d'orques assoiffés de sang et chevauchant des sangliers fonça droit sur le chariot de guerre qui prit la fuite, ses chevaux terrifiés par l'odeur des sangliers de combat.

Les flagellants ne furent pas surpris par le tour que prenaient les événements et ils se jetèrent immédiatement sur les orques noirs qui dévalaient à toute vitesse le versant de la colline. Au même moment, les deux pièces d'artillerie furent déployées et braquées sur Snagga qui rassemblait ses chevaucheurs de sangliers en vue d'une autre attaque. En quelques secondes, les tirs ouvrirent de larges brèches dans l'unité, décimant ses effectifs.

Les ogres groupés au centre de la colonne avancèrent vers un nouveau groupe de guerriers et d'archers orques apparus sur la

crête des collines et qui ne tardèrent pas à s'enfuir devant eux. Bientôt, les ogres ne furent plus que des silhouettes se dessinant sur l'horizon, lancées à la poursuite des orques.

Ayant repoussé l'assaut à l'arrière, les escorteurs impériaux éperonnèrent leurs montures et remontèrent rapidement le long de la colonne pour soutenir les troupes de tête toujours en difficulté. Les pistoliers firent volte-face et chargèrent les orques noirs dans le dos. Avec l'aide des flagellants, ils ne firent qu'une bouchée de l'unité d'élite des orques.

Ulrich passa toute la bataille près de Zorn et des canons, position qui lui permettait de contrôler la situation. L'un des sorts de Zorn destinée à Snagga en personne fut aspiré de l'esprit même du sorcier par une gueule impressionnante gravée sur le bouclier de Snagga. Ulrich se demanda si le magicien pour lequel il avait parcouru une si longue distance en valait bien la peine. Quoi qu'il en soit, la horde de Snagga fut tellement malmenée et dispersée qu'elle ne put empêcher les renforts d'arriver à destination. La colonne se reconstitua pour reprendre son ordre de marche et continua en direction du camp de Rutgar avec ses renforts indispensables.

SCÉNARIO 3 – LA BATAILLE DES ROCS DES TROLLS

GROTFANG CHERCHE DES RENFORTS

De son poste d'observation à la vue imprenable, Grotfang surveillait le camp de Rutgar et observait les compagnons extraires et empiler des pierres sur des chariots. Non loin de là, au sommet de la plus haute des collines, et à l'endroits où s'élevait autrefois son propre fort, les humains construisaient leur forteresse. Grotfang savait qu'il devait attaquer sans plus attendre, avant que les humains n'aient fini leurs travaux de construction. S'il hésitait trop longtemps, jamais plus il ne pourrait reprendre possession de son territoire.

Un peu plus tard, lorsqu'il fut de retour à son camp, Grotfang, convoqua son nouveau conseiller et dernier favori en date, le chamane orque Dreg.

« Les zoms konstruisent une fort' res sur ma sakrée nom de nom d'kolline !, Grotfang émit un grondement de colère. « Sa veut dir' k'on doit les virer d'là avant ki z'y mettent des kanons et d'aut' trucs ».

« sa cé vrai, chef, acquiesca Dreg.

« Ouais, cé vrai, piske j'l'ai dit ? Mais on a b » zoin d'plus de gars. On va aller dans d'aut' tribus chercher des gars pour ki viennent avek nous. J'veux k'tu fasses ça pour moi, tu vois s'ke j'veux dire ? »

« J'krois k'oui, déclara Dreg d'un air dubitatif. « Mais y faudra leur donner kek' chose en échange. »

« Koi ? »

« Ch'sais pas », continua Dreg en regardant le ciel comme s'il y cherchait une inspiration divine.

« Et si les zoms y z'avaient kaché de l'or dans l'fort ki konstruisent » demanda le seigneur dans un subit élan emprunt d'inspiration.

« Ouais ! Maint'nant z'avez pigé pourkoi y konstruisent d'abord leur châto ? Mais ch'continue vot' rézon'ment, chef, on pourrait dire à d'ots chefs de v'nir avek nous si on leur promet d'leur donner d'l'or ! Super plan, chef ! Mais, y'a comme un hik. »

« Mais koi ? » commanda Grotfang.

« Ke ski passe si y z'ont vraiment pas l'or et k'les zots chefs y veulent leur part ? »

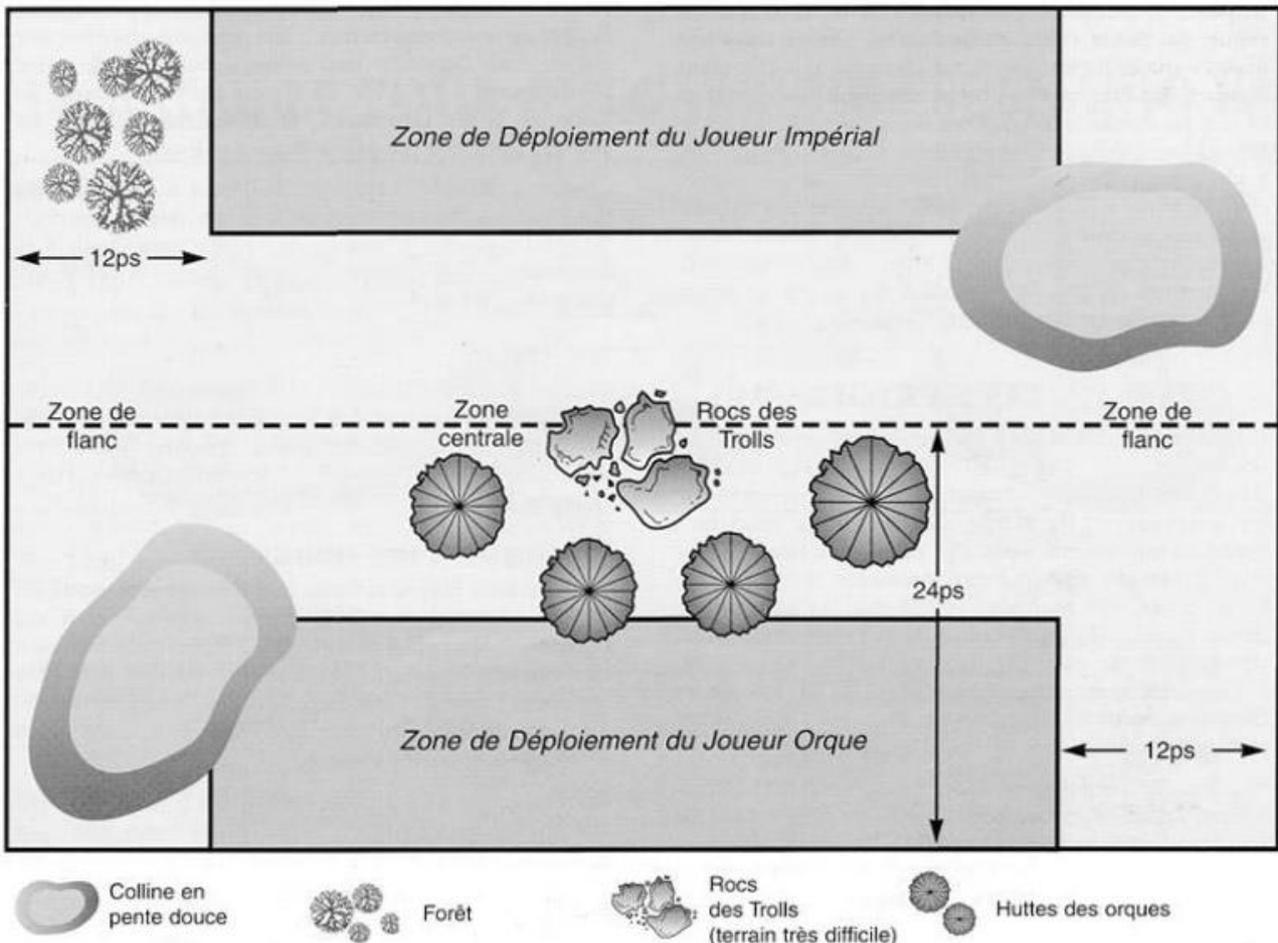
« On s'en tape » rétorqua le chef. « Dis leur juste k'on pense ki ya d'l'or. Tu voudrais kan mêm' pas kon perde une chance de piker un magot aux zoms, hein Dreg ? »

« Ben ouais ke j'voudrais pas ! » affirma le chamane, toutefois dubitatif quant au bien fondé du plan.

« Alors, Dreg, va z'y et trouve moi don'lez'aut' chamanes, ceux des Dents Brizées, des Griff' Crochues, des Pustulz et dez'aut' tribus ki sont par là autrou, et pis débrouille toit pour ki peuv' pas r » fuser ! ».

LES PUSTULZ

Dreg se mit en quête de chamanes, courut çà et là dans les environs et fit le tour de tous les endroits sacrés des orques. Mais c'est dans les profondeurs humides d'une grotte aux



parois mangées de lichens qu'il tomba sur un paquet d'os et de chiffons crottés qui lui était familier.

« Nazgob ! J'reconnaitrait tes kenottes pointues n'importe où. Eh, ch'suis Dreg, ton sakré vieux potes ! » cria Dreg au tas de guenilles malodorantes.

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

« T'es toujours avec la tribu des Pustulz, Nazgob ? » Un grommellement se fit entendre pour toute réponse. 'Ch'suis en train d'chercher les tribus des Dents Brizées et des Griff' Crochues, tu léza vu ? »

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

Pendant que les deux chamanes faisaient rôtir quelques lichens au-dessus du feu, Nazgob conta la terrible fin de la tribu des Griffes Crochues à Dreg. Puis ce dernier posa les bases d'un accord entre les Griffes de Fer de Grotfang et les Pustulz du seigneur Uzguz. Le chamane mentionna un inestimable trésor que les humains avaient caché dans leur château en construction. Séduit à plus haut point par cette idée rutilante, Nazgob accepta de persuader Uzguz et la tribu de marcher vers le sud afin de rejoindre les forces de Grotfang. Un rendez-vous fut convenu au lieu dit « les Rocs des Trolls ».

RENCONTRE AUX ROCS DES TROLLS

Quelques jours plus tard, un cavalier arriva au triple galop au camp de Rutgar et annonça qu'une importante bande d'orques avait été repérée à proximité d'une petite éminence rocheuse s'élevant à l'écart des collines. Ce monticule de pierres était déjà connu de Rutgar, car il marquait les limites de son nouveau domaine. Une action militaire devait être rapidement engagée pour dissuader l'ennemi d'envahir la contrée.

Rutgar donna l'ordre à son fidèle compagnon Konrad, célèbre chasseur de peaux vertes qui avait combattu les orques dans la lointaine Kisleb, de déployer sans plus attendre une impressionnante force de cavalerie pour attaquer et mettre les orques en déroute. Rutgar pensait qu'il était très probablement confronté à cette même tribu que Frederik avait vaincue et qui tentait maintenant de reprendre ses terres. Il ne savait pas ce qui se passait vraiment.

En fait, ce n'était qu'Uzguz et ses Pustulz qui avaient établi un camp de guingois au pied des Rocs des Trolls. Les orques employaient un dialecte à ce point inintelligible qu'ils avaient même du mal à se comprendre en eux et la cervelle de Nazgob avait été tellement laminée par les feux trop brûlant de la magie chamanique, qu'il avait mal interprété les instructions de Dreg et s'était trompé sur le lieu de rendez-vous. L'emplacement du camp des Griffes de Fer était à des lieues de là et ces derniers s'étonnaient de la défaillance des Pustulz ! Pendant ce temps, Uzguz, qui attendait déjà depuis plusieurs jours, commençait à trouver la situation exaspérante. Il commença à croire que les Griffes de Fer avaient changé leurs plans ou qu'il leur était arrivé quelque chose de bien plus grave, lorsque soudain, les hommes de Konrad surgirent à l'horizon.

LA BATAILLE

La bataille des Rocs des Trolls est la troisième bataille d'une série de combats opposant les orques et les gobelins de Grotfang aux forces impériales de Rutgar. La bataille déterminera si Grotfang augmentera les effectifs de son armée lors de l'affrontement final en rassemblant une autre tribu sous sa bannière ou si ses orques auront à se battre seuls.

Le champ de bataille

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

Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire pour agrémenter la table en fonction des éléments de terrain dont vous disposez.

Le monticule formé par les énormes rochers, les Rocs des Trolls, considéré comme terrain très difficile, et le campement des orques sont obligatoires. Quatre huttes orques regroupées et abritées par les Rocs des Trolls composent le camp. Les rochers sont placés au milieu de la table à moins de 24ps du bord de la table du joueur orque et les rochers, mais elles ne doivent pas être disposées à plus de 12ps de ces mêmes rochers. Utilisez les huttes pour représenter le campement, leur état pourra être aussi miséreux et délabré que le souhaitera le joueur orque.

Constitution des armées

Pour constituer ses troupes, chaque joueur se réfère aux annexes. Il y trouvera également les règles spéciales qu'il devra appliquer.

Déploiement

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

Les forces de l'Empire ont l'avantage de la surprise, elles doivent donc être déployées après les orques. Les forces de l'Empire sont déployées à moins de 12ps du bord de table du joueur impérial et à plus de 12ps des bords latéraux de la table.

Qui commence ?

L'armée de l'Empire attaque par surprise. Le premier tour revient donc au joueur impérial.

Durée de la bataille

La bataille des Rocs des Trolls commença dès midi et se termina au coucher du soleil, la partie dure donc cinq tours, chacun représentant une heure de temps. Chaque joueur devra accomplir cinq tours complets, à moins que la bataille ne finisse plus tôt par une victoire des impériaux par Mort Subite.

VICTOIRE

Victoire par mort subite

Si les troupes de l'Empire parviennent à incendier toutes les huttes orques, la tribu abandonnera son camp et ira s'établir ailleurs. Les orques écumeront de rage, mais étant ce qu'ils sont, ils donneront libre cours à leur colère sur une tierce tribu (probablement des Griffes de Fer) plutôt que de se retourner contre l'armée dont ils viennent de subir l'attaque. Si toutes les huttes sont en feu au même moment, le jeu se termine par une victoire impériale par Mort Subite à la fin de ce tour.

Points de victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, le vainqueur est déterminé au nombre des Points de Victoire, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Si l'Empire remporte la victoire, on suppose que les Pustulz ont été mis en déroute et leur camp détruit. Si les orques gagnent, cela signifie que les forces de l'Empire ont été repoussées et que les orques demeurent là où ils sont.

En cas d'égalité, la victoire revient aux orques, car, à moins que les forces de l'Empire ne remportent une nette victoire, les Pustulz rejoindront les forces des Griffes de Fer pour prendre leur revanche sur les humains.

RÉSULTAT HISTORIQUE

Malgré l'assaut très violent des troupes impériales, Uzguz et les Pustulz défendirent le bivouac de leur mieux et parvinrent à contrer tous les efforts déployés par Konrad pour incendier leurs masures. Aussitôt l'alarme donnée, l'intérieur du camp grouilla d'archers orques bien déterminé à défendre leur nouveau village. Les rapides archers à cheval kislemites qui précédaient les autres cavaliers eurent les plus grandes difficultés à s'approcher ou à accéder au campement. Aussi n'eurent-ils guère l'occasion de décocher avec précision leurs flèches enflammées mais se trouvèrent par contre en permanence sous la menace des flèches orques.

Les archers à pied et les arbalétriers manœuvrèrent sur le flanc droit pour pouvoir tirer. Ils avaient réussi à incendier l'une des masures lorsqu'ils se trouvèrent face à Nazgob lancé à la tête d'une meute hurlante de trolls. L'avancée menaçante des trolls fit refluer les arbalétriers et les halfelings, même s'ils n'abandonnèrent le terrain qu'à contrecœur et non sans gaspiller quelques précieuses flèches. Sur l'autre flanc, les pistoliers furent dispersés par la charge d'Uzguz et de ses chevaucheurs de sangliers.

Konrad vit avec désespoir ses ruses échouer l'une après l'autre, son assaut être finalement réduit à néant et les orques prendre le dessus. La plupart de ses hommes étaient maintenant en fuite ou forcés de reculer, et les archers à cheval durent eux aussi abandonner après avoir passé toute la bataille à traverser le camp dans un sens puis dans l'autre. Konrad regroupa ses troupes et profita de la tombée de la nuit pour tenter de s'échapper. Uzguz se jeta à sa poursuite et dut le rattraper quelque part au milieu des plaines car Konrad ne revint jamais faire son rapport à Rutgar.

Ne voyant pas revenir Konrad et ses troupes, Rutgar envisagera le pire. Un jour se passa avant que quelques halfelings épuisés et débraillés ne réapparaissent. Ils confirmèrent que les orques les avaient poursuivis et rattrapés en pleine nuit.

La tribu des Pustulz rejoignit les Griffes de Fer de Grotfang.

SCÉNARIO 4 – LA BATAILLE POUR RUTGARBURG



Grotfang, chef de la tribu des Griffes de Fer

LES ORQUES, DES CENTAINES !

Il y a des jours où se jouent des centaines de destinées. Grotfang et son armée étaient prêts à donner l'assaut final contre le camp de Rutgar. L'armée de ce noble chevalier occupait l'endroit où s'élevait autrefois la forteresse de Grotfang, cet endroit même d'où les orques avaient été chassés par le Margrave Frederik. Mais, ce jour-là, Grotfang avait fait le serment de reprendre la place forte.

Les colons avaient baptisé leur nouveau domaine Rutgarburg en l'honneur de leur jeune commandant, et c'est sur la colline la plus élevée que les hommes de Rutgar construisaient un château fort. Le temps avait manqué et le château se limitait aux fondations, à quelques murs de pierre inachevés et à la tour de guet orque restaurée. Rutgar avait l'intention de faire de cette tour son principal point de défense pour l'attaque qu'il savait devoir se produire tôt ou tard. Grotfang avait décidé fort judicieusement qu'il valait mieux attaquer le château avant qu'il ne fut achevé, il savait que plus il attendrait, plus il aurait de difficultés à défaire les troupes humaines. Il tenait sa seule et unique chance de reconquérir les anciens territoires de la tribu et il ne devait pas faillir.

Chacun travaillait dur à Rutgarburg, participant à l'édification du château ou s'entraînant aux armes. Soudain, la sentinelle en faction dans le vieux donjon orque qui faisait office d'échauguette souffla dans son grand cor de guerre. Ce signal d'alarme eut des effets instantanés. Alors que les colons revêtaient leurs armures et que les cavaliers réclamaient leurs chevaux, Rutgar se glissa à l'intérieur du donjon et gravit l'échelle qui accédait à son sommet pour constater la situation de son propre chef. Le doute n'était plus permis, le combat tant redouté aurait lieu aujourd'hui. Une formidable horde d'ennemis approchait rapidement dans la plaine. Rutgar

rassembla ses hommes au plus vite pendant que la marée orque progressait inexorablement vers Rutgarburg.

CHARGEZ, TAS D'EKTOPLASM !

Grotfang brandit son épée à la lame ébréchée et entonna l'hymne guerrier de la tribu : « Griffeuu d'Fer, Griffeuu d'Fer ! Griffeuu d'Fer ! Waaagh ! » Le chant fut repris par les guerriers de la horde dont les voix stridentes hurlaient leur soif de sang. Des mains à la peau tannée martelaient sur une cadence endiablée de grossières épées contre des boucliers métalliques. La cacophonie devint telle que le vertige s'empara des chamanes et que des incantations sauvages dansèrent dans leurs esprits. De l'énergie orque crépitait au bout de leurs doigts et un grondement de tonnerre résonnait dans leurs têtes, battant à l'unisson avec le tintamarre général.

Non loin, les anciennes idoles de Gork et Mork, l'une face à terre, l'autre observant le champ de bataille du haut de son tertre sacré, craquaient en rythme avec les mélopées démentes des chamanes. Les dieux orques étaient en ce jour aux côtés de leurs fidèles adorateurs.

La tribu des Griffes de Fer était de retour chez elle !

LA BATAILLE

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

Le champ de bataille

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

Disposez le champ de bataille comme indiqué sur la carte. Vous pouvez aussi vous mettre d'accord avec votre adversaire pour agrémenter la table en fonction des éléments de terrain dont vous disposez.

Le fort de Rutgar doit obligatoirement se trouver sur le champ de bataille. Il doit être placé à mi-chemin entre les bords latéraux de la table et à au moins 12ps du bord de table du joueur impérial, tout en restant dans la moitié de la table de ce même joueur. Ce fort peut être placé sur une colline basse ou entre deux collines. Des murs de pierre sont disposés à proximité de la tour. L'enceinte inachevée laisse de larges ouvertures, deux sections de mur ne peuvent donc être placées de façon à se toucher.

Quelques masures ou tentes disposées à proximité du donjon de Rutgar et dans la zone de déploiement de l'Empire rendront le champ de bataille plus vivant. Ces éléments symboliseront le camp de Rutgar et la colonie établie au pied du fort.

Constitution des armées

Pour constituer ses troupes, chaque joueur se réfère aux annexes. Il y trouvera également les règles spéciales qu'il devra appliquer.

Déploiement

Les forces de Rutgar doivent être déployées à moins de 12ps du bord de table du joueur impérial, mais ses troupes peuvent aussi être placées dans les limites du mur d'enceinte situé juste devant sa zone de déploiement (voir la carte). L'armée orque doit être déployée à moins de 12ps du bord de table du joueur orque et à plus de 12ps des bords latéraux de la table.

L'armée orque et gobeline marche sur Rutgarburg alors que les hommes de Rutgar vaquent à diverses tâches. La sentinelle donne l'alarme et chacun se précipite sur ses armes pour se préparer à repousser l'assaut. Au moment où Rutgar se hâte de constituer sa ligne de bataille, les orques se mettent à charger, à moins que Grotfang ait du mal à maintenir la cohésion de ses troupes, auquel cas, les forces de Rutgar seront les premières à être en position.

Pour représenter ceci, les joueurs placent leurs unités une à une et à tour de rôle, en commençant par les orques et jusqu'à ce que les deux armées soient totalement déployées sur le champ de bataille. Les champions doivent être placés dans leurs unités. Les personnages indépendants sont tous placés en une fois et sont considérés comme une seule unité en ce qui concerne le déploiement. Les machines de guerre sont toutes déployées en une fois si elles appartiennent à la même unité ; dans le cas contraire, chacune compte comme une unité séparée.

Une fois que l'une des armées est entièrement mise en place, l'armée adverse continue à déployer ses unités une par une. Lorsque vient son tour, le joueur ayant terminé son propre déploiement peut déplacer l'unité de son choix de 4ps en direction de l'ennemi. L'armée la plus petite commence donc à avancer pendant que l'autre en est encore à se déployer. L'armée en marche déplace une unité à la fois, mais peut bouger la même unité plusieurs fois si l'opportunité se présente. Aucune unité ne peut s'approcher à moins de 8ps de l'ennemi.

Qui commence ?

L'armée des orques et des gobelins joue la première. Ceci symbolise leur soudaine apparition dans la plaine et l'organisation perturbée des troupes de Rutgar occupées à s'équiper pour affronter l'ennemi.

Durée de la bataille

La bataille pour Rutgarburg commença en fin de matinée et s'acheva au coucher du soleil. La partie dure donc six tours, chaque tour symbolisant environ une heure de temps. Chaque camp jouera six tours complets, à moins que l'Empire l'emporte par Mort Subite.

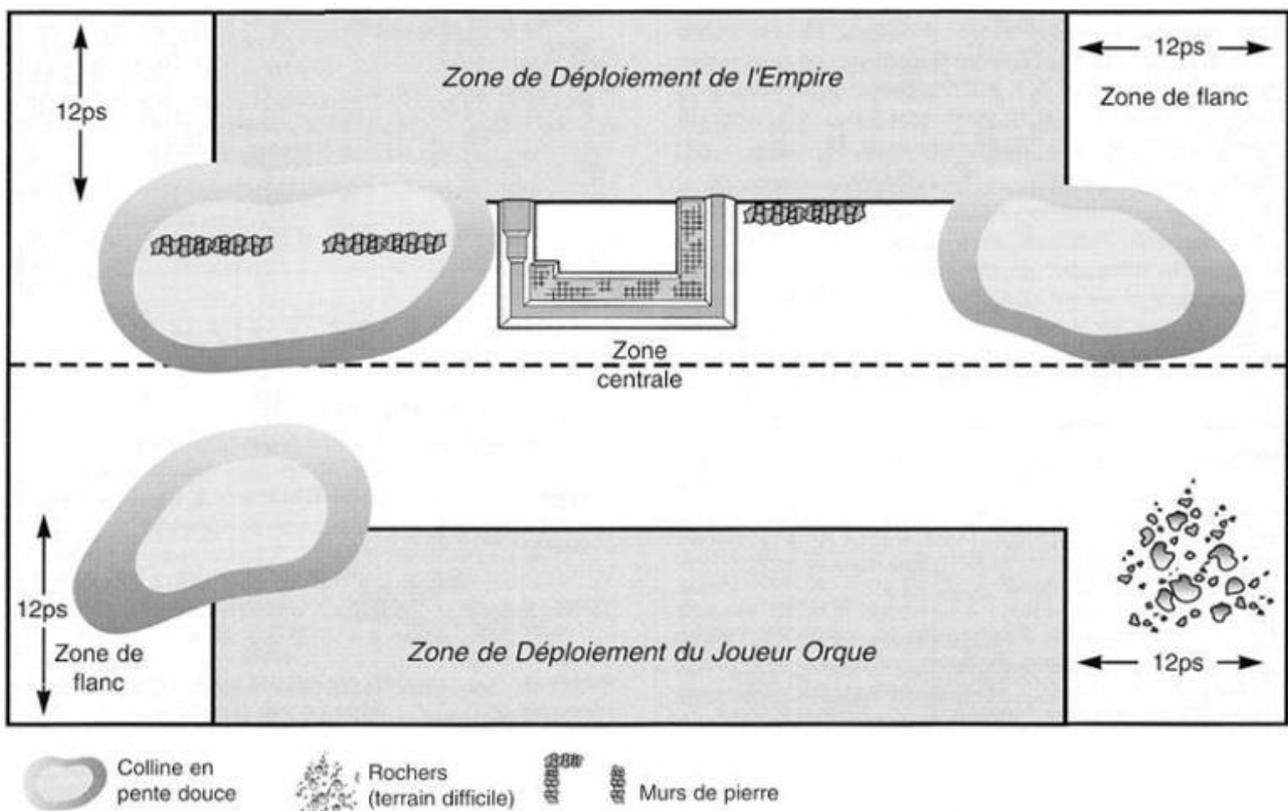
VICTOIRE

Victoire par mort subite

L'autorité de Grotfang assure la cohésion de la tribu et sa motivation pour reconquérir ses terres perdues. Si Grotfang est tué ou s'enfuit, la tribu renoncera à la bataille et ira s'établir ailleurs. La bataille finira donc à la fin du tour au cours duquel Grotfang sera tué ou désertera le champ de bataille. Ceci ne sera toutefois pas appliqué si Rutgar est tué, il a en effet désigné plusieurs de ses compagnons de route qui continueront la bataille vaille que vaille. Si au terme de cette journée, ils conservent leurs terres et gagnent la bataille au nom de l'Empire, l'un d'entre eux pourrait recevoir le fief comme récompense de la part du Margrave.

Points de victoire

Si la bataille se poursuit jusqu'au coucher du soleil, le vainqueur est déterminé au nombre de Points de Victoire, comme décrit dans le livre de règles de Warhammer. Si les deux joueurs totalisent un nombre égal de Points de Victoire, l'Empire gagne, car à moins que Grotfang ne gagne la bataille, les hommes de Rutgar conserveront leurs nouvelles terres et les Griffes de Fer devront alors s'exiler vers des contrées un peu plus calmes.



RÉSULTAT HISTORIQUE

En dépit de la surprise causée par les forces ennemies surgissant à l'horizon, l'armée de Rutgar se déploya rapidement. Les Chevaliers Panthères, les ogres et le canon Feu d'Enfer purent même avancer sur le champ de bataille tandis que Grotfang tentait d'aligner des troupes à l'humeur plutôt fantasque. Les Lance-rocs des orques firent pleuvoir des rochers sur les Chevaliers Panthères qui progressaient sur le flanc droit de l'armée impériale. Renforcés par ceux qui avait fait un long voyage pour rejoindre Rutgar et l'aider à tenir ces terres contre les orques, les chevaliers continuèrent résolument à avancer. Les ogres de Zorn, qui marchaient au côté des chevaliers, s'en prirent à des archers orques sauvages, déployés en tirailleurs, qui s'étaient avancés d'une manière trop enthousiaste. Après un combat sanguinaire, les orques refluent précipitamment vers leurs lignes.

Pendant ce temps, les Chevaliers Panthères écrasèrent une horde de lanciers gobelins conduits par Oddgit. Malheureusement, les gobelins ne comptaient pas de fanatiques dans leurs rangs et ils furent mis en déroute. Ce désastre fut de trop pour les servants du lance-rocs orques à proximité. Lâchant leurs blocs de pierres, ils s'enfuirent et sonnèrent du même coup la débâcle de tout le flanc gauche de l'armée de Grotfang.

En revanche, sur le flanc droit, les peaux-vertes étaient en meilleure posture. Les canons de l'Empire n'avaient pas causé trop de dégâts et le canon à répétition retenait son feu. La horde de gobelins de la nuit, précédée par des fanatiques écumeurs et rugissants, marcha sur les rangs compacts des hallebardiers. Les fanatiques entamèrent les effectifs des soldats impériaux, mais, indifférents à cette agression, ces derniers continuèrent leur avance et engagèrent les gobelins. Ceux-ci se ruèrent avec acharnement sur les hallebardiers qui vacillèrent et reculèrent entre les halfelings et les arbalétriers tiléens qui considéraient cette scène avec un mélange de consternation et d'incrédulité. Le flanc droit de Rutgar semblait bien être sur le point de céder.

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

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

Les halfelings, les seules troupes du flanc droit de Rutgar à avoir courageusement tenu leur position, chargèrent de flanc une masse de gobelins de la nuit. Cette manœuvre fut couronnée de succès et renversa probablement le cours de la bataille en faveur de l'Empire. Tout à fait sur la droite, les Chevaliers Panthères tentèrent de maîtriser leurs montures



Rutgar. Comte de Rutgarburg

paniquées pendant que les ogres affrontaient la bande d'Oddgit. Ce dernier, qui marchait avec assurance à la tête de ses gobelins tout juste ralliés, attaqua et déborda les ogres.

Les gobelins victorieux foncèrent alors sur les Chevaliers Panthères, ce qui signa leur arrêt de mort. Les chevaliers firent volte face et se battirent avec une détermination surhumaine. Ulrich souffla dans le Cor d'Urgork ce qui déclencha la panique chez les gobelins et les éparpilla dans la plaine. Les Chevaliers Panthères éperonnèrent leurs chevaux pour donner le coup de grâce et le flanc droit de Grotfang cessa bientôt d'exister. Pour apporter leur soutien à leurs compagnons assaillis, les Chevaliers Panthères firent alors demi-tour de manière à déborder le reste de l'armée de Grotfang.

Toute l'artillerie de Rutgar ouvrit le feu afin de stopper l'avance implacable du centre des troupes de Grotfang. A un moment donné, tous les canons, y compris le canon à répétition explosèrent et causèrent la mort de leurs servants ainsi que quelques dommages alentours. Zorn émergea du fort pour lancer des boules de feu et des éclairs en direction de Grotfang, exposé non loin d'une imposante unité orque. Le chef de guerre fut quelque peu roussi mais, par une étrange clémence du sort, il survécut. Zorn se trouva alors soudain assailli par des chevaucheurs de squiggs très déterminés qui l'attaquèrent à tour de rôle. Zorn fut vaincu, mais son Amulette Noire le sauva et dans leur élan, plusieurs squiggs se débarrassèrent de leur cavalier ! Le soleil allait se coucher. Les flagellants fous furieux avaient plongé au cœur d'une horde d'orques noirs alors qu'ils poursuivaient les derniers kostos orques. Mal préparés à la violence d'un tel assaut, ils furent déchiétés par les énormes haches des orques.

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

Après la bataille, l'armée de Rutgar ou même celle de Zorn comptaient peu de survivants, mais le fief restait sous bannière impériale et les orques avaient été massacrés ou mis en fuite. Les colons halfelings du Mootland s'étaient distingués à

plusieurs reprises et leur vaillance avait suscité l'admiration de Rutgar. Dès ce jour et afin de les encourager à rejoindre ses troupes, il accorda à tous les halfelings une dispense de la dîme féodale.

Quant à Grotfang, il était toujours en possession de la couronne de Gork et il conserva ainsi la confiance de ses guerriers. La destruction des idoles et la défaite incita la tribu à quitter la région et à émigrer vers le sud-est. La horde de Grotfang, fortement amoindrie et privée d'un chaman pour la guider, erra pendant un bon moment à travers les plaines désolées.

On raconte que Grotfang s'érigea un nouveau domaine et rassembla sa tribu dans un lointain pays. Même si Sigmar fut ce jour plus fort que les dieux orques, Grotfang était peut-être réellement béni par Gork, et il accomplit finalement sa destinée.

ANNEXE – LES ARMÉES

SCÉNARIO 1 – LES Gobelins D'ODDGIT

L'armée des gobelins est forte de 1000 points, ses unités sont choisies dans la liste d'armée des orques et gobelins. Le choix des troupes est limité à celles décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Oddgit, Chamane goblin de la nuit 184pts

Oddgit est à la fois bras droit et conseiller de Grotfang. Maître chamane, son influence sur les troupes des gobelins de la nuit ralliés aux Griffes de fer de Grotfang est importante. Conseiller efficace, il croit totalement aux qualités guerrières de Grotfang, tant que ce dernier sera sagement « guidé » dans ses décisions par Oddgit lui-même !

Oddgit commande l'armée des gobelins. Il est considéré comme leur général, même s'il n'est pas du rang de seigneur.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Oddgit	4	2	3	4	4	3	4	2	5

Équipement : Arme à une main, *Bonnets de Fou*

Bonnets de Fou : Oddgit porte un sac plein de Bonnets de Fou qu'il a ramassés et sélectionnés avec amour et dont les spectaculaires effets sur les gobelins sont bien connus. Donnés aux fanatiques lorsqu'ils sont libérés, ils leur permettent d'infliger 1D6 touches supplémentaires chacun à la première unité rencontrée.

Chefs gobelins

Chaque unité peut avoir un chef goblin, équipé et armé comme le reste de cette unité. Chaque chef peut avoir un objet magique d'une valeur maximale de 25 points.

RÉGIMENTS

0+ Bandes de chevaucheurs des loups gobelins

0+ Bandes de gobelins de la nuit

Une seule unité peut posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 100pts.

0+ Chars gobelins

Fanatiques gobelins de la nuit

Chaque bande de gobelins de la nuit (à l'exception des rétiaires et des chasseurs de squigs) peut cacher dans ses rangs jusqu'à 3 fanatiques.

Chevaucheurs de squigs

Votre armée peut comprendre 0 à 5 chevaucheurs de squigs pour chaque bande de gobelins de la nuit.

0-1 Bande de Chasseurs de Squigs

0-1 Bande de Rétiaires gobelins de la nuit

0-1 Unité de snotlings

0-1 Chariot à Pompe Snotling

0-5 Nuées de chauve-souris

Si vous utilisez plusieurs nuées, elles seront considérées comme une seule et même unité.

RÈGLES SPÉCIALES

Obscurité

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

Furtifs

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

Les pouvoirs de Gork s'affaiblissent

Il existe deux cartes de sort Waaagh qui imposent d'invoquer le dieu orque Gork par son propre nom. Ce sont les sorts Poings de Gork et Main de Gork. Malheureusement pour le joueur orque et goblin, Oddgit ne peut utiliser ces sorts durant la bataille car l'idole de Gork a été renversée par ces barbares d'humains. Durant la bataille, l'influence de Gork sur les vents de magie est donc considérablement amoindrie et invoquer le nom de Gork sera sans aucun effet. Si l'Oddgit tire l'un ou l'autre de ces sort en début de partie, il le défaussera et en tirera un autre (le mieux est même d'enlever ces deux cartes du paquet avant que les sorts ne soient tirés au hasard).

Perturbation des Courants de Magie Waaagh

La profanation de l'idole de Gork a pour autre conséquence d'aspirer la Magie Waaagh dans la statue tombée au sol. Ceci est dû au fait que certains Glyphes orques gravés sur l'idole sont maintenant à l'envers et que l'énergie est aspirée à l'intérieur de l'idole au lieu d'en émaner et de pouvoir être utilisée pour lancer des sorts. Toujours est-il que cela avantage plutôt Oddgit en empêchant l'énergie Waaagh générée par l'armée goblin de surcharger son esprit et de lui faire exploser la tête. Oddgit bénéficiera toujours d'un bonus de +1 sur son résultat s'il doit effectuer un test sur le tableau des risques de la Waaagh.

VICTOIRE

Si le joueur goblin gagne, cela signifie qu'il a trouvé la Couronne de Gork aux pieds de l'idole renversée. Après l'avoir dissimulée dans la loque qui lui tient lieu de robe, le chamane se hâte d'aller la remettre à son chef, Grotfang. Le seigneur de guerre la portera donc lors de la bataille finale. La Couronne de Gork est une puissante relique orque et le seigneur qui la porte est investi du pouvoir des dieux orques. Il peut empêcher ses troupes de céder à l'animosité. Une armée conduite par un général ainsi couronné est immunisée contre l'animosité. Si le général est tué, les effets de la couronne prennent fin.

SCÉNARIO 2 – LA HORDE DE GUERRE DE SNAGGA

L'armée des gobelins est forte de 1500 points, ses unités sont choisies dans la liste d'armée des orques et gobelins. Le choix des troupes est limité à celles décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Snagga, Grand chef orque 182pts

Snagga est l'un des meilleurs commandants de Grotfang. Sa mission est de quadriller le pays actuellement occupé par les humains afin de voir ce dont ils sont capables et de leur causer autant de désagréments que possible. Pour cette mission, Snagga a réquisitionné les plus féroces et valeureux guerriers de sa tribu.

Snagga est considéré comme le général de la horde, même s'il n'est pas du rang de seigneur.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Snagga	4	5	5	4	5	2	4	3	8
Sanglier	7	4	0	3	4	1	3	1	3

Équipement : Arme à une main, armure légère et Bouclier Mange-sort. Snagga chevauche un sanglier de combat.

Bouclier Mange-sort : Ce bouclier, orné d'une gueule féroce, est couvert de glyphes orques barbouillés par les chamanes gobelins et orques. Il a le pouvoir de dévorer les sorts. Tout sort jeté contre le porteur du bouclier ou contre l'unité dans laquelle il se trouve sera dissipé sur un résultat de 3+ sur 1D6. Si le bouclier a dissipé un sort ennemi, lancez 1D6. Sur un résultat de 4+, le sort est détruit et doit être défaussé. Si le sort provient d'un objet magique, il est détruit sur un résultat de 6 sur 1D6.

Chefs orques

Chaque unité peut avoir un chef orque, équipé et armé comme le reste de cette unité. Chaque chef peut avoir un objet magique d'une valeur maximale de 25 points.

RÉGIMENTS

0+ Bandes de chevaliers des loups gobelins

0+ Bandes de chevaliers de sangliers orques

L'une de ces unités peut avoir un étendard magique d'une valeur maximale de 50pts.

0+ Chars orques

0+ Chars gobelins

0+ Bandes de archers orques

0+ Bandes de guerriers orques

0-1 bande d'orques noirs ou de Kostos

Cette unité peut avoir un étendard magique d'une valeur maximale de 50pts.

VICTOIRE

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

SCENARIO 3 – LA TRIBU DES PUSTULZ

L'armée des orques est forte de 1000 points, ses unités sont choisies dans la liste d'armée des orques et gobelins. Le choix des troupes est limité à celles décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Uzguz, Grand Chef Orque.....158pts

Uzguz est le chef d'une bande d'orques nomades à la recherche de butin facile et est prêt à s'allier au besoin à d'autres tribus. Même pour un orque, Uzguz n'est pas très intelligent mais il compte sur Nazgob qui lui, l'est un tout petit peu plus. L'étrange absence des Griffes de Fer au rendez-vous des Rocs des Trolls pousse Uzguz à se demander si Nazgob est vraiment un chamane et un conseiller fiable.

Il commande l'armée orque même s'il n'a pas le rang de seigneur.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Uzguz	4	5	5	4	5	2	4	3	8
Sanglier	7	4	0	3	4	1	3	1	3

Équipement : Hache à Lame d'Obsidienne, arme à une main, armure légère, bouclier. Il chevauche un sanglier de combat.

Hache à Lame d'Obsidienne : Si un coup porté avec cette hache blesse, la sauvegarde d'armure de la victime est annulée et son armure détruite. Les armures magiques agissent normalement mais seront détruites en cas de sauvegarde ratée.

Hip, Hip, Hourra pour l'chef : Uzguz n'est que le chef d'une petite tribu d'orques, mais le respect qu'éprouvent ses guerriers envers lui est assez inhabituel pour cette race. Pour tout test basé sur le Cd d'Uzguz, lancez 3D6 et ne conservez que les deux meilleurs.

Nazgob, Maître Chamane Orque (niveau 3).....261pts

Nazgob est le principal conseiller d'Uzguz. Il passe le plus clair de son temps dans des grottes à chercher des champignons ou à parcourir les étendues sauvages en échafaudant des plans avec les autres chamanes orques. Cela lui permet d'être au courant de tout ce qui se passe dans les environs et de s'assurer que sa tribu saute sur toutes les occasions.

Mais cette fois-ci, il s'est trompé d'endroit. Les Griffes de Fer n'arrivant pas au lieu convenu, il est convaincu qu'un certain orque fourbe et surnois, probablement Grotfang, l'avait fait exprès pour se venger d'une entourloupe passée.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Nazgob	4	3	3	4	5	3	4	2	7

Équipement : Arme à une main, Bâton de feu

Bâton de Feu : Le bâton de feu peut être utilisé une fois par phase de magie. Sa portée est de 24ps et frappe la première figurine ou unité sur son chemin en lui infligeant 1D3 touches de F4. Une unité subissant un ou plusieurs dommages doit de plus effectuer un test de panique.

Chefs orques

Chaque unité peut avoir un chef orque, équipé et armé comme le reste de cette unité. Chaque chef peut avoir un objet magique d'une valeur maximale de 25 points.

RÉGIMENTS

0+ Bandes de guerriers orques

0+ Bandes d'archers orques

0-1 Bande de chevaucheurs de sangliers

La bande peut posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 100pts

0-1 Bande de Kostos

La bande peut posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 25pts

0-1 Unité de trolls

Les orques ont persuadé ceux qui se cachent dans les Rocs des Trolls de se joindre à eux en leur donnant des os et d'autres débris à grignoter (miam, miam!).

VICTOIRE

Si le joueur orque gagne cette bataille, Uzguz et sa tribu pourront rallier les troupes de Grotfang pour l'affrontement final, la bataille pour Rutgarburg. Ils ne demanderont même pas à être payés pour cela car ils seront trop heureux d'assouvir leur vengeance contre les humains. Le joueur orque bénéficiera donc d'un bonus de 750pts en orques et en trolls dans la bataille finale et il aura 250points de plus que le joueur impérial. En ce cas, le bonus en points supplémentaire devra être dépensé en troupes alliées choisies dans la liste de ce scénario et devra comprendre Uzguz et Nazgob s'ils survivent à cette bataille.

SCÉNARIO 4 – L'ARMÉE DE GROTFANG

L'armée des Griffes de Fer, commandée par le seigneur de guerre Grotfang, est forte de 2500 points. Elle peut être plus importante si les deux joueurs sont d'accord. Tout bonus ou toute pénalité obtenue à la suite d'une victoire lors d'une bataille précédente sera normalement appliqué. Les unités sont choisies dans la liste d'armée des orques et gobelins. Le choix des troupes est limité à celles décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

LES GRIFFES DE FER

PERSONNAGES

Grotfang.....121pts

Grotfang est le seigneur de guerre des Griffes de Fer. Cette tribu avait jadis la réputation d'être très puissante, jusqu'à ce que sa forteresse ne tombe entre les mains du Margrave Frederik. A la fuite de Grotfang et des survivants de la tribu, le Margrave invita l'un de ses compagnons d'arme à s'installer sur l'emplacement occupé par la forteresse, lieu sacré pour la tribu et dédié aux dieux orques. Toute la tribu trépigne de rage et attend que Grotfang assouvisse sa vengeance. Grotfang sait qu'il doit reprendre cette contrée, sinon il perdra la face.

Il commande l'armée orque.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Grotfang	4	6	6	4	5	3	5	4	9
Sanglier	7	4	0	3	4	1	3	1	3

Équipement : Arme à une main, armure légère, bouclier et Couronne de Gork. Il chevauche un sanglier de combat.

La Couronne de Gork : Si les orques ont gagné la première bataille, Grotfang portera la Couronne de Gork qui empêchera l'animosité de dévaster son armée. S'il ne possède pas la couronne, il devra prendre un autre objet magique trouvé par ses guerriers dans une vieille sépulture. Ceux-ci n'ont pu trouver que l'*Epée de Bork* qui donne à son porteur et à son unité la possibilité d'ignorer l'échec de son premier test d'Animosité. Quel que soit l'objet magique que possède Grotfang, celui-ci est gratuit.

Le hurlement de Grotfang : Grotfang a une voix rauque, sonore et tonitruante, exceptionnelle même pour un orque. Cette voix force l'obéissance des troupes. Grotfang peut stopper toute fuite en hurlant aux fuyards quelque chose comme « Ah toâ, où k'tu t'kasses com'ça ? » ou « R'viens pôvmek' ! ». Si une unité en fuite rate un test de ralliement, Grotfang poussera ce rugissement. Lancez 4D6 pour évaluer à quelle distance le hurlement de Grotfang porte au-dessus des combats. Toute unité située à cette distance entendra Grotfang et se ralliera immédiatement. Les seules troupes qui ignorent les rugissements de Grotfang sont les trolls parce qu'ils sont totalement stupides.

Snagga, grand chef orque

Vous pouvez choisir Snagga, mais seulement s'il a survécu à la seconde bataille.

Grands chefs

Vous pouvez prendre d'autres grands chefs, choisis dans la liste d'armée et équipés comme indiqué. Chacun peut chevaucher un sanglier de combat (ou un loup géant si c'est un goblin) et porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

0-1 Porteur de la Grande Bannière

L'armée peut comprendre un chef orque arborant la Grande Bannière de la tribu qui peut être magique et d'une valeur maximale de 100pts. Le porteur peut chevaucher un sanglier de combat.

Chefs

Vous pouvez choisir un chef pour chaque unité de votre armée. Chacun doit être équipé comme le reste de son unité et peut posséder un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

RÉGIMENTS

0+ Chevaucheurs de sangliers orques

Toutes les unités peuvent posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 50pts.

0+ Chevaucheurs de loups

0+ Bande d'archers orques

0-1 Bande de Kostos

L'unité peut posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 25pts

0-1 Bande de Gobelins ordinaires

0-1 Catapulte à Plongeur de la Mort

0-1 Bande de snotlings

0-1 Bande d'orques sauvages

0-4 Lance-rocs ou balistes

LES GOBELINS DE LA NUIT

Si les gobelins de la nuit ont gagné Piker la Couronne, vous pouvez ajouter des troupes choisies dans la liste ci-dessous et placées sous le commandement d'Oddgit. Si les gobelins de la nuit ont perdu ce scénario, ils ont tous déserté l'armée de Grotfang.

PERSONNAGES

Oddgit, Maître chamane goblin de la nuit (cf. scénario 1)

Seulement s'il a gagné le scénario 1 et y a survécu.

Chefs gobelins de la nuit

Vous pouvez prendre un chef par unité de gobelins de la nuit, équipé comme le reste de son unité ou conformément à la liste d'équipement. Chaque chef peut avoir un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

RÉGIMENTS

0+ Bandes de gobelins de la nuit

Une seule bande peut avoir un étendard magique d'une valeur maximale de 100pts.

Fanatiques

De 0 à 3 fanatiques peuvent être cachés dans n'importe quelle bande de gobelins de la nuit (à l'exception des bandes de rétiaires et de chasseurs de squigs).

Chevaucheurs de squigs

De 0 à 5 par bande de gobelins de la nuit.

0-1 Bande de chasseurs de squigs

0-1 Bande de Rétiaires gobelins de la nuit

0-1 Unité de Snotlings

0-1 Chariot à Pompe Snotling

LES PUSTULZ

Si vous avez gagné la bataille des Rocs des Trolls, vous avez droit à 750pts supplémentaires en orques de cette tribu choisis dans la liste qui suit. Votre armée aura ainsi un total de 3250pts.

Uzguz, grand chef

Seulement s'il a gagné le scénario 3 et y a survécu.

Nazgob, champion chamane orque

Seulement s'il a gagné le scénario 3 et y a survécu.

0-1 Grand chef

Il peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

Chefs

Toute bande de Pustulz peut être commandée par un chef orque pouvant porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

0+ Bande de chevaucheurs de sangliers orques

Toutes les unités peuvent posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 50pts.

0+ Bandes de Guerriers Orques

0+ Bande d'archers orques

0-1 Bande de kostos

L'unité peut posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 25pts

0-1 Unité de trolls

VICTOIRE

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

SCÉNARIO 1 – LES GARDES DE MANFRED

L'armée impériale est forte de 1000pts, ses unités sont choisies dans la liste d'armée de l'Empire. Le choix des troupes est limité à celles décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Manfred von Block.....94pts

Manfred est un vétéran qui fut serviteur du père de Rutgar de longues années durant. Il commande les hallebardiers avec beaucoup de compétence et leur inspire courage et bravoure. A titre de faveur exceptionnelle, le comte Wilhem l'a détaché au service de Rutgar et aux siens. Ils n'est donc pas surprenant que Rutgar consulte Manfred avant de prendre toute décision.

Manfred von Block commande l'armée impériale et est considéré comme son général.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Manfred	4	5	5	4	4	2	5	3	5

Équipement : Arme à une main, hallebarde, armure légère, Anneau de Volans.

Anneau de Volans : Manfred a reçu quelques années auparavant une relique des mains d'un prêtre de Sigmar pour avoir sauvé un temple des déprédations orques. Cet anneau contient un sort de Magie Guerrière choisi au hasard.

« **Von Bock, fort comme un roc !** » Tel est le fameux cri de guerre des soldats de von Bock. Ce dernier est un homme à la détermination farouche. Toute unité sous le commandement de Manfred peut relancer un test de panique ou de moral raté. Manfred est un colosse dont la seule présence a la valeur d'un rang de troupes. L'unité impériale qu'il accompagne est donc considérée comme ayant un rang supplémentaire.

Champions

Toute unité peut être commandée par un champion pouvant porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

RÉGIMENTS

0+ Unités de hallebardiers

0+ Unités de lanciers

0+ Unités d'arbalétriers

0+ Unités d'arquebusiers

0-1 Unité de fantassins

0-1 Unité de joueurs d'épées

0-1 Unité d'archers

0-1 Unité d'halfelings

VICTOIRE

Si l'Empire gagner cette bataille, Grotganf ne mettra pas la main sur la Couronne de Gork. Il lui sera donc plus difficile de maîtriser ses troupes lors de la bataille finale qu'il livrera dans le but de reprendre sa forteresse.

Si Oddgit est tué au cours de la bataille, tous les survivants gobelins de la nuit désertent la tribu de Grotfang. Ils chercheront un autre seigneur de guerre, car ils tiendront Grotfang pour responsable de leurs malheurs. Grotfang ne peut plus demander à ces gobelins de l'aider dans la bataille finale.

SCÉNARIO 2 – L'ESCORTE DE ZORN

L'armée impériale est forte de 1500pts, ses unités sont choisies dans la liste d'armée de l'Empire. Le choix des troupes est limité à celles décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Capitaine Ulrich.....151pts

Ulrich, compagnon d'arme de Rutgar, a été envoyé à Altdorf pour trouver un magicien et s'en retourne maintenant avec Zorn dont il doit assurer la sécurité jusqu'au cantonnement de Rutgar. Ulrich est plutôt impétueux et très peu expérimenté, il a négligé de faire précéder la colonne par des éclaireurs. Quand les orques attaquent, l'honneur lui impose de se battre jusqu'à la mort afin de racheter son erreur.

Ulrich commande l'armée impériale et est considéré comme son général.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ulrich	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Arme à une main, armure lourde, bouclier. Il monte un destrier caparaçonné.

Cor d'Urgok : Rutgar a donné à Ulrich une relique du Wisenland. Peut-être pensait-il qu'Ulrich rencontrerait des dangers en lui remettant le cor, en tout cas, Ulrich devrait bientôt lui en être très reconnaissant. Le son du cor retentit durant la phase de magie et affecte toute unité comprise dans un rayon de 24ps. Les unités ennemies en corps à corps situées dans ce rayon doivent réussir un test de panique et les unités amies en fuite se rallient.

Immunisé à la panique : Ulrich est déterminé à ne pas trahir la confiance de son seigneur dans sa mission. Les renforts, dont la présence est vitale, doivent arriver coûte que coûte. Ulrich est donc immunisé contre la panique. Toute unité sous son commandement sera inspirée par sa détermination et sera aussi immunisée contre la panique.

Zorn, maître sorcier impérial.....243pts

Zorn compte parmi les rares sorciers spécialistes de la magie orque et est considéré par beaucoup par expert en la matière. Zorn est intrigué par le récit sur les anciennes idoles des orques. Même s'il n'a pas confié ses préoccupations à Ulrich, Zorn a entendu parler de la Couronne de Gork et pense qu'elle est cachée dans les environs, ce qui expliquerait la présence des orques. Il veut détruire cet objet qui, il en est persuadé, sera utilisé un jour ou l'autre par une Waaagh contre l'Empire. Le choix de Zorn a sans doute été guidé par Sigmar lui-même.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Zorn	4	3	3	4	4	3	5	2	7
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Arme à une main, Amulette noire. Il monte un destrier caparaçonné.

Amulette noire : Zorn porte un talisman magique fait d'une pierre noire qui lui a été donné par une sorcière de la Forêt du Reik lorsqu'il n'était encore qu'un tout jeune homme. Cette

amulette annule les blessures sur un résultat de 4+. Au corps-à-corps, toute blessure annulée par l'Amulette Noire sera renvoyée l'adversaire sans possibilité de sauvegarde, même si ce dernier porte une armure magique.

Protection de Sigmar : Zorn est persuadé d'être guidé et protégé par Sigmar, il est donc immunisé contre la psychologie.

Champions

Toute unité peut être commandée par un champion pouvant porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

RÉGIMENTS

0-1 Unité de Chevaliers Panthères ou de Chevaliers du Soleil

Cette unité peut posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 75 points.

0-1 Unité de Pistoliers

0-1 Unité d'Escorteurs

0-1 Unité de fantassins

0-1 Unité de joueurs d'épées

0-1 Unité d'arquebusiers

0-1 Unité de mercenaires ogres

0-1 Unité de flagellants

0-2 Chariot de guerre

0-3 Grands canons

0-1 Canon à répétition Feu d'Enfer

RÈGLE SPÉCIALE : MISE EN OEUVRE DE L'ARTILLERIE

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

VICTOIRE

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

SCÉNARIO 3 – LES GARDES DE KONRAD

L'armée impériale est forte de 1000pts, ses unités sont choisies dans la liste d'armée de l'Empire. Le choix des troupes est limité à celles décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Capitaine Konrad.....121pts

Konrad est un héros ainsi que le conseiller de Rutgar. Il servit la Reine des Glaces de Kislev comme mercenaire lors de combats qui se déroulèrent à l'est contre les orques et se constitua à cette occasion une escorte de loyaux kislemites. Ils l'accompagnèrent lorsqu'il regagna l'Empire et se mit au service de Rutgar.

Konrad commande l'armée impériale et est considéré comme son général.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Ulrich	4	5	5	4	4	2	5	3	8
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Arme à une main, Lame Dragon, légère, bouclier. Il monte un destrier.

Lame Dragon : Cette lame fut dérobée par des cavaliers kislemites dans une sépulture quelque part dans les plaines glacées de Kislev. Ils durent tuer beaucoup de démons pour se l'approprier. Le khan de la tribu l'offrit par la suite en signe de reconnaissance. La Lame Dragon provoque 2 touches au lieu d'une seule. Effectuez un jet de blessure pour chaque touche.

Champions

Toute unité peut être commandée par un champion pouvant porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

RÉGIMENTS

0+ Unités d'archers à cheval kislemites

0+ Unités d'archers

0-1 Unité de pistoliers

0-1 Unité de Lanciers Ailés Kislemites

0-1 Unité d'arbalétriers

0-1 Unité d'halfelings

RÈGLE SPÉCIALE : ENFLAMMER LES HUTTES

Toutes les unités d'archers et d'arbalétriers de l'armée impériale (y compris les archers à cheval kislemites) sont munies de flèches enflammées enduite de poix et destinées à mettre le feu aux misérables masures des orques. Non seulement les impériaux ont l'intention de les éloigner, mais ils veulent aussi purifier ce campement de toute vermine et maladie (Konrad se souvient encore très bien de cette époque récente où Praag fut infestée de squigs [!]).

Les troupes impériales incendient les huttes en décochant des flèches enflammées. Tirez sur les huttes comme s'il s'agissait d'une unité ennemie. Le résultat pour toucher est le même. Il n'est pas nécessaire d'effectuer un jet pour blesser et il n'y a pas de sauvegarde. Chaque hutte doit subir au moins dix touches de flèches avant de prendre feu. Seules les flèches enflammées peuvent mettre le feu, les autres tirs n'ont aucun effet. Les troupes ne gaspilleront donc pas leurs flèches enflammées sur d'autres cibles, elles ne décocheront que des flèches ordinaires sur les unités ennemies.

VICTOIRE

SI les troupes impériales sont victorieuses, les Pustulz iront s'établir ailleurs et ne se rallieront pas à Gortfang. Si les troupes impériales perdent la bataille, la tribu de Gortfang sera renforcée par les Pustulz et sera plus nombreuse que les forces de Rutgar dans la bataille finale.

SCÉNARIO 4 – LES GARDES DE KONRAD

L'armée impériale est forte de 1000pts, ses unités sont choisies dans la liste d'armée de l'Empire. Le choix des troupes est limité à celles décrites ici. Si les besoins du scénario sont en contradiction avec la liste réglementaire, cela est précisé ci-dessous.

PERSONNAGES

Rutgar, Comte du Rutgarburg.....170pts

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

Rutgar est le général de l'armée impériale.

Profil	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Rutgar	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Destrier	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Équipement : Arme à une main, lance Étoile d'Argent, armure légère, bouclier. Il monte un destrier caparaçonné.

Étoile d'Argent : Rutgar s'est bâti une solide réputation lors de tournois. Il gagna de nombreux honneurs dans tout l'Empire mais aussi en Bretagne. Lors d'un de ces tournois, il désarçonna même un chevalier bretonnien. En récompense, il reçut l'Étoile d'Argent dont on dit que la pointe est en mithril et qu'elle fut forgée jadis par les elfes. Depuis, Rutgar porte fièrement cette arme sur tous les champs de bataille. Elle lui apporte un bonus de +3 en Force quand il charge et annule les sauvegardes d'armure.

Manfred von Bock

Vous pouvez inclure Manfred s'il a survécu à la première bataille.

Konrad

Vous pouvez inclure Manfred s'il a survécu à la troisième bataille.

Autres héros

Vous pouvez ajouter d'autres héros choisis dans le livre d'armée de l'Empire. Chaque héros peut porter un objet magique d'une valeur maximale de 50pts.

0-1 Porteur de la grande bannière

L'armée de Rutgar peut comprendre un champion brandissant une bannière aux armoiries de Rutgar. Cette bannière peut être magique et d'une valeur maximale de 100pts. Le porteur de la Grande Bannière peut combattre à pied ou monté sur un destrier caparaçonné.

Champions

Toute unité peut être commandée par un champion pouvant porter un objet magique d'une valeur maximale de 25pts.

RÉGIMENTS

0+ Unités d'archers à cheval kislevites

0+ Unités d'archers

0+ Unités de pistoliers

0+ Unités d'hallebardiers

0+ Unités de lanciers

0-1 Unité comprenant jusqu'à 8 chevaliers du Loup Blanc

Un très petit contingent de ces chevaliers accompagna Rutgar dans son périple vers l'inconnu. Cette unité peut posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 50pts.

0-1 Unité de Joueur d'Épée

0-1 Unité de fantassins

0-1 unité de Lanciers Ailés Kislévites

0-1 Unité d'arbalétriers

0-1 Unité d'halfelings

0-1 Catapulter à Marmite halfeling

0-1 Canon à répétition Feu d'Enfer

RENFORTS

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

Ulrich

Vous pouvez inclure Ulrich à cette armée si l'Empire a gagné la seconde bataille et qu'Ulrich y a survécu.

Zorn

Vous pouvez inclure Zorn à cette armée si l'Empire a gagné la seconde bataille et que Zorn y a survécu.

0-1 Unité de Chevaliers Panthères ou de Chevaliers du Soleil

Cette unité peut posséder un étendard magique d'une valeur maximale de 75 points.

0-1 Unité d'Escorteurs

0-1 Unité de mercenaires ogres

0-1 Unité de flagellants

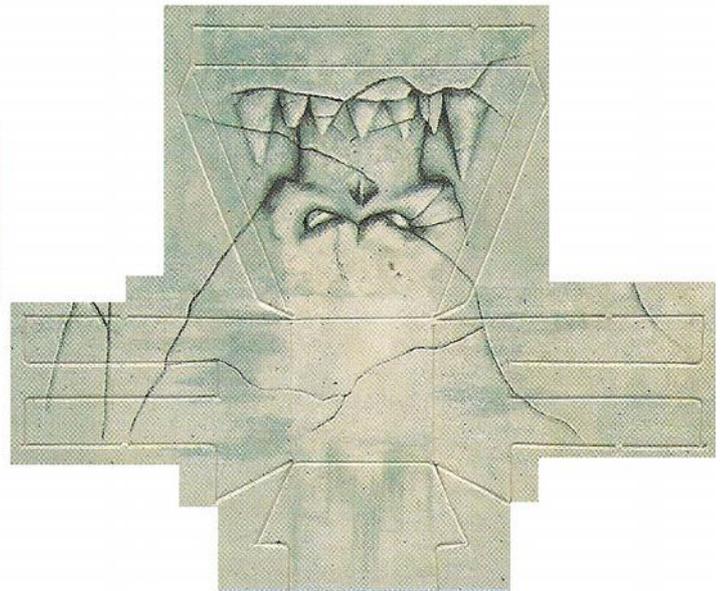
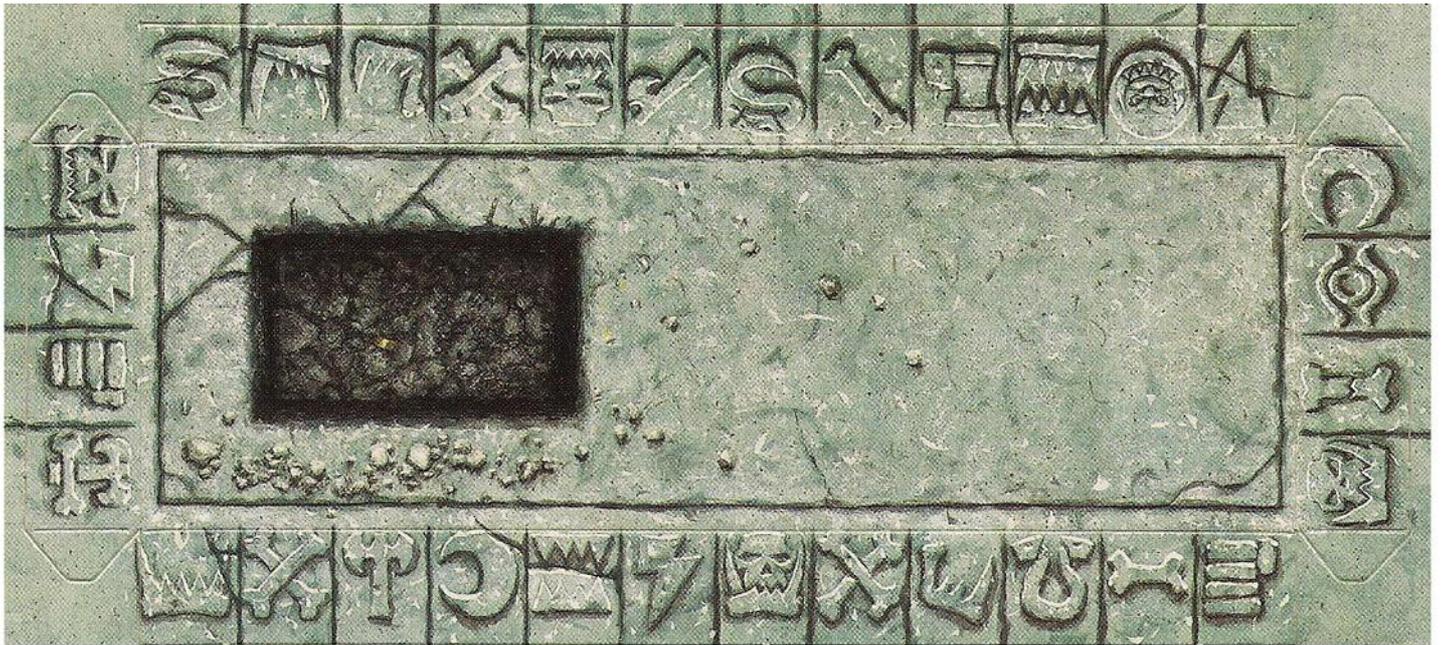
0-2 Chariot de guerre

0-3 Grands canons

VICTOIRE

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

IDOLES ORQUES (pour le scénario 1)



Résultat final :



