

TOROG



ᄚᄚᄚᄚᄚᄚ :
Vargrath !

SOMMAIRE

1. AVANTS-PROPOS

1.1	Remerciements	p. 03
1.2	Références	p. 03
1.3	Remarques	p. 03

2. ART MILITAIRE

2.1	Organisation	p. 04
2.2	Armement & Protection	p. 04
2.3	Tactique	p. 04
2.4	Moral	p. 04
2.5	Symboles et Cris de Guerre	p. 04

3. RÈGLES SPÉCIALES POUR CRY HAVOC

3.1	Types et classement des pions	p. 05
3.2	Mouvements	p. 05
3.3	Combat & Résistance	p. 06
3.4	Une arme à 2 mains & Deux armes à 1 main	p. 06
3.5	État Crazy Troll et assimilé	p. 07
3.6	Sièges	p. 07
3.7	Vision nocturne	p. 08
3.8	Déplacements stratégiques	p. 08
3.9	Train d'approvisionnement	p. 08
3.10	Moral	p. 09
3.11	Tableau récapitulatif des Trolls	p. 09

4. DIVERS

4.1	Alliés-Ennemis	p. 10
4.2	Liens	p. 12



2. ART MILITAIRE

2.1 ORGANISATION :

Les Trolls sont classifiés selon 2 groupes : les **Torogs** et les **Ologs**.

Les Torogs constituent ce que l'on peut appeler les Trolls communs et sont les plus anciens. Ils sont aussi tout bonnement appelés **Trolls**.

Les Ologs ont été créés plus tard : leur sombre créateur voulait des Trolls plus intelligents et plus forts. On les désigne aussi par le terme de **Trolls de Guerre**.

Lorsqu'ils ne sont pas soumis à la volonté d'un Seigneur Ténébreux, tous les clans trolls adoptent une hiérarchie très simple : le chef est le Troll qui sait s'imposer par la force à ses congénères.

Lorsqu'ils sont soumis à la volonté d'un Seigneur Ténébreux, les Trolls sont utilisés comme force d'appoint (dans tous les sens du terme) : leur incroyable force brute est alors contrôlée pour en faire des bêtes de guerre et de somme.

Les Trolls font preuve d'un dévouement sans faille pour leur seigneur, surtout les Ologs ; pour eux, servir un Seigneur Ténébreux est un gage de combat, de massacres et de chair fraîche en perspective !... Non contents de mettre leur force au service d'un Seigneur Ténébreux, il constitue donc le plus souvent sa force de frappe lourde.

2.2 ARMEMENT & PROTECTION :

De par leur nature brutale et sans finesse, les Trolls utilisent principalement la massue, ou des armes "forgées" rappelant cette arme primaire : marteau de guerre géant, hache de guerre géante, etc. Ces armes énormes, en proportion de leur taille, éloignent d'eux tous les guerriers, sauf les plus courageux ou les plus téméraires. En effet, même s'ils ne sont pas particulièrement agiles, les Trolls possèdent une allonge exceptionnelle qui les rend redoutables, ce que leurs adversaires vérifient le plus souvent à leurs dépens.

Pour leur défense, la peau grisâtre des Trolls est plus épaisse sur les bras, les épaules et le dos, ce qui leur procure une armure naturelle. Leur peau est si dure qu'il est difficile de les tuer ; mais un coup dirigé contre les zones plus fragiles de leur gorge et de leur bouche peut, avec un peu de chance, atteindre leur petit cerveau.

Les Trolls de Guerre, en plus de leur peau calleuse, ont l'intelligence nécessaire pour porter des pièces d'armures et des casques.

2.3 TACTIQUE :

Les Torogs n'ayant pas une bonne vue, ils se fient plutôt à leur odorat, ce qui explique qu'ils peuvent s'en prendre à tout ce qui se trouve dans leur voisinage. Mais Torog ou Olog, quand il devient furieux, un Troll frappe sans discernement et se révèle donc un allié peu fiable lors des combats. De même, une fois plongé au cœur de la bataille, il est pratiquement impossible de détourner un Troll de sa frénésie meurtrière pour l'affecter à une autre tâche.

Dans tous les cas, les Trolls ne respectent **jamais** les " règles de la guerre " !

2.4 MORAL :

La plupart des Trolls étant aussi bêtes que méchants et leur force colossale étant en rapport avec leur taille (deux fois celle d'un Humain ordinaire), ils combattent jusqu'à la mort : les Trolls ne se rendent jamais car ils ne comprennent tout simplement pas ce concept.

2.5 SYMBOLES et CRIS DE GUERRE :

La grande majorité des clans Trolls ne possède pas de cris de guerre spécifiques. Tout juste peut-on entendre " *Vargrath !* " , universellement employée dans tous les combats et signifiant en Orkhên " En avant ! " , " Chargez ! " , " A l'attaque ! " .

Hormis cela, les Trolls expriment leur rage par l'intermédiaire de hurlements gutturaux et haineux, traduisant leur bestialité et leur soif du sang et de la chair fraîche.

3. RÈGLES SPÉCIALES POUR CRY HAVOC

3.1 Types et classement des pions :

Chaque pion troll a son type de combattant indiqué grâce à une abréviation de deux lettres grises, placée en général en haut à droite du pion.

Les significations sont les suivantes :

- Tg = Olog (Troll de guerre) ; - Tr = Torog (Troll) .

Les 14 pions trolls sont répartis entre les différents types de guerriers de la façon suivante :

Ologs (5) :	- Tormog ;	Torogs (9) :	- Kadak ;	- Trog ;
- Gothmog ;	- Ulthug .	- Agin ;	- Lugrog ;	- Zuljog .
- Hargrog ;		- Ghûll ;	- Murog ;	
- Klitag ;		- Gotcha ;	- Ogrog ;	

3.2 Mouvements :

Étant donné leur grande taille, **aucun Troll ne peut passer par une fenêtre**, et encore moins par une meurtrière.

De même, un Troll subit **un malus en mouvement de +1 par case de porte, de couloir ou d'escalier** empruntée. Toutefois, s'il a subi des blessures telles qu'il se retrouve avec un potentiel de déplacement réduit à **2**, un Troll est tout de même capable d'avancer de **1 case par tour** lorsqu'il se retrouve dans des escaliers coûtant plus que 1 point de mouvement.

Quand il se déplace, un Troll peut pousser tout autre personnage de taille inférieure (pion de taille standard) se trouvant sur son chemin. Qu'il soit ennemi ou allié, un personnage plus petit qu'un Troll ne peut donc jamais bloquer ces créatures : il subit un recul automatique. Lorsqu'un Troll pousse un autre personnage, il a **un malus en déplacement de +1 par case traversée ou d'arrivée**.

Cependant, un Troll ne peut pas effectuer de poussée lorsque :

- l'opposant fait partie d'une formation serrée : le Troll est alors obligé de combattre l'adversaire qu'il aurait voulu pousser ;
- l'ennemi que le Troll veut pousser ne peut pas reculer à cause du terrain ;
- la créature que le Troll veut pousser est de la même taille (un autre Troll), ou supérieure (un cavalier, un Ênt, un Garde krob, un Dragon, etc) ;
- il est obligé de reculer ;
- le personnage à pousser bénéficie de la protection d'une barricade de fortune, tel un chariot (perpendiculaire au déplacement du Troll), un éboulis, un écran de siège, etc. Le Troll est alors obligé de stopper et combattre lors de la phase de combat qui suit.

Le personnage poussé par un Troll recule dans le même sens que la poussée puis le Troll avance ensuite sur la(les) case(s) venant d'être libérée(s).

Une case contenant **1 Troll mort** coûte **1 point de mouvement en plus de son coût normal**. Une case contenant **2 Trolls morts** devient **impassable** ; même chose si la case contient 1 Troll et 3 Humanoïdes de taille normale.

Déplacer un Troll mort de 1 case nécessite 2 Humanoïdes ou 1 Troll qui ne font rien d'autre pendant leur phase de jeu.



чєкакє ρθι : чєкакє зθкєη : чєкакє ρкзлρєз :
кθη ρєιθρ ρλθчхккє : ιθє ρθκιч ρєιθρ ρλθчхккє :
ззєρ ρєкакєз єρч ρкчθρ θη зθρчккє :
ззєρ ιθιαρє чθθчхккє ρєιθρ єчρєч :
ззєρ зθρθλθ злρєзιθι :
ззєρ ρθкєзρθλθ єθρєзιθι :

3.3 Combat & Résistance :

Les tirs et les attaques contre un Troll sont à résoudre respectivement sur la **Table de Tir contre des personnages à pieds** et la **Table de Combat contre un personnage à pieds**.

Ayant une peau très dure, tous les Trolls bénéficient d'un bonus naturel de +1 contre les tirs et les combats ennemis. Les Ologs quant à eux ont droit en plus au bonus habituel de +1 dû au port d'une armure.

En résumé, contre les tirs et les attaques ennemies, **les Trolls communs (Tr) disposent d'un bonus défensif de +1** tandis que **les Trolls de Guerre (Tg) bénéficient d'un bonus défensif de +2**. Ces bonus interviennent aussi dans les infiltrations.

Les cases de **porte, de couloir** ou d'**escalier** empruntées sont des **terrains défavorables (-)** pour les Trolls. Ce désavantage vient s'ajouter au calcul concernant la nature du terrain (+, 0 ou -).

De par leur grande taille, les Trolls ne bénéficient d'**aucune couverture** lorsqu'ils se trouvent **sur des Broussailles** ou **derrière un Muret**.

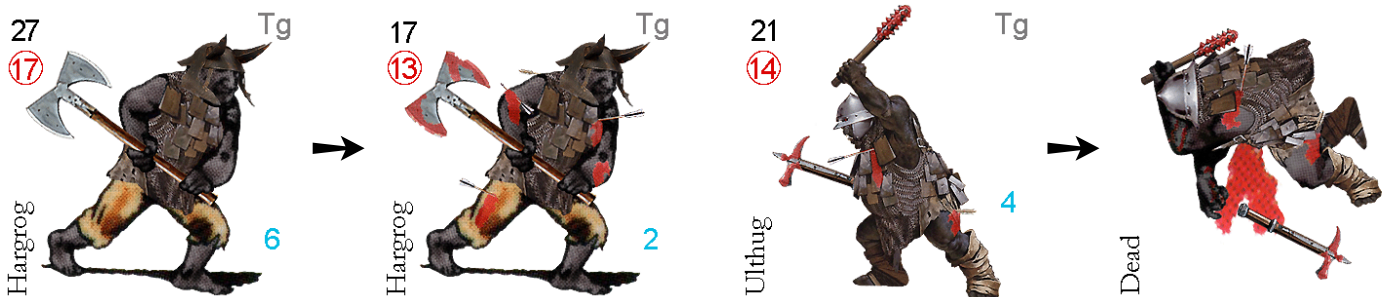
Au niveau des résultats des tirs et des combats, on ne peut jamais assommer un Troll. **Tout résultat "Assommé" se transforme en simple recul.**

Tout résultat "Tué" se transforme en double blessure. Il faut infliger 3 blessures à un Troll pour le tuer.

S'il est blessé par une arme enduite de **poison**, un Troll **perd automatiquement 1 pas de perte à la fin de chacune de ses phases**, ceci jusqu'à la mort finale.

Exemples :

- Hargrog subit un résultat "Tué" suite à un tir d'arbalète. Comme il est en pleine forme, c'est sa 2^{ème} face Blessé qui est utilisée à partir de ce moment.
- Ulthug, déjà blessé une fois, subit un résultat "Tué" à cause d'une flèche d'arc long : il est effectivement mort puisque la double blessure lui fait atteindre la face "Dead".
- Klitag, en pleine forme, est blessé au tour 12 par une épée enduite de poison : il mourra à la fin du tour 14.



Étant d'une très grande taille, les Trolls bénéficient du **décalage de 1 colonne vers la droite** lorsqu'ils combattent à plusieurs un cavalier.

3.4 Une arme à 2 mains & deux armes à 1 main :

Tous les Trolls peuvent combattre avec **1 arme à 2M** ou avec **2 armes à 1M**. Une seule condition est requise pour pouvoir mettre en oeuvre ces techniques de combat : le personnage troll doit être **en bonne santé** ou **n'avoir qu'un premier pas de blessure**.

En attaque, ces techniques confèrent une puissance encore plus extraordinaire à un Troll mais le rend également plus vulnérable en défense, puisqu'il offrent une ouverture plus grande pour ses adversaires.

Au début de son tour, le joueur Troll désigne les Trolls qui attaquent en utilisant 1 arme à 2M ou 2 armes à 1M. Sur chacun d'eux est alors placé un marqueur "hache" de façon à les repérer facilement. **Le potentiel d'attaque** des Trolls concernés est ainsi **double** pour la phase de combat en cours.

Pendant la phase du joueur ennemi, ces mêmes Trolls sont considérés en **situation défavorable (-)** s'ils sont attaqués. Ce désavantage vient s'ajouter au calcul concernant la nature du terrain (+, 0 ou -). Lorsqu'un Troll combattant ainsi est pris pour cible par un tireur, l'ennemi **soustrait -1 point au résultat du dé** avant de consulter la table de tir. Les protections dues à la peau et à l'armure éventuelle demeurent.

Quand vient à nouveau le **début de son tour de jeu**, le joueur Troll peut décider de retirer le marqueur "hache" d'une de ses créatures ou, au contraire, le laisser. Si le marqueur "hache" est retiré, le potentiel d'attaque du personnage redevient normal et il ne subit plus les désavantages en défense (tirs et combats) liés à cette technique de combat.

Le joueur Troll ne peut remettre le marqueur "hache" **qu'au tour suivant**.

Règles de **JDR** :

Comme les Trolls utilisant 1 arme à 2M ou 2 armes à 1M sont en **situation défavorable (-)** s'ils sont attaqués, il en résulte un **malus de -3** applicable lorsqu'ils choisissent d'effectuer une Contre-Attaque ou une Esquive.

3.5 État Crazy Troll et assimilé :

Les Trolls ne sont pas à proprement parler des Berserkers, mais nombre d'aspects de leur comportement rappellent ce comportement.

- Contact avec l'ennemi :

Qu'il soit Berserker ou non, **tout Troll (Tr ou Tg) en contact avec un personnage ennemi l'attaque obligatoirement**, seul ou avec d'autres personnages de son camp.

Si l'issue du combat est défavorable au(x) défenseur(s) (recul, assommé, blessé ou tué), un Torog (Tr) profite de l'avance après combat pour se remettre **obligatoirement** en contact avec un ennemi, que ce soit celui qui a reculé ou un autre.

Un Olog (Tg) victorieux est soumis à un test (**1D10**) pour savoir s'il effectue ou non une avance après combat :

- **1-3** : le Troll de Guerre reste sur la case où il est.
- **4-6** : au choix du joueur, l'Olog peut avancer ou rester sur place.
- **7-10** : le Troll de Guerre effectue obligatoirement une avance après combat.

- Crazy Troll :

Un Troll Commun (Tr) devient Crazy Troll suite à **1 pas de blessure**. Un Troll de Guerre (Tg) est Crazy Troll après **2 pas de blessure**.

Devenu Crazy Troll, un Troll effectue **obligatoirement une avance après combat pour essayer de revenir au contact d'un personnage**, que ce soit celui qui a reculé ou un autre. Le Crazy Troll tente alors de se rapprocher du personnage qui lui est le plus près en terme de Points de Mouvement. Dès qu'il est de nouveau au contact d'un personnage, le Crazy Troll s'arrête.

Dans cet état, un Crazy Troll devient **dangereux pour TOUS les personnages** (ennemis comme alliés) se trouvant **au contact**, c'est-à-dire placés sur l'une des 6 cases entourant son hexagone : dès qu'un personnage est adjacent à un Crazy Troll, il est automatiquement attaqué. S'il y a plusieurs combattants immédiatement autour de lui et une possibilité de "choix", ce sont les personnages **ennemis** qui sont attaqués **avant** les personnages **amis**. Si les personnages adjacents au Crazy Troll sont tous des alliés, alors c'est le joueur adverse qui désigne le personnage attaqué par le Troll.

Si le Crazy Troll sort victorieux de ce combat, il entame alors un nouveau combat, en procédant exactement comme pour le premier. Ce deuxième round de combat est effectué **immédiatement**. Le Crazy Troll peut alors attaquer soit isolément, soit à plusieurs s'il y a plusieurs Trolls en position de le faire. A la fin de ce deuxième round de combat, **chaque Crazy Troll victorieux entame immédiatement un troisième et dernier round** de combat.

À chaque tour de jeu du joueur Troll, on procède de la même manière.

Attention ! Les seuls déplacements autorisés pendant ces rounds successifs sont ceux effectués dans le cadre de **l'avance après combat**. **Aucun autre déplacement n'est possible**.

Une seule exception à cet état de folie meurtrière : même Crazy, un Troll n'attaquera jamais un congénère, sauf si celui-ci fait partie du camp ennemi.

3.6 Sièges :

Lors des sièges, tandis que des Trolls positionnent des mangonneaux, mangorks et/ou trébuchets pour bombarder les cités assiégées, des équipes de Trolls peuvent être utilisées pour pousser des tours d'assaut remplies d'Orks tandis que d'autres apportent des béliers.

Par contre, les Trolls n'ayant aucun don pour tout ce qui concerne les mines, excavations et autres creusements, **ils ne peuvent pas creuser de sapes** sous des remparts.

Une tour de siège ne nécessite que **1 seul Troll** pour être poussée alors qu'il faut **au minimum 2 Trolls** pour déplacer un **beffroi**. Un **bélier** peut être poussé et activé par **1 seul Troll**. Si nécessaire, **1 seul Troll** peut utiliser un **tronc d'arbre** comme bélier de fortune. Il va de soi que les Trolls doivent avoir eux-mêmes assez de points de mouvement pour pouvoir déplacer les engins de siège selon les conditions édictées dans le tableau ci-dessous.

À cause de leur taille, les Trolls ne peuvent pénétrer ni dans les tours d'assaut (tours de siège ou beffrois) ni dans les béliers. De même un Troll peut transporter une échelle de siège mais en aucun cas l'escalader.

Hormis le déplacement par des Trolls, les règles de gestion des tours d'assaut et des béliers de la boîte **Siège**, du beffroi de l'extension **Le Beffroi**, et du bélier de fortune dans **Le Fortin Côtier**, addendum à l'extension **Isles Fortunées**, s'appliquent en tout point.

3.6.1 Points de Mouvement des engins de siège

Nombre de Trolls	Nbre de Pts de Mvt				Équivalent en Humanoïdes
	Beffroi	Tour de Siège	Bélier	Tronc d'arbre	
1		2	2	3	3
2	1			4	6
3	2				9

Humanoïdes = Élfe, Humain, Nain, Ork, Gobelin, S'auriak's, etc

2 Trolls dirigés par 1 ingénieur (ou équivalent) suffisent pour construire des engins de siège selon les règles stratégiques de Croisades.

3.7 Vision nocturne :

Les Trolls ont une vision nocturne leur permettant de voir jusqu'à 20 m dans le noir le plus absolu des grottes et souterrains. En terme de jeu, cela équivaut à une distance de **10 hexagones** (on compte la case de la cible mais pas celle du pion troll).

Pour ce qui est de la nuit extérieure, les Trolls peuvent voir jusqu'à 40 m, c'est-à-dire **20 hexagones**.

3.8 Déplacements stratégiques :

Au niveau stratégique, les Trolls doivent être **au minimum à 3** pour former initialement un groupe. Si lors de la formation initiale des groupes, des Trolls se retrouvent à 2 ou seuls, ils ne peuvent pas former de groupe indépendant, et soit ils rejoignent un autre groupe, soit ils restent dans leur lieu d'origine.

Cette condition ne s'applique plus à un groupe de Trolls ayant subi des pertes en cours de campagnes et qui n'a pu rejoindre aucun autre groupe troll entre-temps. Toutefois, si un groupe de moins de 3 Trolls rencontre un autre groupe de Trolls, il y aura automatiquement un regroupement (sauf si ce sont des Trolls de clans ennemis...).

3.8.1 Potentiels de mouvements stratégiques

Catégorie de Personnages	Nbre de Pts de Mvt Strat. Max
Trolls blessés / Trolls transportant du matériel de siège	1
Trolls en bonne forme	2

Les Trolls peuvent transporter des engins de siège, ou tirer des chariots transportant des engins de siège ou des rations de ravitaillement.

Dans le cas où les Trolls tirent des chariots, les règles de **Croisades** s'appliquent pour ce qui est du nombre d'engins de siège par chariot.

3.8.2 Transport stratégique des engins de siège

Engins de siège	Nbre de Trolls
Chariot	1
Baliste	2
Mangonneau / Mangork	3
Bélier / Trébuchet	4
Tour de Siège	8
Beffroi	12

Les Trolls ne possèdent aucune cavalerie, aucun bateaux, et encore moins de **moyen "aéroporté"**.

3.9 Train d'approvisionnement :

Pour le ravitaillement de leurs groupes, les Trolls n'utilisent que leurs propres épaules et dos... Aussi chaque guerrier emporte-t-il avec lui toute la nourriture qu'il peut transporter. De même certains Seigneur Ténébreux utilisent-ils des Torogs (**Tr**) comme bêtes de somme pour leurs troupes de créatures plus petites (Orks, Gobelins, etc).

En terme de jeu, **chaque Troll emporte avec lui 120 points de ravitaillement**, ce qui correspond à 20 tours de jeu stratégique (un Troll a besoin de 6 points de ravitaillement par tour de jeu).

Outre le fait qu'ils se nourrissent sur le pays traversé, les Trolls peuvent se nourrir des cadavres d'ennemis, voir de membres de leur propre troupe, si cela est nécessaire... Chaque cadavre elfique, humain, nain, troll, uruk, autre humanoïde ou autre créature leur permet alors de bénéficier d'un nombre de points de ravitaillement précisés dans la **Table 3.9.1** :

3.9.1 Table de Valeurs Caloriques / Points de ravitaillement

Catégorie de Personnages	TVC	Catégorie de Personnages	TVC	Catégorie de Personnages	TVC
Boeuf	50	Mule	30	Krobs : Reine	65
Chameau de bat	40	Warg	15	Krobs : Gardes	30
Cheval de monte, Licorne, Mule	30	Gobelin	10	Krobs : Guerriers	10
Cheval de trait équipé	40	Humanoïdes	15	Krobs : Tueurs	A pique !
Chèvre	10	Grands Humanoïdes	25	Krobs : Chasseurs	Rien !
Chien / Loup / Hyène	10	Ènts, Squelettes, Goules	Pô bon !	Baby Dragon	60
Cochon	15			Dragon Noir miniature	150

Humanoïdes = Élfé, Humain, Nain, Ork, S'auriak's, etc / Grands Humanoïdes = Géant, Troll, Ogre.

3.10 Moral :

Un Troll ne panique jamais et ne connaît absolument pas la notion de repli tactique. On ne peut jamais faire prisonnier un Troll : s'il est submergé par ses ennemis, il se défend jusqu'à la mort.

3.11 Tableau récapitulatif des Trolls :

Les coûts d'achat des Trolls sont encore provisoires et peuvent être changées.

3.11.1 Tableau des Personnages (Pierre Milko & Dragon Noir 2 & Angus Mc Bride)

Nom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Indemne	Blessé 1	Blessé 2	Achat Armée trolle	Achat Mercenaire
Gothmog	Tg	x	2m	x	30 / 20* / 4	25 / 18* / 3	20 / 16* / 2	8 ATT + 5,5 DÉF	12 ATT + 8 DÉF
Hargrog	Tg	x	2m	-	27 / 17* / 4	22 / 15* / 3	17 / 13* / 2	8 ATT + 5,5 DÉF	12 ATT + 8 DÉF
Klitag	Tg	x	2m	-	29 / 19* / 4	24 / 17* / 3	19 / 15* / 2	8 ATT + 5,5 DÉF	12 ATT + 8 DÉF
Tormog	Tg	x	2x1m	-	28 / 18* / 4	23 / 16* / 3	18 / 14* / 2	8 ATT + 5,5 DÉF	12 ATT + 8 DÉF
Ulthug	Tg	x	2x1m	-	26 / 16* / 4	21 / 14* / 3	16 / 12* / 2	8 ATT + 5,5 DÉF	12 ATT + 8 DÉF
Nom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Indemne	Blessé 1	Blessé 2	Achat Armée trolle	Achat Mercenaire
Agin	Tr	-	2m	-	21 / 11 / 4	15 / 8 / 3	9 / 5 / 2	8 ATT + 2,5 DÉF	12 ATT + 3,5 DÉF
Ghûll	Tr	-	2m	-	22 / 12 / 4	16 / 9 / 3	10 / 6 / 2	8 ATT + 2,5 DÉF	12 ATT + 3,5 DÉF
Gotcha	Tr	-	2m	-	22 / 12 / 4	16 / 9 / 3	10 / 6 / 2	8 ATT + 2,5 DÉF	12 ATT + 3,5 DÉF
Kadak	Tr	-	2m	-	20 / 10 / 4	14 / 7 / 3	8 / 4 / 2	8 ATT + 2,5 DÉF	12 ATT + 3,5 DÉF
Lugrog	Tr	-	2x1m	-	25 / 15 / 4	19 / 12 / 3	13 / 9 / 2	8 ATT + 2,5 DÉF	12 ATT + 3,5 DÉF
Murog	Tr	-	2m	-	19 / 11 / 4	13 / 8 / 3	7 / 5 / 2	8 ATT + 2,5 DÉF	12 ATT + 3,5 DÉF
Ogrog	Tr	-	2m	-	23 / 13 / 4	17 / 10 / 3	11 / 7 / 2	8 ATT + 2,5 DÉF	12 ATT + 3,5 DÉF
Trog	Tr	-	2m	-	22 / 12 / 4	16 / 9 / 3	10 / 6 / 2	8 ATT + 2,5 DÉF	12 ATT + 3,5 DÉF
Zuljog	Tr	-	2m	-	24 / 14 / 4	18 / 11 / 3	12 / 8 / 2	8 ATT + 2,5 DÉF	12 ATT + 3,5 DÉF
Nom	Classe	Armure	Arme	Bouclier	Indemne	Assommé	Blessé	Achat Armée trolle	Achat Mercenaire

- Tg : Olog (Troll de guerre) / Tr : Torog (Troll) .
- 1m : 1 arme à 1 main (hache, marteau de guerre, masse, massue...) / 2x1m : 2 armes à 1 main / 2m : 1 arme à 2 mains (hache à deux mains, marteau de guerre à deux mains...) .
- * : armure .
- ATT : pts en Attaque / DEF : pts en Défense . Arrondir si nécessaire au chiffre inférieur .



*Gurzu kâl ! Gurzu mârubh ! Gurzu narmokum !
Ran kulat bolvagûrz ! Ilzu târîg kulat bolvgûrzu !
Amut burzum ukû drûshat ân matûrz !
Amut ish-izbu gâdhmûrzu kulat ugluga !
Amut ashatfol mokum-ishi !
Amut bârzatfol ulkum-ishi !*

4. DIVERS

4.1 Alliés-Ennemis :

Les Trolls haïssent toutes les races du Bien (Élfes, Humains, Nains, etc) ; même lorsqu'ils sont obligés de collaborer avec elles, ils détestent aussi les autres races des Ténèbres et même les Trolls des autres clans. Ils sont donc en état de guerre permanent avec les autres races et clans, sauf lorsqu'ils sont obligés de collaborer.

4.1.1 Les Trolls

La seule chose que les Trolls respectent est la force brute et le pouvoir, et seulement dans ce cas peut être trouvé quelque chose de similaire à de la loyauté entre eux.

Lorsqu'ils sont soumis à un Seigneur Ténébreux, les Trolls lui obéissent aveuglément, sans jamais rechigner.

4.1.2 Les Wargs

Étant tout aussi égoïste l'une que l'autre, et de taille différente, les Trolls et les Wargs ne se soucient aucunement les uns des autres. La seule raison pour laquelle ils seraient alliés serait que la tribu orke qu'accompagnent les Trolls est elle-même alliée à des Wargs, ou que le Seigneur Ténébreux que les Trolls servent ait sous ses ordres des meutes de Wargs.

4.1.3 Les Gobelins

Bien qu'étant aussi des serviteurs des ténèbres, les Trolls méprisent au plus haut point les Gobelins. Ce n'est que face à un ennemi commun particulièrement dangereux que les Trolls acceptent d'unir leurs forces avec des Gobelins, qui se retrouveront alors obligatoirement dans le rôle de subalternes. Cet état de fait ne peut durer que le temps d'un conflit.

Pour tester une possibilité d'alliance, lancer **1D10** :

- **1 à 5** : les Trolls et les Gobelins ne parviennent pas à surmonter leur antipathie réciproque et ils en viennent finalement à se battre.
- **6 à 7** : les Trolls et les Gobelins ne parviennent pas à s'unir, mais ils se quittent sans combat.
- **8 et 9** : les chefs gobelins et les Trolls parviennent à nouer une alliance précaire, qui peut se rompre à tout moment.
- **10** : les trolls ont pris l'ascendant sur les Gobelins et cette "alliance" durera tout le long du conflit en cours.

Pour l'alliance précaire, il faut lancer **1D10** à chaque tour stratégique pour vérifier ce qui peut se passer entre les Trolls et les Gobelins :

- **1 à 6** : les relations entre Trolls et Gobelins étant tellement exécrables, des heurts éclatent et l'alliance est rompue. Toute troupe constituée de membres des deux races voit ceux-ci s'affronter immédiatement dès que la nouvelle est connue.
- **7 à 9** : la relation entre les deux races reste sur un statut quo.
- **10** : les Trolls parviennent à garder le contrôle des Gobelins de façon efficace le long du conflit en cours.

Sous la conduite d'un Seigneur Ténébreux, les Trolls et les Gobelins n'ont pas d'autre choix que de s'allier et aucun d'entre eux ne risquera de quitter ou briser l'alliance, sous peine d'être la cible désignée de la furie vengeresse et impitoyable de leur seigneur.

4.1.4 Les Orks

Certaines tribus urukes partagent quelquefois leur repaire avec des Trolls qui servent alors leurs besoins ou coopèrent avec ces derniers dans des actions maléfiques ; dans le premier cas, les Trolls occupent un recoin isolé du repaire et ils sont bien nourris afin de servir de travailleurs de force ou de groupe d'intervention du Durba-Hai (chances que des Trolls soient présents: **1D10** = 1-2).

Cependant, quel que soit le statut des Trolls vis-à-vis d'une tribu orke, les Uruks ne se sentent jamais rassurés en leur présence et s'en méfient toujours car ils les craignent à leur juste valeur (sentiments tout à fait justifiés...).

4.1.5 Les S'auriak's

Aucun lien n'unit les Trolls et les S'auriak's, et énormément de choses les opposent. Aussi lorsque deux troupes de ces espèces différentes se rencontrent, le combat est inéluctable, à moins de la seule raison vraiment justifiée : des clans et tribus de ces deux espèces sont sous le contrôle d'un Seigneur Ténébreux, qui en aucun cas ne tolérerait de combats entre les différents clans de son armée, au risque d'une sanction exemplaire...

4.1.6 Les Élfes

Comme tout oppose les Trolls et les Élfes, leur histoire commune est une longue suite de combats et de massacres. Aussi une haine inextinguible et absolue existe entre ces deux races depuis le 1^{er} Age d'Arda, et c'est un euphémisme...

Il n'y a donc **aucune chance** qu'une des deux parties mette fin à cet état de guerre permanente. En conséquence, un combat entre ces deux peuples ne peut avoir d'autre issue que la mort de l'une des parties.

4.1.7 Les Humains

En général, les relations entre Trolls et Humains sont teintées de haine partagée : dès que ces deux espèces se rencontrent, c'est le combat assuré..

Toutefois il arrive parfois que des "relations" s'établissent entre Trolls et Humains maléfiques, chacun espérant tirer au maximum profit de cette alliance temporaire.

Les seuls Humains pouvant faire alliance avec des Trolls sont des peuples ou des "organisations" voués au culte du Mal,

Dans le cas d'une alliance "volontaire", il faut lancer **1D10** à chaque tour stratégique pour vérifier ce qui peut se passer entre les Trolls et les Humains :

- **1 à 6** : la communication entre Trolls et Humains est impossible et des heurts éclatent : l'alliance est rompue. Toute troupe constituée de membres des deux races voit ceux-ci s'affronter immédiatement dès que la nouvelle est connue.
- **7 à 9** : la relation entre les deux parties reste sur un statut quo.
- **10** : étonnamment, les Trolls et les Humains maléfiques collaborent de façon efficace le long du conflit en cours.

Sous la conduite d'un Seigneur Ténébreux, les Uruks et les Humains maléfiques n'ont pas d'autre choix que d'être alliés et aucune des parties ne prendra le risque de quitter ou briser l'alliance, sous peine d'être la cible désignée de la furie vengeresse et impitoyable de leur seigneur.

4.1.8 Les Nains

Tout comme pour les Élfes, les Trolls considèrent les Nains comme une race tout juste bonne à tuer et... à consommer ! Plus prosaïquement, les Khuzûds et les Trolls sont des ennemis mortels depuis l'origine de ces deux peuples. En conséquence, ni les Trolls ni les Khûzdûls ne peuvent et ne veulent être faits prisonniers par l'autre partie. Entre ces deux peuples, un combat ne peut se terminer que de deux façons : soient ils remportent la victoire, soient ils meurent.



**À mort la lumière ! À mort la loi ! À mort l'amour !
Maudite est la lune ! Maudites sont les étoiles là-haut !
Que l'obscurité éternelle noie le soleil mortel !
Que nos ennemis immondes soient massacrés !
Que tout commence dans la haine !
Que tout finisse dans le mal !**

4.2 Liens :

Les sites de référence sur le système **CRY HAVOC** :

- **Cry Havoc Fan** : <http://www.cryhavocfan.org/> .

THE site francophone de référence sur la série **CRY HAVOC**, réalisé par **Hervé Tardy**. **Incontournable !**



- **Le Forum de Cry Havoc Fan** : <http://www.cryhavocfan.org/forum/index.php> .

- **Gorodoff's files** : <http://home.versateladsl.be/vt678919/gorodoff.htm> .

Le site de **Gorodoff** où l'on peut télécharger divers matériels et les modules **Samurai Blades** et **Samurai Blades Campaign**, ainsi que les extensions nécessaires.

- **Le Scriptorium de Reanonyme** : <http://perso.wanadoo.fr/depot.l3cv33/index.html> .

Le site francophone de **Reanonyme**, où l'on peut y retrouver l'extension **Les Isles Fortunées**, ainsi que des **Pions Supplémentaires !**

- **Vassal2** : <http://scorion87.free.fr/vassal2/> .

Le site francophone de **Scorion** où l'on peut télécharger le module **CryHavoc2.mod** ainsi que les extensions nécessaires.

- **Le site de Caranorn Aglaredhel** : <http://caranorn.tripod.com/cryhavoc/index.html> .

On peut y retrouver les pions qu'il dessine dans la partie **Pions du module**.

- **Forum Club Internet Cry Havoc - Français** : <http://games.groups.yahoo.com/group/clubcryhavocfrance/> .

- **Forum Cry Havoc Internet Club - Anglais** : <http://games.groups.yahoo.com/group/cryhavocinternetclub/> .

- **Cry Havoc Games** : <http://cryhavocgames.net/> .

Le site anglophone d'**Alex Henderson**.

- **Cry Havoc !** : <http://flyhi.de/games/cryhavoc1.html> .

Le site de **Lutz Pietschker**.

D'autres sites :

- **Vassal** : <http://www.vassalengine.org/> .

Le site de **Rodney Kinney**.

- **Champs de Bataille** : <http://champsdebataille.strategikon.net/newsite/index.html> .

Le site de **Philippe Henry**.