



WARHAMMER BATTLE

## LES (BATAILLES) OUBLIEES DE L'HISTOIRE

Edition 01 – Hiver 2302 C.I. « La Chute de Praag »

**L.O.H. :** Les « Oubliées » de l'Histoire permettront aux amateurs du monde de Warhammer Battle de rejouer des batailles narratives oubliées des chroniqueurs de guerre...



Elementary, my dear Watson

Ces affrontements, dont les récits ne sont pas passés à la postérité, ce sont pourtant déroulés dans le cadre de grands événements historiques dont les peuples se souviennent encore comme si c'était hier...

**SYNOPSIS :** Engra Morte-Epée, Champion des Dieux, Tombeur de Praag.



Engra Morte-Epée est l'un des plus célèbres généraux des Hordes du Chaos et son souvenir fait encore trembler les plus courageux des hommes de la Mère Patrie. Engra Morte-Epée, champion des Dieux et souverain des Sarls, armé de la Lame des Milles Enfers et de bien d'autres trésors portant le signe de la croix à huit branches.

A la fin de l'année 2302 du calendrier impérial, le siège de Praag qui durait depuis bientôt un an réunit de nombreux champions du Chaos : Arbaal l'Invincible, Asavar Kul l'Elu des Dieux, Valnir, le Moissonneur, Engra Morte-Epée Champion des Dieux, Warlock, le Destructeur et bien d'autres encore. Engra Morte-Epée, venu du nord-ouest, avait déjà repoussé une faible armée kislévite pour arriver jusqu'à Praag. Le plan des forces du Chaos était simple, maintenant que la famine et la peste avaient affaiblis les kislévites, Arbaal qui commandait les légions démoniaques devait se charger d'attaquer les fortifications tandis qu'Asavar Kul menait les troupes du Chaos contre les chevaliers kislévites qui tentaient de sortir de la cité. Engra, quant à lui, s'occupait de maintenir l'ordre dans l'arrière garde des armées chaotiques.

Durant l'hiver, les murs de Praag cédèrent et toute la horde du Chaos se rua dans la cité. Engra lui aussi chargea... La bataille fut âpre mais les kislévites n'avaient aucune chance... Alors que la bataille prenait fin, Engra pointa son épée vers le nord, invoqua les Quatre Grandes Puissances du Chaos et quelques instants plus tard un puissant vent sombre se mit à

souffler sur la ville. Les pierres et les hommes se tordirent et ne devinrent qu'un dans des hurlements de douleur. Praag devint un avant-goût de ce qui attendait le Vieux Monde sous la domination du Chaos.

La Horde du Chaos prit alors la route de la capitale Kislev. C'est à ce moment que l'Ar-Ulric Kriestov, qui avait mené une armée constituée exclusivement de cavaliers mais qui, malheureusement était arrivé trop tard à Praag, prit la décision de tuer celui qui était déjà surnommé le Tombeur de Praag. Bien qu'affamées et affaiblies par leur bataille au port d'Erengard et leur longue marche jusqu'à Praag, les cavaleries kislévites et impériales galvanisées par l'Ar-Ulric poursuivirent et chargèrent la Suite du Champion des Dieux. C'est sur la rive sud du Linsk non loin de la cité des cauchemars, qu'Engra rencontra Kriestov, le chef de l'Eglise Ulricaine.

Le temps sembla se figer à l'instant où les deux généraux se défièrent. Les armées chargèrent et Engra dégaina son épée démoniaque d'où jaillissaient des gerbes d'électricité. L'épée se mit à rugir dès les premiers coups que le champion chaotique asséna à l'Ar-Ulric. Bien que blessé, l'Ar-Ulric répliqua d'un coup de son marteau runique qui fit tomber Engra comme si une dizaine de loups venaient de lui sauter à la gorge. Saisissant sa chance le prêtre guerrier écrasa le champion chaotique sous les sabots de son destrier. Ainsi disparut Engra Morte-Epée, Champion des Dieux, Tombeur de Praag. A la grande stupéfaction de Kriestov, il ne restait plus de lui qu'une armure vide et l'épée qui furent emportées par le Linsk.

Après la défaite du Chaos aux portes de Kislev, la ville de Praag fut brûlée et rasée par le Tzar Zoltan mais on dit que les âmes des défunts ne trouvèrent jamais le repos.

By Dreadaxe.



## 1. PRESENTATION DE L'EVENEMENT:

### 1.1. Localisation / Dates / Horaires / Places disponibles / Contact :

L'activité Warhammer Battle « Les Oubliées de l'Histoire » (L.O.H.) se tiendra le WE du **29-30 Janvier 2011** dans le cadre de l'**Evénement Warhammer Episode 2** organisé par le Centre Alfred de Vigny et la Mairie de Voisins-le-Bretonneux.

**Salle de la Tour / Espace Decauville – 5 place de la Division Leclerc - 78960 Voisins-le-Bretonneux.**

L.O.H. est dimensionnée cette année pour accueillir **16 joueurs** (4 tables de 4 joueurs).

**Horaires :** Samedi 29/01 de 14 :00 à 21 :00 + Dimanche 30/01 de 10 :00 à 18 :00.

**Inscription gratuite.**

Pour toute question sur L.O.H. ou préinscription à cette Edition N°1:

**Thomas PELTIER / 06 50 17 81 53 / [frere\\_saghonval@yahoo.fr](mailto:frere_saghonval@yahoo.fr)**

### 1.2. Conditions de participation / Grille de notations :

Les règles de jeu utilisées pour cette édition N°1 seront les règles **Battle v8**.

Les joueurs désireux de participer à l'activité L.O.H. devront présenter :

- Une liste d'armée en **1000 Pts** dont la composition sera conforme aux règles Battle v8. (il n'y aura pas de refus de listes mais une notation sévère des compositions trop « optimisées »).  
NOTE : Les listes devront intégrer des choix de patronymes pour tous les Personnages, Champions, Unités.
- Les listes d'armée devront parvenir au format électronique à [frere\\_saghonval@yahoo.fr](mailto:frere_saghonval@yahoo.fr) au plus tard le **vendredi 21/01/2011 à 23 :00**.
- Chaque liste devra être accompagnée d'un background détaillé. Ce background devra expliquer, de manière claire et originale, les origines de l'armée et les raisons de sa présence lors des 2 événements qui vont être joués durant l'Ed N°1.
- Le jour de la manifestation, les joueurs inscrits devront présenter des **armées entièrement peintes**. Toute figurine non peinte sera refusée sur table et les Pts d'armée associés seront perdus.
- Grille de notations (sur 100 Pts) :

Peinture	25 Points
Background	25 Points
Composition	20 Points
Classement Scénario 1	15 Points
Classement Scénario 2	15 Points

NOTE sur le « Classement Scénario » : chaque scénario est noté sur **15 Pts**.

**7 Pts** d'interprétation du Général d'Armée tout au long de la bataille dans l'esprit de sa liste d'armée.

**8 Pts** pour une Victoire

**4 Pts** pour une Egalité

**2 Pts** pour une Défaite

**NOTE : comme vous pourrez le constater, nous sommes sur un événement narratif et non un tournoi. La part belle est faite à la peinture, le background et l'interprétation des Généraux en cours de partie.**

- **Trophées de l'Ed N°1:** A l'issue du WE, le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>nd</sup> au classement se verront récompenser (remise d'un lot).

### 1.3. Les Points de Prestige :

Durant ces 2 scénarii narratifs, chaque unité et chaque Personnage vont cumuler des **Points de Prestige (P.P.)**.

NOTE : les tableaux ci-dessous sont génériques et certaines valeurs ne s’appliqueront pas compte tenu du format en 1000 Pts retenu pour cet Ed N°1.

Ces P.P. auront deux impacts :

- Ils permettront à certaines unités (& éventuellement personnages) particulièrement méritantes de gagner des Bonus Martiaux reflétant l’expérience acquise sur le champ de bataille.
- L’unité (ou le personnage) ayant accumulé le plus de Points de Prestige à l’issue des 2 scénarii prévus dans l’Ed N°1 sera déclarée « **Grande Oubliée des Chroniques** ».

Un trophée spécial sera décerné au joueur détenteur de l’unité (ou du personnage) en question.

NOTE : Nous espérons que le joueur en question viendra remettre ce trophée en jeu à l’occasion de L.O.H. Ed N°2 !



#### [1.3.1.] Tableau des bonus liés aux P.P.

Points de Prestige	Bonus Martiaux
0 - 5	Aucun bonus
<b>6</b> - 10	+ 1 en Cd (maximum 10) <b>ou</b> + 1 en I (maximum 10) <b>ou</b> + 1 en M (pas de maximum)
<b>11</b> - 20	1 choix précédemment proposé <b>ou</b> + 1 en CC (maximum 10) <b>ou</b> + 1 en CT (maximum 10)
<b>21</b> - 35	1 choix précédemment proposé <b>ou</b> + 1 en F (maximum 10) <b>ou</b> + 1 en E (maximum 10)
<b>36</b> et +	1 choix précédemment proposé <b>ou</b> + 1 PV (maximum 10) <b>ou</b> + 1 A (pas de maximum)

NOTE : Les valeurs de P.P. données ci-dessus valent pour les unités.

\_ Les Héros / Seigneurs doivent acquérir 2 fois plus de P.P. pour avoir droit à un Bonus.

\_ Les Personnages Spéciaux doivent acquérir 4 fois plus de P.P. pour avoir droit à un Bonus.

\_ Pour un personnage monté sur un monstre, comptabilisez les P.P. de chacun de manière séparée.

#### [1.3.2.] Tableau des gains de P.P.

Pour chaque <b>unité de base</b> détruite ou en fuite à la fin de la bataille :	Unité et / ou personnage auteur de ce fait d’arme : <b>1 P.P.</b>
Pour chaque <b>unité spéciale</b> détruite ou en fuite à la fin de la bataille :	Unité et / ou personnage auteur de ce fait d’arme : <b>2 P.P.</b>
Pour chaque <b>unité rare</b> détruite ou en fuite à la fin de la bataille :	Unité et / ou personnage auteur de ce fait d’arme : <b>3 P.P.</b>
Pour chaque <b>Héros</b> détruit ou en fuite à la fin de la bataille :	Unité et / ou personnage auteur de ce fait d’arme : <b>2 P.P.</b>
Pour chaque <b>Monture Monstrueuse</b> détruite ou en fuite à la fin de la bataille : <b>(Indépendamment du Cavalier)</b>	Unité et / ou personnage auteur de ce fait d’arme : <b>2 P.P.</b>
Pour chaque <b>Seigneur</b> détruit ou en fuite à la fin de la bataille :	Unité et / ou personnage auteur de ce fait d’arme : <b>3 P.P.</b>
Pour la réussite d’un <b>Objectif Spécial</b> de la campagne :	Unité et / ou personnage auteur de ce fait d’arme : <b>4 P.P.</b>

NOTE : Les différents cas de figure litigieux sont présentés dans le F.A.Q.

#### 1.4. F.A.Q. :

1. Les Points de Prestige doivent être comptabilisés non pas globalement, à la fin de la bataille, pour toute l'armée mais bien, durant les combats, de manière précise, c.a.d. par unité et par personnage.

2. Les P.P. gagnés pour la destruction d'une unité ou sa mise en fuite (à la fin de la bataille) ne peuvent être gagnés que par une seule unité. **L'unité gagnant les P.P. se trouve être celle qui à porté le 'coup de grâce'.**

**Cas n°1 :** Dans le cas d'un combat multiple ou l'ennemi se fait massacrer, l'unité qui touchera les P.P. sera celle qui éliminera la dernière figurine adverse.

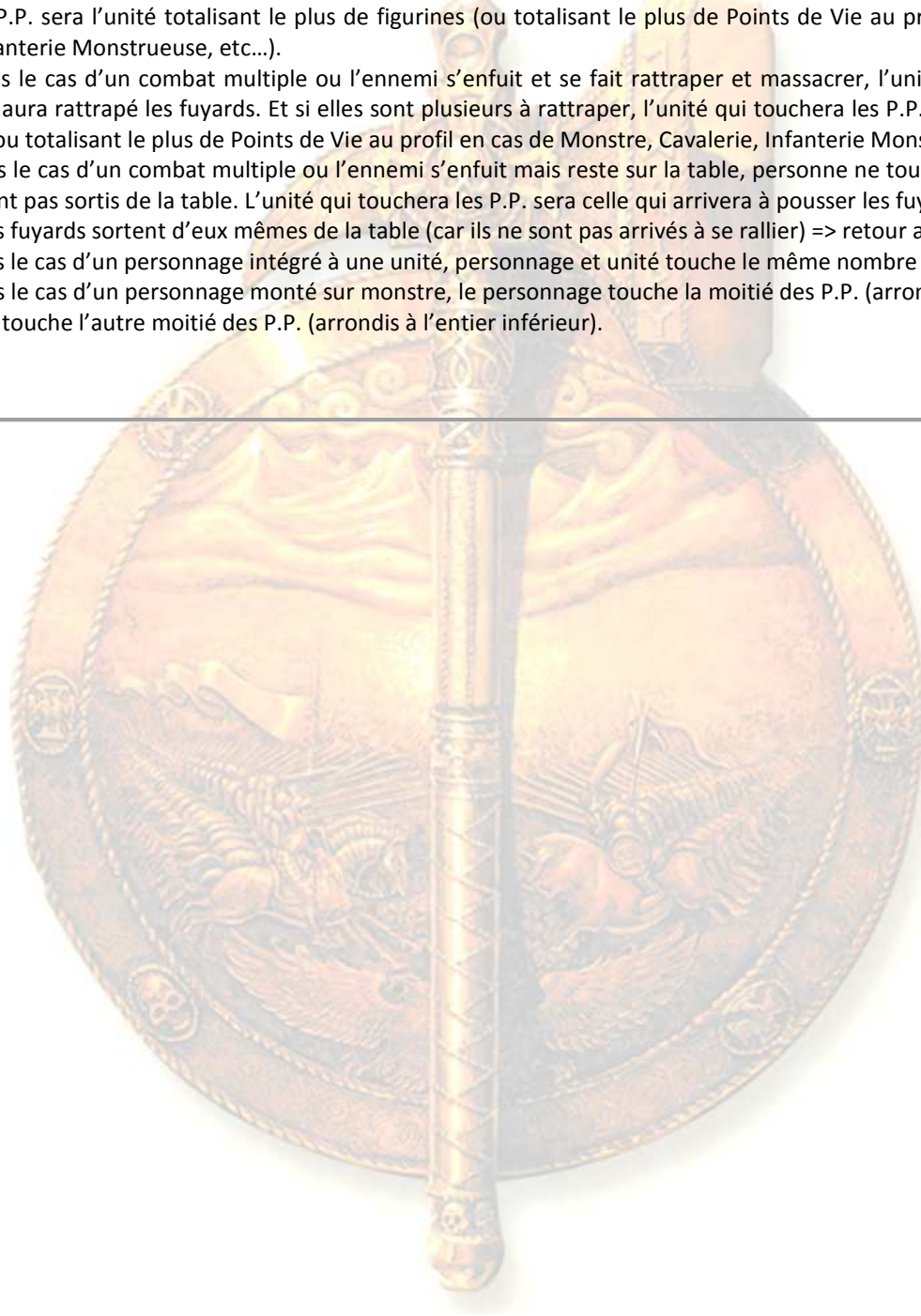
**Cas n°2 :** Dans le cas d'un combat multiple ou l'ennemi s'enfuit immédiatement hors de la table (sans être rattrapé), l'unité qui touchera les P.P. sera l'unité totalisant le plus de figurines (ou totalisant le plus de Points de Vie au profil en cas de Monstre, Cavalerie, Infanterie Monstrueuse, etc...).

**Cas n°3 :** Dans le cas d'un combat multiple ou l'ennemi s'enfuit et se fait rattraper et massacrer, l'unité qui touchera les P.P. sera celle qui aura rattrapé les fuyards. Et si elles sont plusieurs à rattraper, l'unité qui touchera les P.P. sera celle ayant le plus de figurines (ou totalisant le plus de Points de Vie au profil en cas de Monstre, Cavalerie, Infanterie Monstrueuse, etc...).

**Cas n°4 :** Dans le cas d'un combat multiple ou l'ennemi s'enfuit mais reste sur la table, personne ne touche les P.P. tant que les fuyards ne sont pas sortis de la table. L'unité qui touchera les P.P. sera celle qui arrivera à pousser les fuyards hors de la table. Si finalement les fuyards sortent d'eux mêmes de la table (car ils ne sont pas arrivés à se rallier) => retour au **Cas n°2**.

**Cas n°5 :** Dans le cas d'un personnage intégré à une unité, personnage et unité touche le même nombre de P.P.

**Cas n°6 :** Dans le cas d'un personnage monté sur monstre, le personnage touche la moitié des P.P. (arrondis à l'entier supérieur) et le monstre touche l'autre moitié des P.P. (arrondis à l'entier inférieur).





## 2. LES SCENARII:

### **2.1. [SCENARIO 01] Voir Radlov et mourir (encore) :**

*[Ou pourquoi Mordrek le Damné ne termina-t-il jamais son pèlerinage à Praag...]*

#### **Localisation :**

Royaume Kislevite / Forteresse de Radlov [Nord-Ouest de la Haute Passe]  
Hiver 2301 C.I., un an avant la chute de Praag.

#### **Background :**

L'histoire ne rapporte pas le fait que Valnir le Moissonneur et son armée de guerriers du nord furent précédés sur la route de Kraka Drak par l'énigmatique **Mordrek le Damné** accompagné d'une légion de sombres pèlerins. Ces derniers, fanatiques et illuminés ne jurant que par les 4 Dieux de la Ruine, s'étaient eux-mêmes pompeusement surnommés « **La Croisée des Quatre Vérités** ». On dit que Mordrek, amusé par tant d'aveuglement et de vanité humaine, s'était mis à suivre la horde de pénitents afin de découvrir quel destin les 4 Seigneurs du Chaos avaient bien pu lui réserver. La Croisée des Quatre Vérités, au fait de la Grande Invasion lancée par Asavar – Kul, décida de quitter les terres du Grand Nord pour se rendre à Praag et assister au triomphe de l'Elu des Dieux. Ce rassemblement de coupes – jarrets n'avait pas véritablement de leader reconnu. Celui qui s'en rapprochait le plus était **Yrvan Visniek**... Cet homme, issu de la tribu des Dolgans, était surnommé « **Traces de Sang** » car il exerçait une activité chamanique basée sur l'observation des giclés de sang provenant des différentes blessures faites à ses victimes sacrificielles. Peu avant d'atteindre Kraka Drak, Traces de Sang partagea une vision avec les plus charismatiques des membres de la communauté nomade. Cette vision dévoilait une vieille forteresse située au nord-ouest de la Haute Passe. Un bastion inspiré des techniques de construction naines, érigé non loin du Mont Einsatz... Fort Radlov.

Radlov l'Oublié, Radlov ou la Folie d'une nuit, Radlov Fille de Zizanie...

Forteresse bâtie entre 1103 et 1111 conjointement par les communautés humaines et naines du Khazar Vladimir Souzdal et du Thane Jorek Oakenshield, le bâtiment fut le lieu d'un terrible affrontement racial peut-être après l'annonce de l'arrivée de l'épidémie de la Peste Noire sur le Vieux Continent. De mémoire, tout d'abord les portes furent scellées (mesure de précaution pour éviter la venue de la peste). Selon la légende, par la suite, les garnisons humaines & naines, après quelques semaines d'autarcie, commencèrent à s'entre-déchirer... Les portes jamais ne se réouvrirent. Même les malfaisants skavens de Malefosse ne tentèrent qu'une seule fois d'infiltrer la forteresse maudite... Juste le temps de comprendre pourquoi Radlov restait inviolé... Les missions de sauvetage de Kraka Drak et Praag ne furent pas plus couronnées de succès. Sur les 3 missions militaires = 175 hommes & nains au total = personne ne revint... La reprise en main de ce poste avancé devint un « cold case ». Les rumeurs les plus folles coururent sur l'incident Radlov. L'une de ces rumeurs porta sur la découverte par la garnison en place d'une chambre secrète dans les profondeurs de l'édifice... Une chambre funéraire contenant la tombe d'un « Immortel »...

La vision de Visniek ayant laissé entrevoir une forme humanoïde contrôlant l'édifice, le chamane entreprit de sacrifier plusieurs prisonnières de choix afin de comprendre les signes entrevus durant la transe. Ses conclusions furent que Radlov retenait prisonnier un Fils de la Ruine dont la libération serait saluée avec reconnaissance par l'Elu des Dieux en ces temps de campagnes militaires... Il fallait donc pénétrer dans Radlov et sauver le prisonnier... Même si cela devait signifier un détour et une prise de risque...

Mordrek, immortel lui-même, sourit de la situation et suivit de bon cœur les vaniteux pèlerins dans leur folle entreprise...

Le Comte savait déjà que La Croisée des Quatre Vérités ne serait pas seule force à vouloir faire la lumière sur le mystère entourant ce tas de pierre...

#### **2.1.1. Composition :**

1000 Pts construit conformément aux consignes de Warhammer v8.

#### **2.1.2 Trame scénaristique - Déploiement – Conditions Victoire - 1<sup>er</sup> à jouer**

La trame scénaristique est celle de « Tour de Guet – Scénario N°6 » (Warhammer v8 p150).

A centre de la table, une forteresse ou tout bâtiment imposant pouvant faire office de fort.

⇒ **Voir plan du champ de bataille dans les annexes scenarii.**

**Durée variable:** de 4 à 8 tours (voir **Radlov la Sinistre Mascarade**)

**Déploiement :** personne ne contrôle la Forteresse au début de la partie.

Le déploiement se fait unité par unité => les joueurs déployant une unité à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre (le joueur ayant obtenu le plus haut résultat sur 1D6 commence).

**Il n'y a pas de zone spécifique de déploiement !** (Il est ainsi possible de déployer des unités partout autour de la table).

Les unités standards doivent être déployées au minimum à 12 Ps des murs de la forteresse.

Les éclaireurs peuvent se déployer à 6 Ps maximum de l'enceinte Radlov.

**Qui joue en 1<sup>er</sup>** : Le camp qui joue en 1<sup>er</sup> est le camp qui a terminé le déploiement de l'ensemble de ses unités en 1<sup>er</sup> (Personnages exclus). En cas d'égalité, chaque camp jette 1D6 (le camp avec le plus haut résultat commence).

**Conditions Victoire** : le joueur qui collecte le plus de Points Stratégiques gagne la bataille.

En cas d'égalité de Points Stratégiques entre plusieurs joueurs, calculer les Points de Victoire normalement (Warhammer v8 p143).

### Points Stratégiques :

#### Pour les assaillants de Radlov :

Avoir la maîtrise du Donjon à la fin de la Bataille : 2 Pts Stratégique

Avoir la maîtrise de la Barbacane à la fin de la Bataille : 1 Pt Stratégique

Avoir la maîtrise du Grand Hall à la fin de la Bataille : 1 Pt Stratégique

Avoir détruit l'ensemble de la Forteresse à la fin du Tour N°4 : 2 Pts Stratégique pour l'assaillant ayant retiré le dernier PV à la structure fortifiée.

Mordrek le Damné, entré dans Radlov avant la fin du Tour N°4, vivant & contrôlant l'un des 3 secteurs à la fin de la Bataille : +1 Pt Stratégique pour le joueur contrôlant le Comte.

#### Pour les défenseurs de Radlov [« Voyska » du Seigneur **Stepan Palach**] (voir plus bas) :

Avoir la maîtrise du Donjon à la fin de la Bataille : 2 Pts Stratégique

Avoir la maîtrise de la Barbacane à la fin de la Bataille : 1 Pt Stratégique

Avoir la maîtrise du Grand Hall à la fin de la Bataille : 1 Pt Stratégique

Voir les portes de la forteresse se fermer et le scénario prendre fin entre le Tour N°4 et le Tour N°7 : 2 Pts Stratégique pour tous les défenseurs.

### 2.1.3. Règles spécifiques au scénario :

#### 2.1.3.1. METEO :

**Nous sommes en périphérie du Pays des Trolls, au cœur de l'Hiver 2301 C.I.**

Les conditions météo sont extrêmes. La bataille se déroule forcément en condition « Neige ».

**Au début de la partie, avant le déploiement, jetez 2D6 sur le tableau ci-dessous.**

NEIGE		
Valeur (2D6)	Description	Effet
2	Dégel	Le temps devient clair pour le reste de la bataille.
3 à 8	Neige fine	Pas d'effet.
9	Neige épaisse	Tous les terrains en pente montante ou descendante ainsi que les forêts causent -1 en M (au profil) durant leur traversée (ne s'applique pas aux volants).
10	Neige profonde	Tous les terrains en pente montante ou descendante ainsi que les forêts causent -2 en M (au profil) durant leur traversée (ne s'applique pas aux volants).
11	Tempête de neige	-2 en M (au profil) sur tout type de terrain. S'applique aussi aux volants. Les vents violents gênent les tirs (CT-1). Visibilité réduite à 12 ps. *
12	Blizzard	-2 en M (au profil) sur tout type de terrain. S'applique aussi aux volants. Les vents très violents gênent les tirs (CT-2). Visibilité réduite à 8 ps. *

\* Note : N'affecte pas les armées des Comtes Vampires, Rois des Tombes, Hordes Démoniaques en ce qui concerne la visibilité.

#### 2.1.3.2. ALLIANCES :

Compte tenu de la convoitise que suscite Radlov, aucune règle d'alliance n'est applicable pour les formations classiques durant ce scénario. Les différentes « Voyska » du Seigneur **Stepan Palach** (voir plus bas) peuvent bénéficier de la règle Alliés Fiables (Warhammer v8 p137).

**Scénario en équipe** : Au début de chaque tour, chaque joueur d'un même camp jette 1D6 => le plus haut résultat aura la « main » durant ce tour (préséance sur la phase de Mouvement, Magie, Tir, Corps à Corps, etc...)

RAPPEL : il est tout à fait possible aux 2 joueurs d'un même camp de s'entre-aider mais aussi de s'agresser. D'où l'importance de savoir lequel des 2 joueurs agit en 1er lors du tour de jeu d'un camp donné.

### 2.1.3.3. FORTERESSE RADLOV :

A. La forteresse est considérée comme un « **bâtiment complexe** » (Warhammer v8 p129) composée de 3 parties : la **Barbacane (1)** possède E : 9 et PV : 10, le **Grand Hall (2)** possède E : 8 et PV 11, le **Donjon (3)** possède E : 10 et PV : 12.

NOTE : Si une section de la forteresse est détruite (0 PV), toutes les figurines présentes dans le secteur sont tuées (aucune SVG d'aucune sorte n'est permise).

B. N'importe quel secteur de Radlov peut être pris d'assaut depuis l'extérieur (Warhammer v8 p127) ou depuis l'intérieur (c.a.d. par une force militaire occupant déjà une partie de la forteresse et souhaitant en conquérir une autre).

**NOTE : Il s'agit d'une exception à la règle « Quitter un bâtiment » (Warhammer v8 p127) => dans ce scénario, une unité tenant déjà une partie de la forteresse peut quitter cette partie du bâtiment dans le cadre d'une charge pour tenter de s'emparer d'une autre partie de l'édifice. En cas d'échec de l'assaut, l'unité attaquante se replie sur son ancienne position au sein du bâtiment.**

C. La notion de « 5 par étage » (Warhammer v8 p127) au sein des bâtiments de Radlov n'est pas prise en compte dans ce scénario.

⇒ On tient compte de la ligne de vue réelle des figurines les mieux positionnées dans une partie donnée de la forteresse et il est alors possible de faire tirer toutes les figurines de l'unité présentes sur ce secteur.

D. Exception à la règle « Occuper un bâtiment » (Warhammer v8 p126). A l'exception des machines de guerre (qui restent interdites pour réaliser une prise d'assaut), les différents secteurs de Radlov peuvent être occupés par n'importe quel type d'unité (et pas seulement par infanterie, infanterie monstrueuse, bêtes de guerre, bêtes monstrueuses, nuées).

### E. L'accueil de Stepan Palach « Le Sombre Bouffon de Drachenfels »

Stepan Palach a fait exprès de vider la forteresse. Afin de recevoir « dignement » ces nouveaux invités dans son antre, il s'est préparé et a entonné un « Hymne de Joie » tout à fait particulier qui a pour effet de provoquer des crises de fou rire mortelles...

⇒ Toute unité (assaillant comme défenseur) occupant l'un des 3 secteurs de Radlov, doit réussir, au début de chaque phase de magie, un test de Cd modifié.

Le modificateur est le suivant :

+1 / point de Résistance à la Magie dont dispose l'unité

-1 / par tour de jeu déjà réalisé (ex : au Tour N°5, le test de Cd se fera à -5)

En cas de réussite, l'unité arrive à retenir sa crise de rire.

**En cas d'échec, l'unité se tord de rire et encaisse 2D6 touches F5 (sans aucune SVG d'aucune sorte).**

**Si un personnage est présent, il encaisse D3 touches F5 (sans aucune SVG d'aucune sorte).**

Note : En cas de personnage monté sur un monstre => le personnage encaisse D3 touches F5 et le monstre 2D6 touches F5.

### F. Radlov la Sinistre Mascarade.

Le Sombre Bouffon de Drachenfels souhaite faire durer le plaisir et, une fois encore, il espère transformer Radlov en un lieu de cauchemar où les rires interminables se mêleront aux hurlements de douleur et de terreur. Mais son Hymne de Joie ne durera que tant qu'il restera encore au moins un invité pour être la victime de cette sombre mascarade.

Ce scénario, prévu sur 8 tours, peut se terminer brutalement à la fin du Tour N°4.

**A partir du Tour N°4**, si le constat est fait, **à la fin du tour**, qu'il ne reste plus aucune figurine d'assaillant présente dans les 3 secteurs de Radlov (ou que les 3 secteurs sont détruits), la bataille prend fin brutalement. Toute la forteresse (et les environs) résonne d'un dernier rire sépulcral et les portes se ferment définitivement.

### 2.1.3.4. COMTE MORDREK LE DAMNE :

Un seul et unique joueur (quelque soit le nombre de tables de jeu) = un joueur qui soit général d'une armée de Guerriers du Chaos = pourra prétendre à la position d'« Inspiré de Mordrek ».

NOTE : le joueur sera tiré au sort au début du scénario s'il y a plusieurs candidats.

L'Inspiré de Mordrek, en plus de ses 1000 Pts d'armée, recevra l'assistance de Mordrek le Damné durant cette bataille.

### MORDREK LE DAMNE – Supplément Champions du Chaos p20

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
<b>MORDREK</b>	4	D6+4	9	D3+3	D3+3	3	9	D6+1	10
<b>DESTRIER DE MORDREK</b>	8	4	0	4	4	1	4	1	5

**Equipement :** Destrier caparaçonné (malgré le caparaçon, le M du destrier reste à 8) & Armure du Chaos (Svgt d'Armure 1+).

**Epée du Changement** (Supplément Guerrier du Chaos v7 p112), **Bouclier Runique du Chaos** (Supplément Guerrier du Chaos v7 p113), **Damnation Eternelle** (Supplément Champions du Chaos p21)

#### **MORDREK DANS LE SCENARIO:**

*Les victoires martiales de Mordrek durant ce scénario ne rapportent aucun Pts de Victoire et aucun Point de Prestige au joueur qui le contrôle.*

*Mordrek, s’il venait à être terrassé, est considéré comme un Seigneur pour ce qui est des Points de Prestige (3 P.P.) gagné par l’unité qui l’a défait. Il ne rapporte aucun Pts de Victoire.*

Comme précisé dans Supplément Champions du Chaos p20, Mordrek le Damné est un personnage solitaire, il ne peut intégrer une unité et ne peut être Général d’Armée.

Le Comte Damné poursuit des desseins qui lui sont propres. Dans le cas de l’affrontement à Radlov, Mordrek souhaite prouver à ses sombres maîtres que cette forteresse n’est pas imprenable.

- A. Le Joueur contrôlant Mordrek doit arriver à faire entrer le Comte Damné dans l’un des 3 secteurs de Radlov au plus tard au Tour N°4. Si Mordrek n’est pas dans les murs à la fin du Tour N°4, il considère avoir personnellement échoué dans le défi qu’il s’est lancé. Il continuera néanmoins à combattre jusqu’à la fin de la bataille.

**NOTE : Si le joueur contrôlant Mordrek échoue dans cette mission, il lui sera retiré 1 Pt Stratégique au moment de déterminer le vainqueur à la fin de bataille. S’il y a égalité, et donc calcul des Points de Victoire, il lui sera retiré 400 Points de Victoire.**

- B. Si Mordrek remplit la Mission A. et parvient en plus à rester « en vie » et à contrôler l’un des secteurs de Radlov à la fin du Tour N°8, il rapporte 1 Pt Stratégique supplémentaire au joueur le contrôlant.

#### **2.1.3.5. LES « VOYSKA » DU SEIGNEUR STEPAN PALACH:**

Stepan Palach... Un être pervers à l’esprit torturé qui fut l’une des « choses » du Grand Enchanteur Constant Drachenfels.

Il n’est pas ici le propos de détailler les péripéties de Stepan mais juste de rappeler que ce serviteur, au contact de son maître, devint un être non dépourvu de « ressources ». Après avoir dérobé à son mentor de nombreux secrets arcaniques (dont celui de l’immortalité), Stepan fuit la dictature de Drachenfels et fit le choix d’une disparition totale pour échapper au courroux du Grand Enchanteur... C’est au pied du Mont Einsatz qu’il réalisa la chambre secrète dans laquelle il se mit en stase... Un lieu qui resta inviolé jusqu’à la construction de Radlov. A son réveil, Le Sombre Bouffon de Drachenfels, commença par envoûter quelques personnes clefs de la garnison avant d’étendre son influence à l’ensemble du contingent. Les quelques esprits forts qui tentèrent de se rebeller furent massacrés. Ces quelques exécutions servirent à alimenter l’imagerie populaire. A l’image du Château Drachenfels, Stepan vit dans Radlov et ses guerriers le moyen de s’assurer une protection digne de ce nom. Pas à pas il mit en place ses « Voyska », ses milices armées (Ndt : Voyska en russe signifie « Forces de Défense »).

Les Voyska sont des détachements militaires (principalement, kislévites, impériaux et nains) qui tombèrent sous le coup des envoûtements magiques du Sombre Bouffon de Drachenfels. Ces unités dont la capture s’étale de 1111 C.I. à 2285 C.I. ont bénéficié des techniques de stase de Stepan. Elles n’ont quasiment pas pris une ride... Léthargiques la plus part du temps, sous le coup de leur envoûtement et de l’isolement, elles n’ont pas vraiment réalisé le temps qui s’est écoulé...

Pour les joueurs qui feront le choix d’être une « Voyska » du Seigneur Stepan Palach (défenseurs malgré eux de Radlov) :

⇒ **Les unités & personnages gagnent un bonus de circonstance de +1 en Cd pour toute la durée de la bataille.**

NOTE : en termes de background, c’est un paradoxe amusant, mais si les forces assaillantes parviennent à déjouer le piège du Sombre Bouffon de Drachenfels et gagnent la bataille, la force des enchantements de Stepan disparaîtra et les Voyska survivantes retrouveront leur libre arbitre et devront faire face à la réalité d’un temps qui a filé. ☺

#### **2.1.3.6. LES « AUTRES ASSAILLANTS »:**

Il s’agit des bandes mercenaires en recherche des trésors « fabuleux » que peut contenir Radlov.

(Rappel : il court des rumeurs folles dans le Nord sur ce que peut bien renfermer cette petite forteresse excentrée).

Il s’agit de nains ou d’impériaux, nourris des récits de leurs ancêtres, qui, sur leurs fonds propres, une fois encore, veulent faire la lumière sur ce qu’il est advenu de leurs frères en garnison et découvrir la nature du « mal » qui ronge Radlov.

#### **2.1.3.7. LES OBJECTIFS SPECIAUX DU SCENARIO :**

Rappel :

Pour la réussite d’un <b>Objectif Spécial</b> de la campagne :	Unité et / ou personnage auteur de ce fait d’arme : <b>4 P.P.</b>
--	---

L’unité ayant la maîtrise du Donjon à la fin de la Bataille : Objectif Spécial

L’unité ayant la maîtrise de la Barbacane à la fin de la Bataille : Objectif Spécial

L’unité ayant la maîtrise du Grand Hall à la fin de la Bataille : Objectif Spécial

L’unité ayant provoqué la destruction de la Forteresse (retrait du dernier PV) avant la fin du Tour N°4 : Objectif Spécial

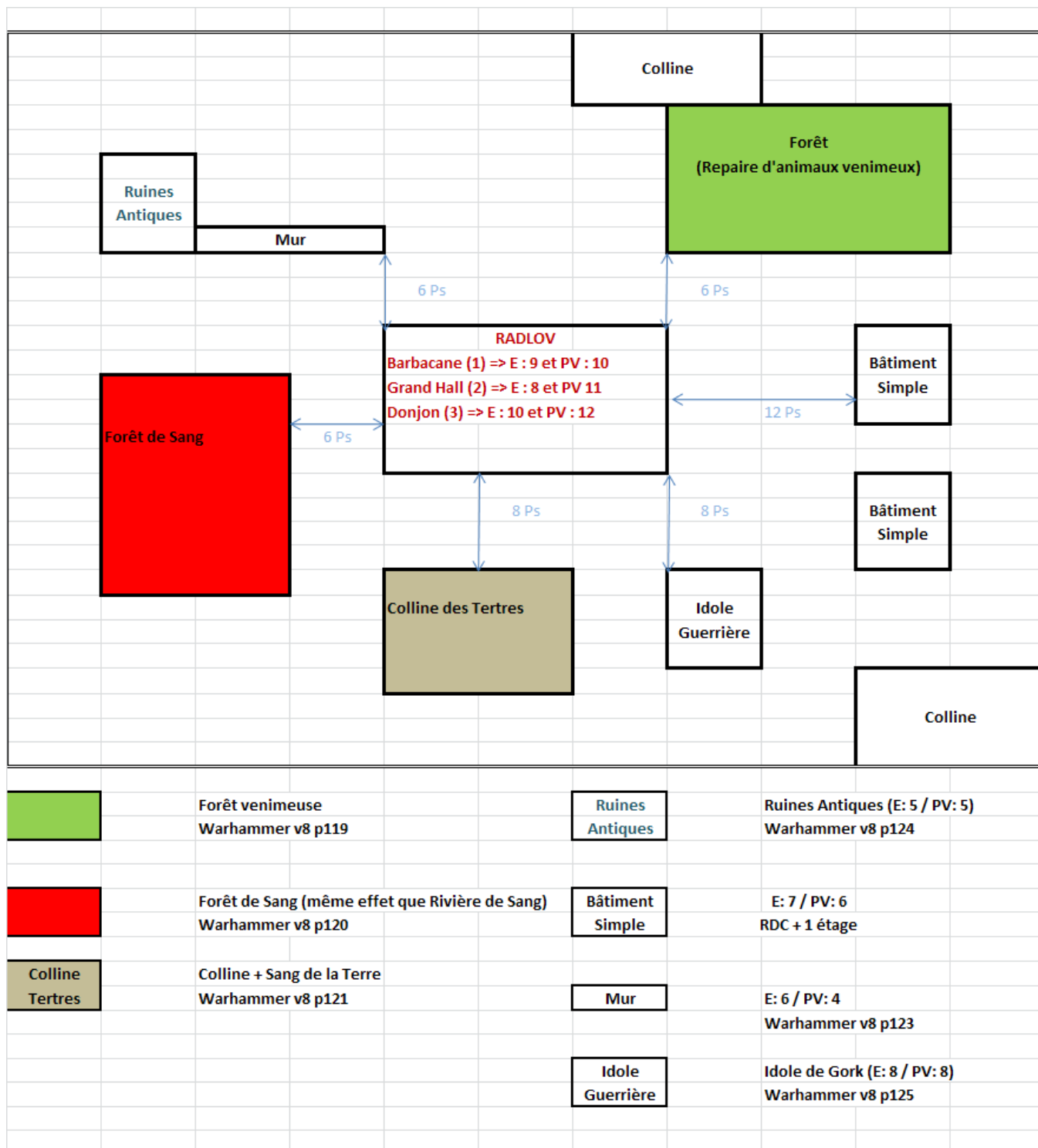
#### 2.1.4. F.A.Q. :

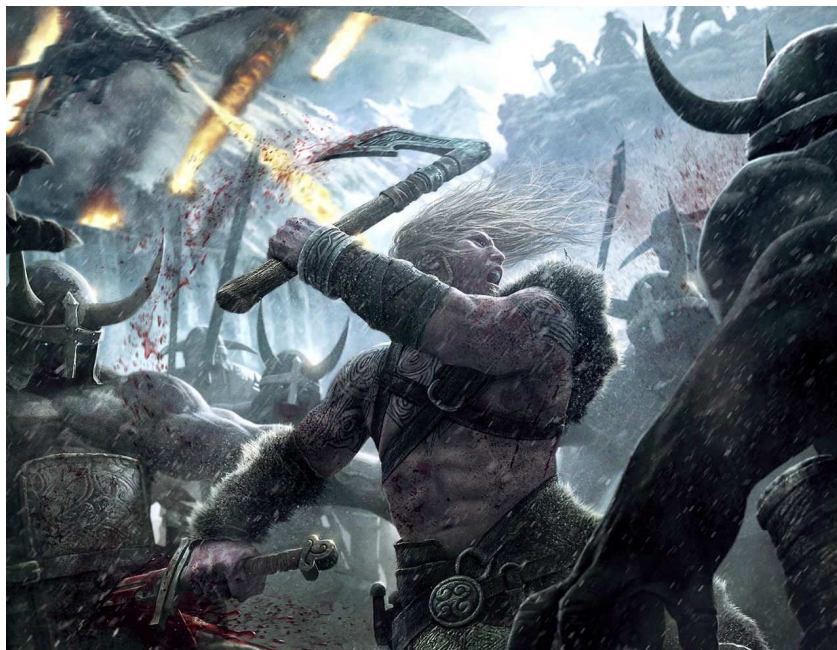
1. La prise d’assaut des différentes sections fortifiées de Radlov peut-elle se faire avec des machines de guerre intégrées dans des unités (Ex : creuset de la peste, cloche hurlante, etc...) ?

**Réponse :** oui, elle compte, en termes de taille, comme un monstre monté (c.a.d. 5 figurines).



2.2. [ANNEXE S01] Champ de bataille de Radlov :





### 2.3. [SCENARIO 02] **Songe d’une Pluie d’Epées :**

*[Ou comment Njáll Þorgeirsson fut-il repousser à la mer... Sans ses bateaux...]*

#### **Localisation :**

Royaume Kislévite / Côte des 3 Lames  
[Nord-Ouest d’Erengard]

Été 2302 C.I., 6 mois avant la chute de Praag.

#### **Background :**

L’Histoire a oublié celui qui aurait pu devenir le successeur de Sven Main Sanglante. Le jeune Njáll Þorgeirsson, du clan Bjornlings, était un guerrier redoutable et, au final, un viking bien plus équilibré et fin d’esprit que la majorité de ses compatriotes.

Son histoire est aussi courte que fut sa vie. Sven Main Sanglante et Engra Morte – Epée réalisèrent dès 2301 C.I. que Njáll, tout en adhérant à 100% à l’idée

d’une campagne militaire, avait sa propre vision sur la manière de la mener. Convaincu que les batailles rangées au cœur du Vieux Continent n’étaient pas le bon choix stratégique pour les fils de Norsca, le fils de Þorgeir comptait sur sa flotte de drakkars pour remonter rapidement le long des côtes et des plus grands fleuves et ainsi prendre les objectifs militaires importants par surprise.

Njáll ne cessait de répéter que la campagne d’Asavar-Kul devait commencer non à Praag mais bien à Erengard... Une fois la ville côtière conquise, il serait tout de suite possible à l’Élu des Dieux de menacer la capitale kislévite ou de se tourner vers Wolfenburg...

Les récits vont jusqu’à avancer que Njáll Þorgeirsson, pour donner suffisamment de poids à son armada, avait, dès 2300 C.I., établi des liens diplomatiques avec le Corsaire Elfe Noir Tanavar T’sarran (à la tête de la flotte « Mellitharn du Couchant »)

Quoiqu’il en soit, les choix du Bjornlings ne plurent pas à tous... Sven et Engra convinrent ensemble de la nécessité de lui « retirer définitivement » son commandement tout en se conservant la loyauté des guerriers sous ses ordres.

Dans le Nord, il n’existe qu’un seul moyen de déchoir un chef de ses droits... ☺ L’opération « Pluie d’Epées » fut montée.

Dans le courant de l’été 2302 C.I., Njáll reçut une demande d’assistance de Ragnulf Otmar, un des lieutenants de Sven, en difficulté face à plusieurs navires d’Ulthuan. Selon les rapports, Ragnulf et ses hommes étaient bloqués dans un village de pêcheurs nommé Vigdis, situé le long de la Côte des 3 Lames.

Lorsque le jeune Bjornlings et sa troupe approchèrent Vigdis par la mer, ils constatèrent la présence de 5 drakkars brûlés sur la plage. Le village côtier était ravagé et des signes de feux un plus loin dans les terres auguraient de combats récents et violents. Aucun signe des navires Hauts Elfes...

Njáll débarqua avec un petit tiers de ses guerriers. La troupe se rendit jusqu’au village de Vigdis où elle prit la mesure du piège qui lui avait été tendu... Sven et Engra n’avaient rien laissé au hasard...

#### **2.3.1. Composition :**

1000 Pts construit conformément aux consignes de Warhammer v8.

#### **2.3.2 Trame scénaristique - Déploiement – Conditions Victoire - 1<sup>er</sup> à jouer**

La trame scénaristique est celle de « Rencontre Fortuite – Scénario N°5 » (Warhammer v8 p149).

⇒ **Voir plan du champ de bataille dans les annexes scenarii.**

**Durée :** 7 tours.

**Déploiement :** voir Warhammer v8 p149 (on déploiera par « camp » (c.a.d. par groupe de 2 joueurs).

Aucune unité, même les éclaireurs, ne peut se déployer à moins de 6 Ps de la Tour d’Albrecht.

Les abords du village Vigdis sont interdits aux alliés de Njáll Þorgeirsson.

**Qui joue en 1<sup>er</sup> :** voir la section TOUR DE JEU UNIQUE.

**Conditions Victoire :** le joueur qui collecte le plus de Points Stratégiques gagne la bataille.

En cas d’égalité de Points Stratégiques entre plusieurs joueurs, calculer les Points de Victoire normalement (Warhammer v8 p143).

#### **Points Stratégiques :**

##### **Pour les Alliés de Njáll Þorgeirsson :**

Pour chaque membre de l’état-major de Njáll exfiltré: 2 Pts Stratégique

Pour chaque général de la coalition de Sven & Engra tué : 1 Pt Stratégique

Etre en possession du Chapeau d'Albrecht à la fin du 7<sup>ème</sup> Tour : 1 Pt Stratégique  
 Pour la destruction de la Tour du Sorcier : 1 Pt Stratégique  
 (Le joueur dont l'unité retire le dernier PV à la Tour gagne le Pt Stratégique)

#### **Pour les Alliés de Sven & Engra :**

Pour chaque membre de l'état-major de Njáll abattu : 2 Pts Stratégique  
 (NOTE : En cas d'échec de l'exfiltration mais si le lieutenant de Njáll est toujours vivant et pas en fuite à la fin de la bataille, aucun Pt Stratégique n'est marqué)  
 Etre en possession du Chapeau d'Albrecht à la fin du 7<sup>ème</sup> Tour : 1 Pt Stratégique  
 Pour la destruction de la Tour du Sorcier : 1 Pt Stratégique  
 (Le joueur dont l'unité retire le dernier PV à la Tour gagne le Pt Stratégique)

#### **Pour les mercenaires et freelance attirés par les trésors de la Tour d'Albrecht:**

Etre en possession du Chapeau d'Albrecht à la fin du 7<sup>ème</sup> Tour : 3 Pts Stratégique  
 Pour chaque général de la coalition de Njáll ou de la coalition de Sven tué : 1 Pt Stratégique

### **2.3.3. Règles spécifiques au scénario :**

#### **2.3.3.1. METEO :**

***Nous sommes le long des côtes kislévites, en plein milieu de l'été 2302 C.I.***

Le climat est « doux » en cette saison. Pas d'effet météo particulier.

#### **2.3.3.2. ALLIANCES :**

Des alliances peuvent être créées (Warhammer v8 p137) en fonction des types d'armées présents dans chaque camp et des objectifs que se sont fixés les joueurs pour ce scénario.

Les joueurs d'un camp doivent signaler le niveau d'alliance au camp adverse ainsi qu'à l'arbitre.

**En cas de silence, par défaut, l'alliance entre 2 joueurs d'un même camp sera considérée comme « désespérée ».**

#### **2.3.3.3. TOUR DE JEU UNIQUE :**

La bataille va se jouer en « Tours Uniques ».

**Au début de chaque tour**, chaque joueur autour de la table lance **2D6** pour déterminer son ordre de « **préséance** » dans le tour (les égalités sont relancés, pas d'ex æquo).

Le joueur avec le score le plus élevé joue en 1er => ordre décroissant => le joueur ayant obtenu le plus petit résultat joue en dernier. Cet ordre de jeu vaudra pour toutes les phases du Tour (Mouvement, Magie, Tir, Corps à Corps).

Ex : Le 1er joueur du Tour ralliera en 1er ses troupes en fuite. Le 1er joueur du Tour sera à même de déclarer en 1er ses charges. Le 1er joueur du Tour devra lancer ses sorts en 1er, etc.

***Une fois qu'un joueur déclare avoir terminé sa phase (« il passe la main »), il ne peut revenir dessus. Il n'est pas possible d'adopter une position d'attente.***

**Concernant la phase de Magie :** chaque joueur lance 2D6 au début de la phase => Le total des 2 dés donne le nombre de dés de pouvoir dont dispose le joueur en question pour lancer ses sorts durant la phase. Le meilleur des 2 dés donne le nombre de dés de dissipation dont dispose le joueur pour contrer tous les sorts qui seront lancés sur ses troupes durant la phase de magie.

De base, il n'est pas possible de transformer des dés de pouvoir en dés de dissipation et vice-versa (exceptions : capacités spéciales ou O.M.).

Les dés de magie sont personnels.

***Compte tenu de la confusion régnant à Vigdis, il n'est pas possible de lancer des bénédictions ou de dissiper des sorts dirigés sur une unité qui n'appartient pas à son propre corps d'armée.***

***Exception : en cas d'existence d'une Alliance Fiable, il est possible de lancer des sorts sur son allié ou de dissiper des sorts lancés sur ses unités.***

#### **2.3.3.4. LA TOUR DU SORCIER ALBRECHT :**

[A] La Tour d'Albrecht Meizenheimer est, en tout point, une **Tour de Sorcier** (Warhammer v8 p131).

Déploiement => Aucune unité, même les éclaireurs, ne peut se déployer à moins de 6 Ps de la Tour d'Albrecht.

Sven et Engra ont choisi le village de Vigdis comme lieu le plus approprié pour l'embuscade de Njáll et ses lieutenants car le village est accessible par la mer et la dite tour du sorcier se trouve en périphérie du village.

Albrecht Meizenheimer, ex-sorcier de l'Ordre d'Améthyste pourchassé par les répurgateurs impériaux pour avoir s'être adonné aux pratiques interdites de la Nécromancie, était connu pour ses larges connaissances arcaniques et sa collection d'artefacts anciens.

Sven et Engra ont largement diffusé la (fausse) rumeur comme quoi la tour (inviolée) du sombre sorcier se trouve actuellement revendiquée par Njáll et ses Bjornlings et qu’ils seraient sur le point d’exhumer le trésor du sorcier.

[B] La Tour d’Albrecht peut être fouillée pour découvrir le trésor qu’elle renferme.

Toute figurine présente dans la Tour et en mesure de passer une phase complète de Corps à Corps **au calme** peut fouiller le lieu (=> il ne faut pas qu’il y ait d’assaut sur le bâtiment).

Durant la phase de Corps à Corps au calme, chaque figurine présente dans la tour peut réaliser :

**Soit un test d’Initiative sous 2D6 soit un test de F sous 2D6 soit un test de Cd sous 3D6.**

Si une réussite est obtenue, la figurine découvre le Chapeau d’Albrecht => **Chapeau de Sorcier** (Warhammer v8 p505).

**NOTE** : Un seul test de recherche autorisé par figurine pour la bataille. Une fois le Chapeau de Sorcier découvert, il n’y aura plus rien d’intéressant dans la tour. En cas de tables multiples, la **découverte se fait en temps réelle** et le 1er joueur à faire l’annonce de la découverte du chapeau coupe l’herbe sous le pied à tous les autres joueurs présents sur toutes les autres tables.

Si la Tour est détruite avant que le Chapeau d’Albrecht ne soit trouvé, il est perdu.

Si la Tour est détruite alors qu’il y a une unité stationnée à l’intérieur au moment de son effondrement, cette dernière est détruite (aucune SVG).

Si la Tour est détruite, elle est détruite sur toutes les autres tables (seule l’unité éventuellement stationnée dans le bâtiment originellement détruit est inquiétée).

La figurine mettant la main sur le Chapeau d’Albrecht le conserve (même s’il s’agit d’un homme de troupe).

L’O.M. (Objet Magique) pourra être utilisé dès le début de la phase suivante.

Le porteur devra être identifié avec un token ou une figurine spéciale. Il devient ciblable au même titre qu’un champion ou un personnage (sauf que s’il s’agit d’un homme de troupe, il peut se trouver autre part qu’au 1<sup>er</sup> rang de l’unité).

L’O.M. ne peut pas être délibérément transmis à un autre porteur sauf si « l’inventeur » du Chapeau d’Albrecht est un personnage ou un champion déjà en possession d’un O.M. appartenant à cette catégorie (**Objets Enchantés**). Dans ce cas, au moment de la découverte, le chapeau est immédiatement transmis à une autre figurine de l’unité (ou à une figurine de l’unité amie la plus proche si l’inventeur est un personnage indépendant).

[C] Tour des Esprits : La tour du sorcier est restée aussi longtemps inviolée car elle reste « habitée » par des spectres forts peu sociaux. Toute figurine présente dans la Tour, devra, **au début de chaque phase de magie**, réussir un test d’E.

En cas de réussite, la figurine résiste au froid spectral du lieu.

En cas d’échec, la figurine encaisse une blessure sans SVG d’armure permise (SVG Invulnérable autorisée).

**NOTE** : S’il y a 25% de perte dans l’unité occupant la tour au cours d’une seule phase de magie, faire un test de panique (voir « Lourdes Pertes » Warhammer v8 p62).

### 2.3.3.5. EXFILTRER LES LIEUTENANTS DE NJALL :

Au début du scénario, les joueurs se positionnant en qualité « d’Alliés de Njáll Þorgeirsson » recevront une figurine supplémentaire symbolisant un membre de l’état-major de Njáll.

Déploiement => Les abords du village Vigdis sont interdits aux alliés de Njáll Þorgeirsson.

Chaque joueur « Allié de Njáll Þorgeirsson » placera cette figurine au sein d’une de ses unités de son choix. Il devra s’agir d’une unité d’infanterie (infanterie monstrueuse acceptée).

Ce personnage sera fiable et ciblable par des sorts appropriés ou des projectiles à gabarit. Ce personnage pourra refuser les défis sans faire offense à l’honneur de son clan (le but est qu’il vive pour témoigner de la trahison de Sven et Engra), il pourra bénéficier de la règle « Attention Messire » et il pourra être placée au cœur de l’unité chargée de sa protection et non pas au 1<sup>er</sup> rang.

Ce personnage ne pourra pas conférer son Cd à l’unité qui le protège. Il suit l’unité en toute circonstance et ne peut en sortir.

### MEMBRES DE L’ETAT MAJOR DE NJALL – Profil spécial

PROFIL	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
<b>MEMBRE ETAT MAJOR</b>	4	6	3	5	4	2	6	3 (+1)	8

**Equipement** : Arme de base + Arme additionnelle. Armure légère (SVG Armure de 6+).

**Héros des Bjornlings** (SVG Invulnérable de 5+).

**Garde du Corps** : l’unité en charge de la protection d’un membre de l’état-major de Njáll est consciente de l’importance de sa mission. Tant que le protégé est en vie et non exfiltré, l’unité bénéficie de la règle **Tenace**.

**Exfiltration** : Pour marquer des Points Stratégiques, il faut que l’unité en charge de l’exfiltration arrive à passer le seuil des Portes de Vigdis avant la fin du 7<sup>ème</sup> tour. Si l’objectif est rempli avant le 7<sup>ème</sup> tour, le protégé est considéré comme étant exfiltré. Le joueur gagne les Points Stratégiques associés à l’objectif. Au début du tour suivant, avant la phase de Mouvement, la figurine symbolisant le lieutenant Bjornlings est retirée de l’unité, cette dernière perd son statut de Garde du Corps.

**2.3.3.6. LE PIEGE DE SVEN ET ENGRA :**

Les joueurs ayant fait le choix de s’allier à la cause de Sven et Engra afin de détruire Njáll et ses Bjornlings bénéficient d’un effet de surprise et d’initiative lié à la préparation de l’opération « Pluie d’Epées ».

**A la fin du déploiement**, chaque joueur de l’Alliance de Sven et Engra peut repositionner **une** de ses unités **de 12 Ps** maximum par rapport à son emplacement initial. Ce repositionnement se fait dans le respect des règles de déploiement du scénario (respect de la zone de déploiement, distance par rapport à la Tour d’Albrecht).

**Une fois durant la partie**, chaque joueur de l’alliance de Sven et Engra peut annoncer ajouter un +1 à son résultat des 2D6 pour déterminer l’ordre de la préséance du Tour de Jeu Unique. L’annonce doit être faite avant le jet de dés.

**2.3.3.7. LES OBJECTIFS SPECIAUX DU SCENARIO :**

Rappel :

Pour la réussite d’un <b>Objectif Spécial</b> de la campagne :	Unité et / ou personnage auteur de ce fait d’arme : <b>4 P.P.</b>
--	---

L’unité ayant trouvé le Chapeau d’Albrecht : Objectif Spécial

L’unité de Mercenaires ou de Freelance ayant en sa possession le Chapeau d’Albrecht à la fin de la bataille : Objectif Spécial

L’unité alliée aux Bjornlings ayant réussi à exfiltrer un lieutenant de Njáll : Objectif Spécial

L’unité alliée à Sven & Engra ayant réussi à tuer un lieutenant de Njáll : Objectif Spécial

L’unité ayant réussi à détruire la Tour du Sorcier : Objectif Spécial

**2.3.4. F.A.Q. :**

- Le Chapeau d’Albrecht peut être capturé après qu’il est été découvert ?  
**Réponse :** Tout à fait, si une figurine ennemie au corps à corps tue le porteur de l’O.M. il en prend automatiquement possession. Même chose en cas d’une unité en fuite contenant le porteur et qui serait rattrapée et détruite. En cas de doute sur l’identité de la figurine ayant éliminé l’actuel porteur du chapeau, le joueur maintenant bénéficiaire de l’OM choisit à qui l’affecter.
- La question de la trahison en cours de scénario par rapport à la nature de l’alliance contractée en début de scénario :  
**Réponse :** il n’est pas possible d’attaquer un allié fiable. Les autres alliances peuvent être rompues.

2.4. [ANNEXE S02] Champ de bataille de Vigdis :

