

# **FEUILLE DE ROUTE MORTS VIVANTS**

(scénario LA GARDE DU REPOS ETERNEL)

Le Duc Rouge a eu de la chance, sans l'oreille avertie de son émissaire, Geistenmund serait certainement tombée rapidement aux mains des Nains mais la partie n'est pas encore gagnée, les troupes de Raflag peuvent le devancer et s'emparer du souterrain des Barons.

L'émissaire sait que Jarl Grundson n'est pas capable de visualiser le souterrain sans se trouver aux abords du cimetière mais lui même sera certainement incapable de reconnaître Jarl en armure de combat à moins de le croiser sur le champs de bataille!

L'émissaire reconnaîtra immédiatement Jarl s'il se retrouve à un moment à 6ps de lui et son élimination obligera le chef de guerre nain à ne compter que sur la chance pour trouver le souterrain.

Une unité pourra dès lors capturer Jarl si celui-ci est tué au combat ou mis en déroute et rattrapé, il révélera son secret s'il rate un test de Cd à -1 avec un malus de -1 cumulatif pour chaque tour passé en compagnie de ses tortionnaires!

Malgré l'interrogatoire du vieil Horuld, le Duc Rouge ne sait pas lui même dans quel mausolée se trouve le souterrain, son émissaire n'ayant pas eu l'oreille assez tendue pour entendre cette information aussi précise que décisive!

Si le Duc Rouge veut trouver le souterrain et ainsi en barrer l'accès aux Nains, l'une de ses troupes (non volantes) devra se trouver en contact avec un mausolée au début de son tour et indiquer effectuer des recherches et donc ne rien faire d'autre durant le tour!

## **Conditions de victoire :**

Une victoire par mort subite sera accordée au Duc Rouge si l'une de ses unités d'au moins 10 figurines pénètre dans le souterrain et n'est pas attaquée par une unité naine durant 2 tours, on considèrera qu'elle a obstruée de façon définitive son accès et par conséquent privé les nains de toute possibilité de saboter le mecanisme d'ouverture des portes de Geistenmund.

Si aucune des 2 armées ne remplit ses objectifs, les joueurs marqueront les points de victoire comme habituellement avec les bonus suivants :

- **100pts pour la découverte du souterrain**
- **100pts si une unité d'au moins 10 figurines du Duc est à l'interieur et non en combat avec des nains mais sans pour autant avoir eu le temps d'en obstruer totalement l'accès.**
- **50pts si Jarl est tué même involontairement**