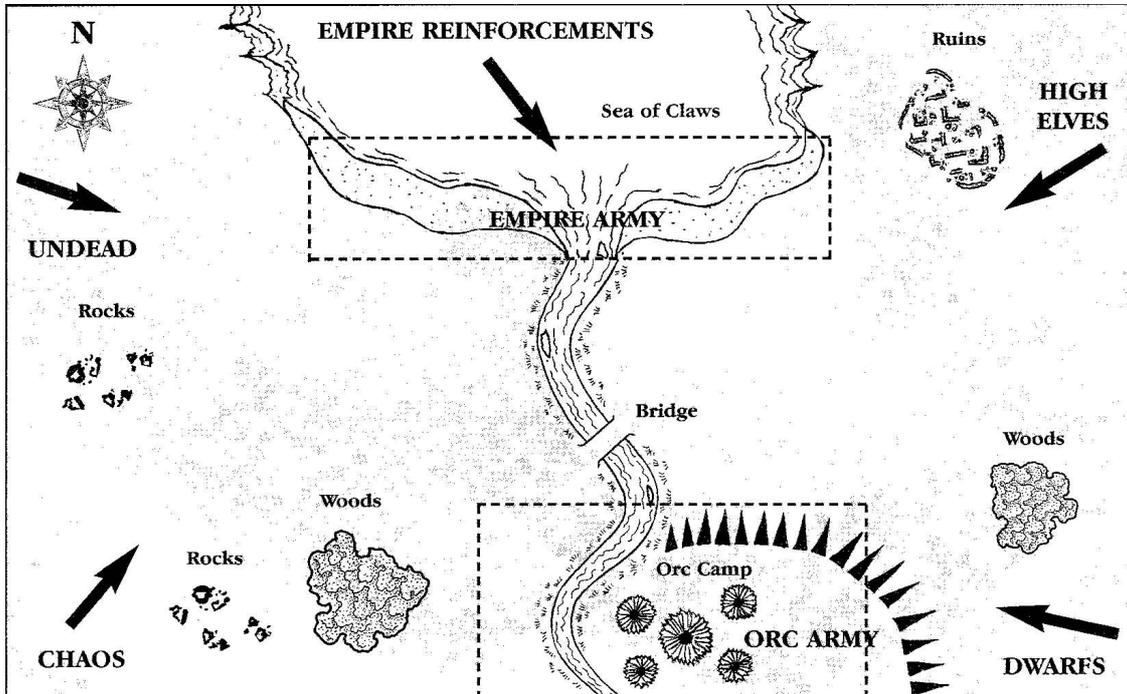


LA BATAILLE DE LA COTE NORDIQUE

La Waagh du seigneur orque Ogmard 'Le Furieux' avait unifié toutes les peaux vertes des montagnes du milieu dans le grand nord de l'Empire, et tracé une route sanglante jusqu'à la 'Mer des Griffes'. Là, ils s'arrêtèrent et établirent un camp à environ une trentaine de km de la ville de Salzenmud, se contentant étrangement d'attendre les armées de l'Empire qui s'étaient mises en marche contre eux. Ce plan des orques apparemment hasardeux commença à prendre tout son sens lorsque des éclaireurs rapportèrent qu'une vaste horde du Chaos traçait sa route depuis le pays des Trolls pour rejoindre leurs alliés orques. La situation ne pouvait être pire lorsque de nouveaux rapports indiquèrent qu'un débarquement d'une force imposante de Morts Vivants avait eu lieu à l'Ouest de la côte nordique et que les intentions de cette dernière étaient de faire la jointure avec ses deux alliés.

Les forces de l'Empire étant rassemblées, il fut décidé de voyager par mer et d'effectuer un débarquement à moins de deux km au nord du camp des orques, ceci afin d'empêcher la jointure de ces derniers avec leurs alliés. Pendant ce temps, les Nains et les Elfes arrivant par l'Est devaient attaquer directement les orques et les détruire.

La bataille oppose les forces du mal (Orques, Chaos et Morts Vivants) aux forces du bien (Empire, Nains et Hauts Elfes).



DEPLOIEMENT ET TOUR DE JEU

Le déploiement s'effectue dans l'ordre suivant : Orques, Hauts Elfes, Chaos, Nains, Morts Vivants et Empire.

Un tour de jeu commence par les forces du mal, puis c'est ensuite aux forces du bien d'évoluer.

Le jeu dure 8 tours.

LIMITATIONS DES ARMEES

Chaque armée est composée de 2000 points.

REGLES SPECIALES

Toute unité de cavalerie ou d'infanterie mais ceci uniquement pour les nains, peut tracter une unité d'artillerie. Pour indiquer cela, la direction du canon pointe dans le sens inverse de la marche et l'unité d'artillerie est placée au contact et derrière l'unité la tractant. Ceci permettant de faire avancer une unité d'artillerie d'un maximum de 20cm. Si l'unité tractant de l'artillerie est repoussée en combat (et non suite à des tirs de quelque nature que ce soit) alors l'unité d'artillerie est automatiquement détruite.

Afin d'être en position de tir, l'unité d'artillerie qui est tractée doit recevoir un ordre, dans ce cas, elle ne pourra se déplacer de plus de 10cm.

Chaque unité de cavalerie ou d'infanterie dans le cas des nains ne peut tracter qu'une seule unité d'artillerie.

Les machines de guerre ne peuvent pas être tractées.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Camp du bien

Victoire absolue : Déroute de deux armées du mal et raser le camp des orques.

Victoire majeure : Faire plus de points de victoire que les forces du mal et raser le camp orque.

Victoire mineure : Faire plus de points de victoire que les forces du mal.

Camp du mal

Victoire absolue : Déroute de deux armées du bien et conserver le camp orque.

Victoire majeure : Faire plus de points de victoire que les forces du bien et conserver le camp orque.

Victoire mineure : Faire plus de points de victoire que les forces du bien.