

EXPEDITION EN NORSCA : L'ANTRE DU GEANT

À l'instar des dragons, les géants de pierre de Norsca amassent des trésors, mais ils font cela plus parce qu'ils aiment les objets brillants que pour le plaisir de la richesse. Or il arrive que, par un quelconque hasard, ils entrent en possession d'objets magiques puissants... et convoités. Tellement convoités que parfois, des expéditions se forment pour aller récupérer tel ou tel trésor qu'ils savent cachés dans un antre de géant, et attendent le moment propice pour pénétrer dans la caverne —généralement lorsque le géant part chasser ou dormir, leurs sommeils étant souvent profonds et très longs— car les géants de pierre sont de terribles ennemis... Mais il arrive que de temps en temps, une expédition n'arrive pas seule...

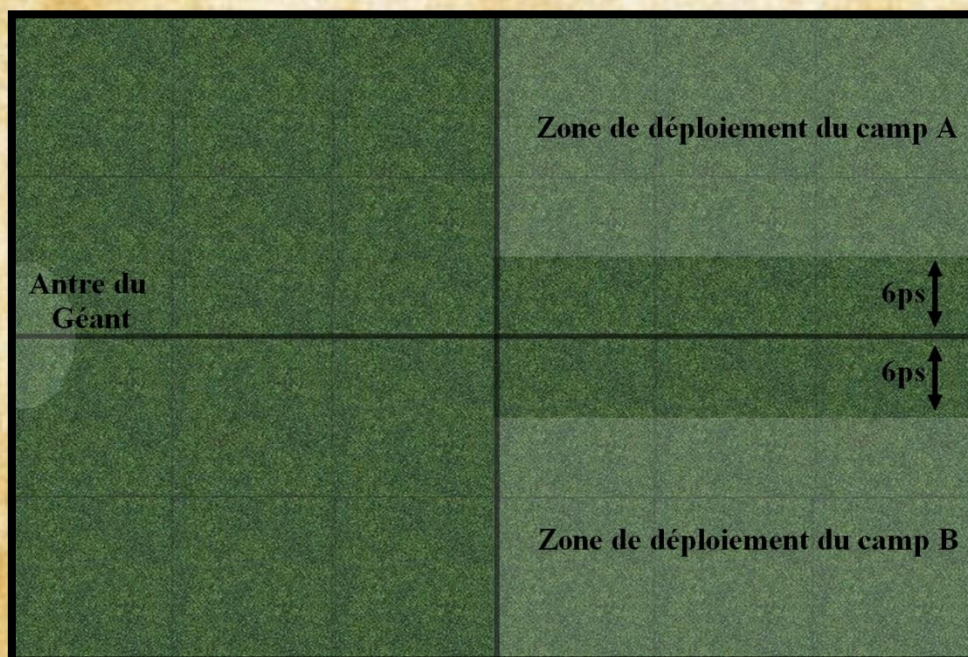
Cette bataille met en scène deux expéditions se combattant pour entrer dans la caverne d'un géant et en récupérer le trésor. Afin de représenter cela, nous conseillons de jouer des armées de taille peu importante (2000 – 2500 pts maximum).

CONDITION DE VICTOIRE

La partie dure six tours : le camp possédant le trésor à la fin de la partie remporte la victoire ! Si aucun des camps ne le détient, déterminez le vainqueur en utilisant les Points de Victoire comme à l'habitude.

LE CHAMP DE BATAILLE — DÉPLOIEMENT

L'entrée de l'antre se situe à une des extrémités du champ de bataille, sur la ligne médiane. (Vous pouvez marquer son emplacement par quelques rochers, par exemple !) Comme l'entrée de l'antre est bien dégagée, vous ne pouvez placer aucun élément de décors sur la moitié de la table (coupée dans le sens de la largeur) comprenant l'entrée. L'autre moitié peut recevoir des décors comme à la normale.



Les deux camps se déploient sur la moitié de la table ne comprenant pas l'entrée, de part et d'autre de la ligne médiane et à moins de 6ps de cette dernière. Le déploiement s'effectue comme à la normale.

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

La grotte aux trésors ! : Une unité arrivant dans un rayon d'environ 3ps de l'antre du géant peut décider d'y entrer. Retirez-la de la table (mais vous pouvez garder un marqueur à l'entrée pour ne pas l'oublier, pourquoi pas le porte étendard !). Elle reviendra lors de sa prochaine phase de mouvement en suivant les règles des *renforts*, à

moins de 3ps de l'entrée de l'ancre (la zone grisée sur l'image). Elle détient désormais le trésor ! (Placez un marqueur à côté de l'unité.) De plus, elle en a profité pour récupérer les armes et armures encore utilisables trouvées dans la caverne : vous pouvez équiper l'unité avec un des types d'armes suivants (en plus de celle qu'elle possédait déjà) : arme de base additionnelle, arme lourde ou hallebarde. Elle peut également recevoir d'un des types armures suivants (ces armures remplacent les armures éventuelles que possédait déjà l'unité) : armure légère, armure lourde ou armure de gomril naine (sauvegarde d'armure 4+).

Attention, seule la première unité à entrer dans l'ancre ramasse le trésor : il n'y en a qu'un seul ! Par contre, n'importe quelle unité peut entrer dans la grotte pour y chercher de l'équipement, mais rappelez-vous qu'elle devra passer tout son tour de jeu à l'intérieur pour cela.

Si l'unité possédant le trésor vient à fuir ou à être détruite, laissez le marqueur de trésor à l'endroit à elle a fui ou été détruite. Toute unité non en fuite peut s'arrêter à moins d'1ps du trésor et en prendre possession.

Notez que les unités pouvant arriver sur la table de jeu pendant la bataille (figurines suivant la règle *embuscade*, mineurs nains, coureurs d'égouts, etc., à l'exception des *renforts*) peuvent décider d'arriver directement dans la caverne (et donc arriver sur la table de jeu à côté de l'entrée de l'ancre au prochain tour, avec le trésor).

Ne réveillez pas le géant ! : Le moindre bruit trop fort peut avertir le géant de la présence d'intrus sur son territoire, ce qui risque de ne pas lui plaire ! À la fin de chaque tour de jeu, jetez 1D6. Si trois canons (ou toute autre machine de guerre utilisant le tableau des incidents de tir des machines à poudre) ou plus ont tiré et/ou si une comète de Casandora est tombée pendant ce tour de jeu, le géant de pierre arrive sur du 4+. Si un ou deux canons (ou toute autre machine de guerre utilisant le tableau des incidents de tir des machines à poudre) ont tiré ce tour-ci, le géant arrive sur du 5+. Sinon, si rien de spécial ne s'est passé pendant ce tour de jeu, le géant arrive sur un jet de 6.

Si le géant arrive, placez-le en contact avec le bord de la table opposé à celui de l'ancre, le plus proche possible de la ligne médiane et à plus d'1ps de tout ennemi ou élément de décors infranchissable. Déplacez-le ensuite comme suit.

Déplacer le Géant de Pierre : Le géant de pierre se déplace au tout début du tour de jeu, avant la phase de mouvement du premier joueur (y compris lors du tour où il entre en jeu). Il se dirige vers l'unité la plus proche (déterminez-la au hasard si deux ou plus sont aussi proches du géant) en se déplaçant de la manière suivante : il se déplace comme s'il avait déclaré une charge : lancez 2D6 et ajoutez-y sa valeur de Mouvement (les caractéristiques et les règles spéciales du géant de pierre sont reportées sur la page ci-après). Si la distance est suffisante pour l'amener au contact de l'unité, comptez le déplacement comme une charge (notez que l'unité ainsi chargée a droit à effectuer une *réaction à une charge* comme à la normale avant que vous ne déplaçiez le géant, et devra réussir un test de *terreur* conformément aux règles de ce dernier), sinon avancez-le vers l'unité ciblée d'un nombre de pas égal au résultat le plus grand des deux dés, additionné à sa valeur de Mouvement. Il contournera les obstacles qu'il pourra rencontrer en empruntant le chemin le plus court possible. Notez que le géant ne peut pas ramasser le trésor, il est bien trop occupé à combattre les intrus ! De plus, le géant ignore la règle *Tête en pierre* : ces idées sont bien claires : bouter les intrus hors de son domaine !

Combattre avec (et contre) le Géant de Pierre : C'est le joueur du camp opposé à celui dont l'unité est attaquée par le géant qui lance les dés pour ce dernier. En cas de corps à corps multiple, le géant dirigera ses attaques contre une seule et unique unité : déterminez-la au hasard.

Note du concepteur : Ce scénario met en scène un Géant de pierre, mais rien ne vous empêche de le remplacer par un dragon, shaggoth ou autre géant, voire même un monstre de votre création : vous êtes libre d'adapter ce scénario selon vos goûts et vos envies !

GEANT DE PIERRE

	M	Cc	Ct	F	E	PV	I	A	Cd
Géant de pierre	6	3	-	8	8	8	1	Spécial	7

TYPE DE TROUPE

Monstre

ÉQUIPEMENT

Poings et pieds (arme de base)

RÈGLES SPÉCIALES

Tête en Pierre, Terreur, Montagne Vivante, Attaques Spéciales

Tête en Pierre : *Les géants de pierre sont réputés pour être les moins intelligents de tous les géants, et à juste titre, car ils sont franchement idiots !* Le géant doit effectuer un test de Commandement au début du tour du joueur qui le contrôle, pour voir comment il va agir. Si le test est réussi, alors le géant, bien déterminé à en découdre, est *Indémoralisable* jusqu'à son prochain test. En cas d'échec, le géant est un peu confus : il doit effectuer immédiatement effectuer un test de *Stupidité* (en cas de réussite, il agira normalement ce tour-ci).

Montagne Vivante : *Les géants de pierre sont si grands qu'il serait difficile de ne pas le voir sur le champ de bataille. Par contre, il est bien plus dur de le blesser...* Un géant de pierre ne peut être blessé que par des figurines ayant une Force de 5 ou plus (modificateurs compris), et bénéficie d'une *sauvegarde d'armure* de 3+. De surcroît, en raison de sa taille imposante, toutes les attaques de tir utilisant la Ct bénéficient d'un bonus de +2 sur leurs jets pour toucher.

Attaques Spéciales : *Quoi qu'on en dise, mesurer quelques dizaines de mètres de haut et être un brin idiot change votre manière de se comporter lors des combats...* Ainsi, au lieu de combattre normalement, le géant préfère abattre magistralement ses poings sur ses ennemis ! Un géant de pierre inflige donc 2D6 touches automatiques à une seule et unique unité en contact. Contre les Monstres, les touches sont réduites à 1D6.

